ИНДЕКС КСЕНОС-1

Редактура и вёрстка: **Desperado**
Перевод: **Locke**
Сверка правил: **—**

Версия 1.01
Правила обновлены в соответствии с FAQ 1.2 от 11.17 для «Индекс: Ксенос-1», кодексом искусственных миров и FAQ 1.0 от 11.17 для него, а также Chapter Approved 2017.

О любых ошибках и неточностях оставляйте комментарии здесь или здесь. Файл периодически обновляется.

ВОЙСКА ИСКУСТВЕННЫХ МИРОВ

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<ИСКУССТВЕННЫЙ МИР>

Все боевые единицы искуственных миров принадлежат какому-либо искусственному миру. Когда вы включаете боевую единицу искуственных миров в свою армию, вы должны указать, с какого искусственного мира она происходит. Искуственных миров множество, вы можете выбрать любой из описанных в книгах или, если хотите, придумать свой. Затем просто замените «**<ИСКУССТВЕННЫЙ МИР>**» на название выбранного вами искуственного мира везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию автарха, и вы хотите, чтобы он принадлежал искуственному миру Биель-Тан, то его фракционное ключевое слово «**<ИСКУССТВЕННЫЙ МИР>**» заменяется на «**БИЕЛЬ-ТАН**», а описание способности «путь командования» будет гласить: «в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **БИЕЛЬ-ТАНА** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание».

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц искуственных миров встречаются следующие способности:

Древний рок

В фазе схватки вы можете перекидывать провальные результаты бросков на попадание за боевые единицы с этой способностью, если они напали на или на них напала БЕ с ключом **СЛААНЕШ**. Однако вы должны добавлять 1 к результатам проверки боевого духа для БЕ с этой способностью, находящихся в 3" от БЕ **СЛААНЕША**.

Боевой настрой

Данная боевая единица может стрелять в фазе стрельбы так, будто она не двигалась и не совершала марш-бросок (но только не из тяжелого оружия).

ДИСЦИПЛИНЫ РУН БИТВЫ И РУН СУДЬБЫ

Перед игрой сгенерируйте психосилы **псайкеров**, которым доступны дисциплины рун битвы и рун судьбы. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

Обратите внимание, что психосилы рун битвы имеют два названия и два эффекта, так что в матчевых играх конклав колдунов, проявивший «*Сокрытие*», может также попытаться проявить «*Раскрытие*».

ДИСЦИПЛИНА РУН БИТВЫ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Сокрытие/Раскрытие** *Сокрытие/Раскрытие* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите одно: *Сокрытие*: до начала вашей следующей пси-фазы противик должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание дистанционным оружием, целью которых является псайкер или дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ АЗУРИАН** или **МОТОЦИКЛИСТОВ АЗУРИАН**, находящиеся в 3" от псайкера. *Раскрытие*: выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Эта БЕ до начала вашей следующей пси-фазы не получает бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
2	**Вселение мужества/Повергание в ужас** *Вселение мужества/Повергание в ужас* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите одно: *Вселение мужества*: до начала вашей следующей пси-фазы увеличьте на 2 ед. показатель лидерства дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ АЗУРИАН** или **МОТОЦИКЛИСТОВ АЗУРИАН**, находящихся в 3" от псайкера. *Повергание в ужас*: выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Ваш противник должен до начала вашей следующей пси-фазы уменшить на 1 ед. показатель лидерства этой БЕ.
3	**Улучшение/Ухудшение** *Улучшение/Ухудшение* стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы выберите одно: *Улучшение*: до начала вашей следующей пси-фазы добавляйте 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ АЗУРИАН** или **МОТОЦИКЛИСТОВ АЗУРИАН**, находящихся в 3" от псайкера. *Ухудшение:* выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Эта БЕ до начала вашей следующей пси-фазы должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание в фазе схватки.

ДИСЦИПЛИНА РУН СУДЬБЫ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Направление** *Направление* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружествванную боевую единицу **АЗУРИАН** в пределах 24" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете перекидывать результаты бросков на попадание дистанционным оружием, совершаемые этой БЕ.
2	**Рок** *Рок* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 24" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете пребрасывать проваленные броски на ранение этой боевой единицы.
3	**Фортуна** *Форутна* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружествванную боевую единицу **АЗУРИАН** в пределах 24" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы кидайте кубик каждый раз, когда эта БЕ теряет рану. На 5+ рана не теряется. Если у БЕ уже есть способность с похожим эффектом (например, способность «раскаленное тело» аватары Кхаина), данная психосила на неё не действует.

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».

ВООРУЖЕНИЕ АВТАРХА

- Сюрикенная катапульта Мстителей
- Смертопряд
- Термоядерное ружьё[1]
- Лазбластер[1]
- Силовой меч
- Ракетомёт Жнецов[1]
- Цепной меч Скорпиона

[1] Модель может нести только одну из этих единиц вооружения.

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Ракетная установка альдари
- Светлое копье
- Пучковый лазер
- Сюрикенная пушка
- Звёздная пушка

ОСНАЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

- Кристаллическая матрица целенаведения
- Камни душ
- Звёздные двигатели
- Двигатели с отклоняемым вектором тяги

Рейтинг мощности 8

Эльдрад Ультран

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Эльдрад Ультран	7"	2+	2+	3	4	6	2	9	6+

Эльдрад Ультран – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом, ведьминым клинком и посохом Ультамара. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Посох Ультамара	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Шлем-призрак: кидайте кубик каждый раз, когда Эльдрад Ультран получает смертельное ранение, добавляя к результату броска 3, если смертельное ранениебыло получено от опасностей варпа. На 5+ рана не теряется.

Доспехи Последних Рун: Эльдрад Ультран имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Руны ясновидца: один раз в каждой пси-фазе вы можете перекинуть любое количество кубиков, используемых Эльдрадом Ультраном чтобы проявить или заблокировать психосилу.

Духовная связь: если Эльдрад Ультран успешно прошел пси-тест, до конца текущей фазы вы можете добавлять 1 к результатам других пси-тестов, которые он проходит.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить три психосилы, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из *дисциплины рун судьбы*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, Ультве**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, Эльдрад Ультран**

Рейтинг мощности 5

Принц Ириэль

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Принц Ириэль	7"	2+	2+	3	3	6	4	9	3+

Принц Ириэль – это одна модель, вооружённая Оком Ярости, копьём Сумерек и плазменными гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Око Ярости	3"	Пистолет D6	6	-2	1	Этим оружием можно выстрелить только один раз за бой.
Копьё Сумерек	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Проклятый: в фазе схватки вы долны перекидывать результат 6 на спас-бросках принца Ириэля.

Психосиловой щит: принц Ириэль имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Путь командования: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **ИЯНДЕНА** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Кроме того, если эта модель назначена военачальником вашей батальной армии и находится на поле боя, кидайте D6 за каждое командное очко, потраченное на стратегемы, на 6 это командное очко немедленно восстанавливается.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, Иянден**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, принц Ириэль**

Рейтинг мощности 4

Иллик Ночное Копье

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

Иллик Ночное Копье – это одна модель, вооружённая Несущим Пустоту, силовым мечом и сюрикенным пистолетом. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Несущий Пустоту	48"	Тяжелое 1	4	-3	3	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение. Данное оружие всегда ранит на 2+, если только целью не является **ТЕХНИКА**.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Приходит без зова: во время расстановки вместо выставления Иллика Ночное Копье на поле боя вы можете разместить его на извилистых тропах Паутины. В конце любой вашей фазы движения Иллик может появиться из Паутины – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Приносящий окончательную смерть: вы можете перебрасывать результаты 1 на бросках на попадание и ранение, совершаемых Илликом, если их целью является боевая единица **НЕКРОНОВ**.

Незримый охотник: противник должен вычитать 1 из бросков на попадание по этой боевой единице. Кроме того, эта БЕ добавляет 2 (а не 1) к спас-броскам, если находится в укрытии.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, Алайток**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, Иллик Ночное Копье**

Рейтинг мощности 9

Азурмен

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Азурмен	7"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Азурмен – это одна модель, вооружённая мечом Азур и двумя сюрикенными катапультами Мстителей. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная катапульта Мстителей	18"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Меч Азур	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит D3 смертельных ранений.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Щит грации: Азурмен имеет непробиваемый спас-бросок на 4+ против дистанционного оружия и на 3+ против рукопашного оружия.

Оборонительная тактика: при стрельбе на упреждение Азурмен всегда попадаетна 5+, независимо от модификаторов.

Рука Азуриана: дружественные боевые единицы **АСПЕКТНЫХ ВОИНОВ** в 6" от этой модели получают непробиваемый спас-бросок на 5+, кроме дружественных БЕ Зловещих Мстителей, которые получают непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд-феникс, Азурмен**

Рейтинг мощности 7

Джайн Зар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Джайн Зар	8"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Джайн Зар – это одна модель, вооружённая Бесшумной Смертью и клинком Разрушения. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бесшумная Смерть	12"	Штурмовое 4	Владельца	-3	1	–
Клинок Разрушения	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Акробатика: Джайн Зар может совершать марш-бросок и нападать в том же ходе. В ходе, в котором Джайн Зар совершала марш-бросок, она может завявлять нападение на вражеские БЕ в пределах 18" и вы можете прибавлять 3 к броску на определение дистанции нападения.

Обезоруживающий удар: в начале каждой фазы схватки вы можете выбрать оружие, которое несет модель **ПЕХОТЫ** в 1" от Джайн Зар и кинуть D6. На 3+ эта модель не может использовать выбранное оружие в этой фазе схватки.

Маска Баньши: вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по Джайн Зар.

Яростный крик: в фазе схватки противник должен вычитать 1 из бросков на попадание по Джайн Зар.

Крик бесконечной войны: Джайн Зар и дружественные боевые единицы Воющих Баньши в 6"от неё всегда бьют первыми, даже если они не нападала. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд-феникс, Джайн Зар**

Рейтинг мощности 8

Карандрас

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Карандрас	7"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Карандрас – это одна модель, вооружённая цепным мечом Скорпионов, Скорпионьей клешней и солнечными гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорпионья клешня (стрельба)	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Цепной меч Скорпионов	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	–
Скорпионья клешня (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Солнечная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Мастер маскировки: во время расстановки вместо выставления Карандраса на поле боя вы можете разместить его в укромном месте. В конце любой вашей фазы движения Карнадрас может выскочить из засады – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Удар из тени: добавляйте 1 к результатам бросков на попадание по боевой единице, находящейся в укрытии, совершамых Карандрасом.

Укус Скорпиона: если эта модель находится в 1" от вражеской боевой единицы **ПЕХОТЫ**, киньте четыре D6. За кадждый результат 5 или 6 эта БЕ получает смертельное ранение. Если в 1" от этой модели находятся две и более БЕ **ПЕХОТЫ**, прежде чем бросать кубики следует назначить целью одну из них.

Смерть от тысячи укусов: каждый раз, когда результат броска на попадание рукопашной атаки, совершаемого Карандрасом или дружественной боевой единицей Жалящих Скорпионов в 6" от него, равен 6+, модель, совершившая этот бросок, может немедленно провести еще одну атаку тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительных атак.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд-феникс, Карандрас**

Рейтинг мощности 8

Фуэган

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Фуэган	7"	2+	2+	5	4	6	4	9	2+

Фуэган – это одна модель, вооружённая Огненным топором, огненной пикой и мелта-бомбами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огненная пика	18"	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.
Огненный топор	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D3	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результа броска на ранение.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Гарантированное разрушение: в фазе стрельбы вы можете перекидывать результаты 1 бросков на ранение **МОНСТРОВ** или **ТЕХНИКИ**, совершаемых Фуэганом.

Непоколебимая сосредоточенность: вы можете перекидывать результат 1 при бросках на попадание дистанционным оружием, совершаемых Фуэганом или дружественными боевыми единицами Огненных Драконов в 6" от него.

Падет последним: кидайте D6 каждый раз, когда Фуэган получает ранение или смертельное ранение. На 5+ рана не теряется.

Неугасимая решимость: в конце первой фазы схватки, в которой Фуэган получил одно или более неспасённых ранений, увеличьте на 2 ед. его показатель силы и добавьте 2 к количеству его атак. Эти бонусы действуют до конца игры.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд-феникс, Фуэган**

Рейтинг мощности 6

Бахаррот

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бахаррот	14"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Бахаррот – это одна модель, вооружённая Сияющим клинком и Ястребиным когтем. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ястребиный коготь	24"	Штурмовое 4	5	0	1	–
Сияющий клинок	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Если боевая единица получает одно или более неспасённых ранений от этого оружия, до конца хода противник должен вычитать 1 из бросков на попадание, совершаемых этой БЕ.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Крик ветра: во время расстановки вместо выставления Бахаррота на поле боя вы можете разместить его в небесах. В конце любой вашей фазы движения Бахаррот может спикировать вниз – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Взмыть в небо: в начале вашей фазы движения Бахаррот может снова взмыть в небеса, если в 1" от него нет вражеских моделей. Снимите его с поля боя. Он может вернуться по правилам способности «крик ветра». Он не может в одном хоже взмыть в небо и спикировать вниз. Если бой заканчивается пока Бахаррот находится высоко в небе, он считается уничтоженным.

Гранатный контейнер Бахаррота: Бахаррот может кинуть россыпь гранат, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой пролетел Бахаррот и киньте D6 за каждую модель в этой БЕ (до максимума в 3). За каждый результат 4+ эта БЕ получает смертельное ранение.

Сверкающее солнце: увеличьте на 1 ед. показатель лидерства дружественных боевых единиц **АСПЕКТНЫХ ВОИНОВ** в 6" от Бахаррота, кроме БЕ Пикирующих Ястребов, которые увеличивают показатель лидерства на 2 ед.

Пыляющая ярость: дружественные боевые единицы Пикирующих Ястребов в 6" от Бахаррота могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд-феникс, Бахаррот**

Рейтинг мощности 7

Мауган Ра

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

Мауган Ра – это одна модель, вооружённая Маугетаром. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Маугетар (стрельба)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не -1).					
– «Визгун»	36"	Штурмовое 1	6	-1	1	Если от атаки этим оружием погибает модель **ПЕХОТЫ**, её боевая единица получает D3 смертельных ранения.
– Сюрикен	36"	Штурмовое 4	6	-1	1	–
Маугетар (лезвие косы)	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Вихрь смерти: в каждой фазе стрельбы Мауган Ра может дважды пострелять из Маугетара.

Пожинатель: Мауган Ра и дружественные боевые единицы Тёмных Жнецов в 6" от него могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание дистанционным оружием.

Неотвратимость смерти: Мауган Ра всегда попадает на 2+ при стрельбе из дистанционного оружия, вне зависимости от модификаторов (но при стрельбе на упреждение он всё ещё попадает на 6+).

Наследие Альтансара: вы можете перебрасывать результат 1 при бросках на ранение боевых единиц **ХАОСА**, совершаемых Мауганом Ра.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд-феникс, Мауган Ра**

Рейтинг мощности 4

Автарх

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

Автарх – это одна модель, вооружённая звёздной глефой и плазменными гранатами и оснащённая психосиловым щитом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Звёздная глефа	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять маску Баньши или мандибластеры.
- Можно взять до двух предметов из списка *вооружения автарха*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Психосиловой щит: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Путь командования: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ИСКУССТВЕННОГО МИРА>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Кроме того, если эта модель назначена военачальником вашей батальной армии и находится на поле боя, кидайте D6 за каждое командное очко, потраченное на стратегемы, на 6 это командное очко немедленно восстанавливается.

Мандибластеры: если модель с мандибластерами находится в 1" от вражеской боевой единицы **пехоты**, киньте D6. При результате 6 эта БЕ получает смертельное ранение. Если в 1" от этой модели находятся две и более БЕ **пехоты**, прежде чем бросать кубик следует назначить целью одну из них.

Маска Баньши: вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по этой БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, автарх**

Рейтинг мощности 5

Автарх на крыльях Пикирующего Ястреба

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Автарх на крыльях Пикирующего Ястреба	14"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Автарх на крыльях Пикирующего Ястреба – это одна модель, вооружённая термоядерным пистолетом, силовым мечом и плазменными гранатами и оснащённая психосиловым щитом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Термоядерный пистолет	6"	Пистолет 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.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять маску Баньши или мандибластеры.
- Можно взять до двух предметов из списка *вооружения автарха*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Психосиловой щит: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Путь командования: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ИСКУССТВЕННОГО МИРА>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Кроме того, если эта модель назначена военачальником вашей батальной армии и находится на поле боя, кидайте D6 за каждое командное очко, потраченное на стратегемы, на 6 это командное очко немедленно восстанавливается.

Взмыть в небо: в начале вашей фазы движения эта модель может снова взмыть в небеса, если в 1" от неё нет вражеских моделей. Снимите её с поля боя. Она может вернуться по правилам способности «дети Бахаррота». Она не может в одном хоже взмыть в небо и спикировать вниз. Если бой заканчивается пока эта модель находится высоко в небе, она считается уничтоженной.

Мандибластеры: если модель с мандибластерами находится в 1" от вражеской боевой единицы **ПЕХОТЫ**, киньте D6. При результате 6 эта БЕ получает смертельное ранение. Если в 1" от этой модели находятся две и более БЕ **ПЕХОТЫ**, прежде чем бросать кубик следует назначить целью одну из них.

Маска Баньши: вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по этой БЕ.

Дети Бахаррота: во время расстановки вместо выставления этой модели на поле боя вы можете разместить её в небесах. В конце любой вашей фазы движения она может спикировать вниз – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, прыжковый ранец, летает, автарх**

Рейтинг мощности 5

Автарх с генератором варповых скачков

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Автарх с генератором варповых скачков	7"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Автарх с генератором варповых скачков – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом и солнечными гранатами и оснащённая психосиловым щитом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Солнечная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Термоядерный пистолет	6"	Пистолет 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.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять маску Баньши или мандибластеры.
- Можно заменить сюрикенный пистолет термоядерным пистолетом.
- Можно взять до двух предметов из списка *вооружения автарха*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Мандибластеры: если модель с мандибластерами находится в 1" от вражеской боевой единицы **ПЕХОТЫ**, киньте D6. При результате 6 эта БЕ получает смертельное ранение. Если в 1" от этой модели находятся две и более БЕ **ПЕХОТЫ**, прежде чем бросать кубик следует назначить целью одну из них.

Генератор варповых скачков: при перемещении в фазе движения эта боевая единица может использовать генератор варповых скачков. В этом случае она не может совершать марш-бросок или нападать в текущем ходе, но её показатель движения увеличивается на 4D6" и она получает способность **ЛЕТАТЬ** до конца фазы. БЕ, использующая генератор варповых скачков, чтобы отступить, может стрелять в фазе стрельбы.

Психосиловой щит: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Путь командования: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ИСКУССТВЕННОГО МИРА>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Кроме того, если эта модель назначена военачальником вашей батальной армии и находится на поле боя, кидайте D6 за каждое командное очко, потраченное на стратегемы, на 6 это командное очко немедленно восстанавливается.

Маска Баньши: вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по этой БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, прыжковый ранец, автарх**

Рейтинг мощности 6

Автарх-небобежец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Автарх-небобежец	16"	2+	2+	3	4	6	4	9	3+

Автарх-небобежец – это одна модель, вооружённая силовым мечом. Он разъезжает на альдарском гравицикле, вооруженном спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Термоядерное 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.
Лазерное копьё (стрельба)	6"	Штурмовое 1	6	-4	2	–
Лазерное копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	2	Атаки этим оружием отыгрываются с силой 6, если его владелец нападал в этом ходе.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять маску Баньши или мандибластеры.
- Можно заменить силовой меч лазерным копьём или термоядерным ружьём.
- Можно взять до двух предметов из списка *вооружения автарха* или лазерное копьё и один предмет из списка *вооружения автарха*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Несравненная проворность: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Путь командования: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ИСКУССТВЕННОГО МИРА>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Кроме того, если эта модель назначена военачальником вашей батальной армии и находится на поле боя, кидайте D6 за каждое командное очко, потраченное на стратегемы, на 6 это командное очко немедленно восстанавливается.

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

Маска Баньши: вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по этой БЕ.

Мандибластеры: если модель с мандибластерами находится в 1" от вражеской боевой единицы **ПЕХОТЫ**, киньте D6. При результате 6 эта БЕ получает смертельное ранение. Если в 1" от этой модели находятся две и более БЕ **ПЕХОТЫ**, прежде чем бросать кубик следует назначить целью одну из них.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, мотоциклист, летает, автарх**

Рейтинг мощности 13

Аватара Кхаина

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аватара Кхаина	7"	2+	2+	6	6	8	5	9	3+

Аватара Кхаина – это одна модель, вооружённая Плачущей Смертью. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плачущая Смерть (стрельба)	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	При нанесении урона этим оружием бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плачущая Смерть (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	D6	При нанесении урона этим оружием бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Раскаленное тело: кидате D6 каждый раз, когда аватара Кхаина получает ранение или смертельное ранение. На 5+ рана не теряется.

Кхаин пробуждённый: дружественные боевые единицы **АЗУРИАН** в 12" от аватары Кхаина не проходят проверки на боевой дух и могут перекидывать провальные результаты бросков на определение дистанции нападения.

Демон: аватара Кхаина имеет 5+ непробиваемый спас-бросок.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, монстр, демон, аватара Кхаина**

Рейтинг мощности 6

Ясновидец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ясновидец	7"	2+	2+	3	3	5	2	9	6+

Ясновидец – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом и ведьминым клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить ведьмин клинок поющим копьем.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Шлем-призрак: кидайте кубик каждый раз, когда эта модель получает смертельную рану, добавляя к результату броска 3, если смертельное ранениебыло получено от опасностей варпа. На 5+ рана не теряется.

Рунические доспехи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Руны ясновидца: один раз в каждой пси-фазе вы можете перекинуть любое количество кубиков, используемых этой моделью чтобы проявить или заблокировать психосилу.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из *дисциплины рун судьбы*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, ясновидец**

Рейтинг мощности 7

Ясновидец-небобежец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ясновидец-небобежец	16"	2+	2+	3	4	6	2	9	6+

Ясновидец-небобежец – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом и ведьминым клинком. Он разъезжает на альдарском гравицикле, вооружённом спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить ведьмин клинок поющим копьем.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Шлем-призрак: кидайте кубик каждый раз, когда эта модель получает смертельную рану, добавляя к результату броска 3, если смертельное ранениебыло получено от опасностей варпа. На 5+ рана не теряется.

Рунические доспехи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Руны ясновидца: один раз в каждой пси-фазе вы можете перекинуть любое количество кубиков, используемых этой моделью чтобы проявить или заблокировать психосилу.

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

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из *дисциплины рун судьбы*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, мотоциклист, летает, псайкер, ясновидец**

Рейтинг мощности 3

Конклав колдунов

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

Эта боевая единица включает 2 колдунов. Дополнительно она может включать до 8 колдунов (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружёна сюрикенным пистолетом и ведьминым клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить ведьмин клинок поющим копьем.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Рунические доспехи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Разрушитель: психосила *«Разрывающий разряд»*, проявленная этой боевой единицей, имеет дальность 9" (а не 18"). Кроме того, если данная БЕ состоит из 1-3 моделей, когда проявляет *«Разрывающий разряд»*, эта психосила наносит только 1 смертельное ранение. Если данная БЕ состоит из 7-10 моделей, когда проявляет *«Разрывающий разряд»*, эта психосила наносит D6 смертельных ранений.

ПСАЙКЕР

Если данная боевая единица состоит из 1-3 моделей, в каждой дружественной пси-фазе она может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Если эта БЕ состоит из 4-6 моделей, она может попытаться проявить и заблокировать по две психосилы, а если эта БЕ состоит из 7-10 моделей, то она может попытаться проявить и заблокировать по три силы. Данная БЕ знает психосилу *«Разрывающий разряд»* и две психосилы из *дисциплины рун битвы*.
Если данная БЕ состоит более чем из одной модели, то прежде чем проявлять или блокировать психосилу, выберите модель в этой БЕ, от которой будете проводить замеры дистанции, видимости и т.п. Если данная БЕ страдает от опасностей варпа, она получает D3 смертельных ранения, как описано в базовых правилах, но БЕ в 6" от неё получают урон только если от опасностей варпа погибнет последняя модель в данной БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, псайкер, колдун, конклав колдунов**

Рейтинг мощности 2

Колдун

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

Колдун – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом и ведьминым клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить ведьмин клинок поющим копьем.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Рунические доспехи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Разрушитель: психосила *«Разрывающий разряд»*, проявленная этой боевой единицей, имеет дальность 9" (а не 18") и наносит только 1 смертельное ранение.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу *«Разрывающий разряд»* и одну психосилу из *дисциплины рун битвы*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, псайкер, колдун**

Рейтинг мощности 7

Конклав колдунов-небобежцев

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Колдун-небобежец	16"	3+	3+	3	4	3	2	8	4+

Эта боевая единица включает 2 колдунов-небобежцев. Дополнительно она может включать до 8 колдунов-небобежцев (**+3 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружёна сюрикенным пистолетом и ведьминым клинком и разъезжает на альдарском гравицикле, вооруженном спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить ведьмин клинок поющим копьем.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Разрушитель: психосила *«Разрывающий разряд»*, проявленная этой боевой единицей, имеет дальность 9" (а не 18"). Кроме того, если данная БЕ состоит из 1-3 моделей, когда проявляет *«Разрывающий разряд»*, эта психосила наносит только 1 смертельное ранение. Если данная БЕ состоит из 7-10 моделей, когда проявляет *«Разрывающий разряд»*, эта психосила наносит D6 смертельных ранений.

Рунические доспехи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

ПСАЙКЕР

Если данная боевая единица состоит из 1-3 моделей, в каждой дружественной пси-фазе она может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Если эта БЕ состоит из 4-6 моделей, она может попытаться проявить и заблокировать по две психосилы, а если эта БЕ состоит из 7-10 моделей, то она может попытаться проявить и заблокировать по три силы. Данная БЕ знает психосилу *«Разрывающий разряд»* и две психосилы из *дисциплины рун битвы*.
Если данная БЕ состоит более чем из одной модели, то прежде чем проявлять или блокировать психосилу, выберите модель в этой БЕ, от которой будете проводить замеры дистанции, видимости и т.п. Если данная БЕ страдает от опасностей варпа, она получает D3 смертельных ранения, как описано в базовых правилах, но БЕ в 6" от неё получают урон только если от опасностей варпа погибнет последняя модель в данной БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, летает, псайкер, колдун, конклав колдунов-небобежцев**

Рейтинг мощности 4

Колдун-небобежец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Колдун-небобежец	16"	3+	3+	3	4	3	2	8	4+

Колдун-небобежец – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом и ведьминым клинком. Он разъезжает на альдарском гравицикле, вооружённом спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить ведьмин клинок поющим копьем.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой.

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

Рунические доспехи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Разрушитель: психосила *«Разрывающий разряд»*, проявленная этой боевой единицей, имеет дальность 9" (а не 18") и наносит только 1 смертельное ранение

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу *«Разрывающий разряд»* и одну психосилу из *дисциплины рун битвы*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, летает, персонаж, псайкер, колдун-небобежец**

Рейтинг мощности 3

Духовидец

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

Духовидец – это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом и ведьминым посохом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ведьмин посох	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Данное оружие всегда ранит на 2+.

СПОСОБНОСТИ	**Древний рок**, **боевой настрой** **Рунические доспехи:** эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. **Метка для духов**: дружественные боевые единицы **СОНМА ДУХОВ <ИСКУССТВЕННОГО МИРА>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание по вражеским боевым единицам, находящимся в пределах 6" от данной модели.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины рун битвы*.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, азуриане, сонм духов, <искусственный мир>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, персонаж, псайкер, духовидец**

Рейтинг мощности 5

Стражники-защитники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Стражник-защитник	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+
Тяжелая орудийная платформа	7"	6+	3+	3	3	2	1	7	3+

Эта боевая единица включает 10 стражников-защитников. Дополнительно она может включить до 10 стражников-защитников (**+4 к рейтингу мощности**). За каждые 10 стражников-защитников эта боевая единица может включать одну тяжелую орудийную платформу.

- Каждый стражник-защитник вооружен сюрикенной катапультой и плазменными гранатами.
- Каждая оружийная платформа вооружена сюрикенной пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Любая тяжелая орудийная платформа может заменить свою сюрикенную пушку предметом из списка *тяжелого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Орудийная платформа: тяжелая орудийая платформа может использовать свое вооружение только если стражник из её боевой единицы находится в 3" от неё и стреяет из установленного на ней вооружения вместо того, чтобы использовать собственное оружие. Один стражник не может управлять несколькими тяжелыми орудийными платформами в одном ходе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВИК (СТРАЖНИК) **Пехота, стражники-защитники**

КЛЮЧЕВИК (ТЯЖЕЛАЯ ОРУДИЙНАЯ ПЛАТФОРМА) **Пехота, артиллерия, тяжелая орудийная платформа**

Рейтинг мощности 3

Стражники-штурмовики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Стражник-штурмовик	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+

Эта боевая единица включает 8 стражников-штурмовиков. Дополнительно она может включить до 8 стражников-штурмовиков (**+3 к рейтингу мощности**) или до 16 стражников-штурмовиков (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена сюрикенным пистолетом, альдарским клинком и плазенными гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Альдарский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Термоядерное 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.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- До двух стражников могут заменить свой сюрикенный пистолет и альдарский клинок огнемётом или термоядерным ружьём.
- До двух стражников могут заменить свой альдарский клинок силовым мечом.
- Любой стражник может заменить свой альдарский клинок цепным мечом.

СПОСОБНОСТИ **Древний рок**, **боевой настрой**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, стражники-штурмовики**

Рейтинг мощности 3

Странники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Странник	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+

Эта боевая единица включает 5 странниклв. Дополнительно она может включить до 5 странников (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена сюрикенным пистолетом и длинноствольной винтовкой странников.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Длинноствольная винтовка странников	36"	Тяжелое 1	4	0	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Хамелеолиновые плащи: противник должен вычитать 1 из бросков на попадание по этой боевой единице. Кроме того, эта БЕ добавляет 2 (а не 1) к спас-броскам, если находится в укрытии.

Приходят без зова: во время расстановки вместо выставления странников на поле боя вы можете разместить их на извилистых тропах Паутины. В конце любой вашей фазы движения странники могут появиться из Паутины – поместите их где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, странники**

Рейтинг мощности 3

Зловещие Мстители

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Зловещий Мститель	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	4+
Экзарх Зловещих Мстителей	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	4+

Эта боевая единица включает 5 Зловещих Мстителей. Дополнительно она может включить до 5 Зловещих Мстителей (**+3 к рейтингу мощности**). Вместо одного Зловещего Мстителя можно взять экзарха Зловещих Мстителей. Каждая модель вооружена сюрикенной катапультой Мстителей и плазменными гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Сюрикенная катапульта Мстителей	18"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Силовая глефа	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Зловещий меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

Экзарх Зловещих Мстителей может заменить свою сюрикенную катапульту Мстителей чем-то одним из следующего:

- Две сюрикенные катапульты Мстителей
- Сюрикенный пистолет и силовая глефа
- Сюрикенный пистолет и зловещий меч
- Мерцающий щит и силовая глефа

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Фортуна в бою: экзарх Зловещих Мстителей имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Оборонительная тактика: при стрельбе на упреждение эта боевая единица всегда попадаетна 5+, независимо от модификаторов.

Мерцающий щит: боевая единица, в состав которой входит модель с мерцающим щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Зловещие Мстители**

Рейтинг мощности 3

Воющие Баньши

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Воющая Баньши	8"	3+	3+	3	3	1	2	8	4+
Экзарх Воющих Баньши	8"	3+	3+	3	3	2	3	8	4+

Эта боевая единица включает 5 Воющих Баньши. Дополнительно она может включить до 5 Воющих Баньши (**+4 к рейтингу мощности**). Вместо одной Воющей Баньши можно взять экзарза Воющих Баньши. Каждая модель вооружена сюрикенным пистолетом и силовым мечом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Палач	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–
Зеркальные мечи	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием в фазе схватки.
Трискелион (стрельба)	12"	Штурмовое 3	3	-2	1	–
Трискелион (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Воющих Баньши может заменить силовой меч трискелионом или Палачом.
- Экзарх Воющих Баньши может заменить сюрикенный пистолет и силовой меч зеркальными мечами.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

Акробатика: эта боевая единица может совершать марш-бросок и нападать в том же ходе. В ходе, в котором эта БЕ совершала марш-бросок, она может завявлять нападение на вражеские БЕ в пределах 18" и вы можете прибавлять 3 к броску на определение дистанции нападения.

Маска Баньши: вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по этой БЕ.

Яростный крик: в фазе схватки противник должен вычитать 1 из бросков на попадание по этой боевой единице, если она включает в себя экзарха Воющих Баньши.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Воющие Баньши**

Рейтинг мощности 4

Жалящие Скорпионы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Жалящий Скорпион	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Экзарх Жалящих Скорпионов	7"	3+	3+	3	3	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 5 Жалящих Скорпионов. Дополнительно она может включить до 5 Жалящих Скорпионов (**+3 к рейтингу мощности**). Вместо одного Жалящего Скорпиона можно взять экзарза Жалящих Скорпионов. Каждая модель вооружена сюрикенным пистолетом, цепным мечом Скорпионов и солнечными гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Солнечная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Скорпионья клешня (стрельба)	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Цепной меч Скорпионов	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	–
Скорпионья клешня (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Жалящий клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	–
Цепные сабли (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Цепные сабли (стрельба)	12"	Пистолет 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Жалящих Скорпионов может заменить сюрикенный пистолет скорпионьей клешней.
- Экзарх Жалящих Скорпионов может заменить цепной меч Скорпионов жаляшим клинком.
- Экзарх Жалящих Скорпионов может заменить сюрикенный пистолет и цепной меч скорпионов цепными саблями.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Удар из тени: добавляйте 1 к результатам бросков на попадание по боевой единице, находящейся в укрытии, совершамых данной боевой единицей.

Непрерывная атака: каждый раз, когда результат броска на попадание рукопашной атаки, совершаемого данной боевой единицей, равен 6+, модель, совершившая этот бросок, может немедленно провести еще одну атаку тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительных атак.

Мандибластеры: если модель с мандибластерами находится в 1" от вражеской боевой единицы **ПЕХОТЫ**, киньте D6. При результате 6 эта БЕ получает смертельное ранение. Если в 1" от этой модели находятся две и более БЕ **ПЕХОТЫ**, прежде чем бросать кубик следует назначить целью одну из них.

Мастера маскировки: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в укромном месте. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может выскочить из засады – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Жалящие Скорпионы**

Рейтинг мощности 6

Огненные Драконы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Огненный Дракон	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	3+
Экзарх Огенных Драконов	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	3+

Эта боевая единица включает 5 Огненных Драконов. Дополнительно она может включить до 5 Огненных Драконов (**+6 к рейтингу мощности**). Вместо одного Огненного Дракона можно взять экзарза Огненных Драконов. Каждая модель вооружена термоядерным ружьём и мелта-бомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огненная пика	18"	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.
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результа броска на ранение.
Термоядерное 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.
Огнемёт «Дыхание дракона»	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Огненных Драконов может заменить термоядерное ружьё огненной пикой или огнемётом «Дыхание дракона»

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Меткий стрелок: можно перекидывать результаты 1 бросков на попадание дистанционным оружием экзарха Огненных Драконов.

Гарантированное разрушение: в фазе стрельбы вы можете перекидывать результаты 1 бросков на ранение **МОНСТРОВ** или **ТЕХНИКИ**, совершаемых этой боевой единицей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Огненные Драконы**

Рейтинг мощности 10

Призрачная стража

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Призрачный страж	5"	3+	3+	5	6	3	1	9	3+

Эта боевая единица включает 5 призрачных стражей. Дополнительно она может включить до 5 призрачных стражей (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена призрачной пушкой и кулаками призрачного стража.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Призрачная пушка	12"	Штурмовое 1	10	-4	D6	–
Деформирующая коса	8"	Штурмовое D3	10	-4	D6	Когда боевая единица стреляет этим оружием, бросьте D3. Результатом броска определяется количество выстрелов каждой модели боевой единицы в данной фазе. Это оружие попадает по цели автоматически.
Кулаки призрачного стража	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Боевая единица целиком может заменить призрачные пушки деформирующими косами (де-косами).

СПОСОБНОСТИ

Древний рок

Непреклонные: данная боевая единица может стрелять в том ходе, в котором совершила отступление.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, сонм духов, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, призрачная конструкция, призрачная стража**

Рейтинг мощности 10

Призрачные Клинки

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

Эта боевая единица включает 5 Призрачных Клинков. Дополнительно она может включить до 5 Призрачных Клинков (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена призрачными мечами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Призрачные мечи	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Призрачный топор	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Боевая единица целиком может заменить призрачные мечи призрачными топорами и психосиловыми щитами.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок

Пламя гнева: добавляйте 1 к количеству атак этой боевой единицы в том ходе, в котором она совершила нападение.

Психосиловой щит: модель с психосиловым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, сонм духов, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, призрачная конструкция, Призрачные Клинки**

(транспорт)

Рейтинг мощности 9

«Волновой змей»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Волновой змей»	*	6+	*	6	7	13	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-13+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	D3
1-3	8"	5+	1

«Волновой змей» — это одна модель, оснащённая спаренной сюрикенной пушкой и спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Спаренная сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 6	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Спаренная ракетная установка альдари	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Солнечный взрыв»	48"	Тяжелое 2D6	4	-1	1	–
– ракета «Звёздный выстрел»	48"	Тяжелое 2	8	-2	D6	–
Спаренное светлое копьё	36"	Тяжелое 2	8	-4	D6	–
Спаренный пучковый лазер	36"	Тяжелое 8	6	0	1	–
Спаренная звёздная пушка	36"	Тяжелое 4	6	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную сюрикенную пушку спаренным светлым копьём, спаренным пучковым лазером, спаренной звёздной пушкой или спаренной ракетной установкой альдари.
- Можно заменить спаренную сюрикенную катапульту сюрикенной пушкой.
- Можно взять предметы из списка *оснащения техники*.

СПОСОБНОСТИ

Змеиный щит: урон, полученный «Волновым змеем» от дистанционного оружия уменьшается на 1 (до минимума в 1). Кроме того, один раз за бой в фазе стрельбы «Волновой змей» может разрядить свой змеиный щит – в этом случае киньте D6. На 2+ ближайшая видимая вражеская боевая единица в 24" от «Волнового змея» получает D3 смертельных ранения. После этого до конца боя «Волновой змей» перестает получать какие-либо преимущества от данной способности.

Антигравитационный танк: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

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

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ЛОРДОВ-ФЕНИКСОВ** или **ПЕХОТЫ <ИСКУССТВЕННОГО МИРА>**. Нельзя перевозить модели с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ**. Модели призрачной стражи и Призрачных Клинков занимают место двух моделей пехоты.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, летает, «Волновой змей»**

Рейтинг мощности 4

Оседлавшие Ветер

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Оседлавший Ветер	16"	3+	3+	3	4	2	1	7	4+

Эта боевая единица включает 3 Оседлавших Ветер. Дополнительно она может включить до 3 Оседлавших Ветер (**+4 к рейтингу мощности**) или до 6 Оседлавших Ветер (**+8 к рейтингу мощности**). Каждый из них разъезжает на альдарском гравицикле, вооружённом спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Пучковый лазер	36"	Тяжелое 4	6	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой альдарский гравицикл может заменить спаренную сюрикенную катапульту сюрикенной пушкой или пучковым лазером.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, летает, Оседлавшие Ветер**

Рейтинг мощности 4

«Гадюки»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Гадюка»	16"	6+	3+	4	5	6	1	8	3+

Эта боевая единица включает 1 «Гадюку». Дополнительно она может включить до 2 «Гадюк» (**+4к рейтингу мощности за каждую**). Каждая модель вооружена сюрикенной пушкой и спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить сюрикенную пушку предметом из списка *тяжелого вооружения*.
- Любая модель может заменить спаренную сюрикенную катапульту сюрикенной пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Ветер клинков: если эта боевая единица включает 3 модели, её показатель движания равен 20" (а не 16").

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают 1 смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, «Гадюка»**

Рейтинг мощности 3

Пикирующие Ястребы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Пикирующий Ястреб	14"	3+	3+	3	3	1	1	8	4+
Экхарх Пикирующих Ястребов	14"	3+	3+	3	3	2	2	8	4+

Эта боевая единица включает 5 Пикирующих Ястребов. Дополнительно она может включить до 5 Пикирующих Ястребов (**+3 к рейтингу мощности**). Одного Пикирующего Ястреба можно заменить экзархом Пикирующих Ястребов. Каждая модель вооружена лазбластером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ястребиный коготь	24"	Штурмовое 4	5	0	1	–
Лазбластер	24"	Штурмовое 4	3	0	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Солнечное ружьё	24"	Штурмовое 4	3	-2	1	Если боевая единица получает одно или более неспасённых ранений от этого оружия, до конца хода противник должен вычитать 1 из бросков на попадание, совершаемых этой БЕ.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Пикирующих Ястребов может заменить лазбластер ястребиным когтем или солнечным ружьём.
- Экзарх Пикирующих Ястребов может взять силовой меч.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

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

Гранатный контейнер Пикирующих Ястребов: Пикирующие Ястребы могут кинуть россыпь гранат, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой они пролетели и киньте D6 за каждую модель в этой БЕ (но не больше, чем количество моделей в БЕ Пикирующих Ястребов, кидающей гранаты). За каждый результат 6+ вражеская БЕ получает смертельное ранение.

Взмыть в небо: в начале вашей фазы движения эта боевая единица может снова взмыть в небеса, если в 1" от неё нет вражеских моделей. Снимите её с поля боя. Она может вернуться по правилам способности «дети Бахаррота». Она не может в одном хоже взмыть в небо и спикировать вниз. Если бой заканчивается пока эта боевая находится высоко в небе, она считается уничтоженной.

Вестник победы: увеличьте на 1 ед. показатель лидерства дружественных боевых единиц **<ИСКУССТВЕННОГО МИРА>** в 3" от любой боевой единицы, включающей в себя экзарха Пикирующих Ястребов.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, прыжковый ранец, летает, Пикирующие Ястребы**

Рейтинг мощности 5

Варповые Пауки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Варповый Паук	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	4+
Экхарх Варповых Пауков	7"	3+	3+	3	3	2	2	8	4+

Эта боевая единица включает 5 Варповых Пауков. Дополнительно она может включить до 5 Варповых Пауков (**+4 к рейтингу мощности**). Одного Варпового Паука можно заменить экзархом Варповых Пауков. Каждая модель вооружена смертопрядом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Смертопряд	12"	Штурмовое 2	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4 (а не 0).
Силовые клинки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Ружьё-прядильщик	18"	Скорострельное 1	6	-4	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Варповых Пауков может заменить смертопряд двумя смертопрядами или ружьём-прядильщиком.
- Экзарх Варповых Пауков может взять силовые клинки.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Отскок: если боевая единица с этой способностью стала целью дистанционного оружия, вы можете объявить, что она совершает отскок. В этом случае противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по данной БЕ до конца фазы. Однако вы должны немедленно кинуть 2D6: при результате 2 одна модель Варповых Пауков в этой БЕ погибает.

Железная решимость: боевая единица, включающая в себя экзарха Варповых Пауков, может перекидывать провальные результаты проверок на боевой дух.

Генератор варповых скачков: при перемещении в фазе движения эта боевая единица может использовать генератор варповых скачков. В этом случае она не может совершать марш-бросок или нападать в текущем ходе, но её показатель движения увеличивается на 4D6" и она получает способность **ЛЕТАТЬ** до конца фазы. БЕ, использующая генератор варповых скачков, чтобы отступить, может стрелять в фазе стрельбы.

Удар из варпа: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её готовящейся к удару из варпа. В конце любой вашей фазы движения она может использовать генератор варповых скачков, чтобы переместиться на поле боя – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Однако вы должны немедленно кинуть 2D6: при результате 2 одна модель Варповых Пауков в этой БЕ погибает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, прыжковый ранец, Варповые Пауки**

Рейтинг мощности 5

Сияющие Копья

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сияющее Копьё	16"	3+	3+	3	4	2	2	8	3+
Экзарх Сияющих Копий	16"	3+	3+	3	4	3	3	8	3+

Эта боевая единица включает 3 Сияющих Копий. Дополнительно она может включить до 3 Сияющих Копий (**+5 к рейтингу мощности**) или до 6 Сияющих Копий (**+9 к рейтингу мощности**). Одно Сияющее Копьё можно заменить экзархом Сияющех Копий. Каждая модель вооружена лазерным копьём и разъезжает на альдарском гравицикле, вооружённом спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Лазерное копьё (стрельба)	6"	Штурмовое 1	6	-4	2	–
Лазерное копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	2	Атаки этим оружием отыгрваются с силой 6, если его владелец нападал в этом ходе.
Звёздное копьё (стрельба)	6"	Штурмовое 1	8	-4	2	–
Звёздное копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	2	Атаки этим оружием отыгрваются с силой 8, если его владелец нападал в этом ходе.
Идеальная сабля	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание и ранение этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Сияющих Копий может заменить лазерное копьё звездным копьём или идеальной саблей.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Фигурный полёт: боевая единица с этой способностью имеет непробиваемый спас-бросок на 4+ от дистанционного оружия.

Профессиональный охотник: если целью является **МОНСТР** или **ТЕХНИКА**, экзарх Сияющих Копий может перекидывать результаты бросков на ранение.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, летает, Сияющие Копья**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 8

Багровый Охотник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Багровый Охотник	*	6+	*	6	6	12	3	8	3+

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS
7-12+	20-60"	2+
4-6	20-40"	3+
1-3	20-25"	4+

Багровый Охотник — это одна модель, оснащённая двумя светлыми копьями и импульсным лазером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Светлое копьё	36"	Тяжелое 1	8	-4	D6	–
Импульсный лазер	48"	Тяжёлое 2	8	-3	3	–

СПОСОБНОСТИ

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

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

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

Небесные охотники: вы можете перекидывать провальные результаты бросков на ранение дистанционным оружием этой модели по **ЛЕТАЮЩИМ** врагам.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, Багровый Охотник**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 9

Экзарх Багровых Охотников

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Экзарх Багровых Охотников	*	6+	*	6	6	12	3	8	3+

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS
7-12+	20-60"	2+
4-6	20-40"	3+
1-3	20-25"	4+

Багровый Охотник — это одна модель, оснащённая двумя светлыми копьями и импульсным лазером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Светлое копьё	36"	Тяжелое 1	8	-4	D6	–
Импульсный лазер	48"	Тяжёлое 2	8	-3	3	–
Звёздная пушка	36"	Тяжелое 2	6	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить два светлых копья двумя звёздными пушками.

СПОСОБНОСТИ

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

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

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

Меткий глаз: можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадение дистанционным оружием этой модели.

Небесные охотники: вы можете перекидывать провальные результаты бросков на ранение дистанционным оружием этой модели по **ЛЕТАЮЩИМ** врагам.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, Багровый Охотник**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 10

Призрачный истребитель «Болиголов»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Призрачный истребитель «Болиголов»	*	6+	3+	6	6	12	3	8	3+

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M
7-12+	20-60"
4-6	20-40"
1-3	20-25"

Призрачный истребитель «Болиголов» — это одна модель, оснащённая двумя тяжёлыми де-косами и камнями душ.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжелая де-коса	16"	Штурмовое D3	12	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ

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

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

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

Капсула ментального проецирования: вычитайте 1 ед. из показателя лидерства вражеских боевых единиц, находящихся в 12" от «Болиголова».

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

Камни душ: кидайте D6 каждый раз, когда эта модель получает ранение или смертельное ранение; на 6 рана не теряется.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины рун битвы*.
Призрачный истребитель «Болиголов» может проявлять только второй вариант психосил из дисциплины рун битвы. К примеру, если «Болиголов» знает психосилу «*Вселение мужества/Повергание в ужас*», он может применять её только как «*Повергание в ужас*».

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, сонм духов, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, псайкер, призрачная конструкция, призрачный истребитель «Болиголов»**

Рейтинг мощности 4

Тёмные Жнецы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тёмный Жнец	6"	3+	3+	3	3	1	1	8	3+
Экзарх Тёмных Жнецов	6"	3+	3+	3	3	2	2	8	3+

Эта боевая единица включает 3 Тёмных Жнецов. Дополнительно она может включить до 2 Тёмных Жнецов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 7 Тёмных Жнецов (**+13 к рейтингу мощности**). Одного Тёмного Жнеца можно заменить экхархом Тёмных Жнецов. Каждая модель оснащена ракетомётом Жнецов.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетная установка альдари	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Солнечный взрыв»	48"	Тяжёлое D6	4	-1	1	–
– ракета «Звёздный выстрел»	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Ракетомёт «Буря»	36"	Тяжёлое 2D6	4	-2	1	Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Ракетомёт Жнецов	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Звёздный выстрел»	48"	Тяжёлое 1	8	-2	3	–
– ракета «Звёздный рой»	48"	Тяжёлое 2	5	-2	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Экзарх Тёмных Жнецов может заменить ракетомёт Жнецов сюрикенной пушкой, ракетной установкой альдари или ракетомётом «Буря».

СПОСОБНОСТИ

Древний рок

Неотвратимая меткость: боевая единица с этой способностью всегда попадает на 3+ при стрельбе из дистанционного оружия в фазе стрельбы, вне зависимости от модификаторов (но при стрельбе на упреждение она всё ещё попадает на 6+).

Меткий стрелок: можно перекидывать результаты 1 бросков на попадание дистанционным оружием экзарха Тёмных Жнецов.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, аспектный воин, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Тёмные Жнецы**

Рейтинг мощности 3

Батарея огневой поддержки «Ярость Ваула»

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

Эта боевая единица включает 1 орудие поддержки и 2 стражников-наводчиков, один из которых управляет орудием, а второй стоит рядом. Дополнительно она может включить до 2 орудий поддержки, каждое из которых сопровождается 2 стражниками-наводчиками (**+3 к рейтингу мощности за орудие**). Каждое орудие поддержки снаряжено тенеплётом, в дополнение один из стражников-наводчиков может стрелять из своей сюрикенной катапульты.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Деформирующая пушка	24"	Тяжёлое D3	12	-4	D6	Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Тенеплёт	48"	Тяжёлое D6	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4 (а не 0). Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Вибропушка	48"	Тяжёлое 1	7	-1	D3	Прибавьте 1 к броскам на ранение этим оружием (до максимума в +2) и улучшите на 1 его AP (до максимума в -3) за каждую вибропушку, которая отстрелялась по той же цели ранее в этой фазе. К примеру, третья вибропушка, стреляющая по той же боевой единице, будет иметь AP -3 и прибавлять 2 к броскам на ранение. Боевая единица, получившая урон от вибропушки, не может совершать марш-бросок в своей следующей фазе движения, если только она не умеет **ЛЕТАТЬ**.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любое орудие поддержки может заменить тенеплёта вибропушкой или деформирующей пушкой (де-пушкой).

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, боевой настрой

Орудие поддержки: батарея огневой поддержки «Ярость Ваула» должна быть выставлена как единая группа, в которой каждое оружие поддержки находится не дальше 3" от другого орудия поддержки, и каждый член обслуги находится в пределах 1" от обслуживаемого им орудия поддержки. После расстановки каждое орудие поддержки действует как самостоятельная боевая единица.

Стражники-наводчики: каждое орудие поддержки вместе со своими стражниками-наводчиками с точки зрения правил считается единой моделью. Наводчики должны оставаться в пределах 1" от своего орудия поддержки и не могут быть выцелены или атакованы отдельно от него. Линия видимости и дистанция стрельбы для всех атак, осуществляемых орудием поддержки, измеряется от орудия, а не от наводчиков.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, артиллерия, орудие поддержки**

Рейтинг мощности 9

«Соколица»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Соколица»	*	6+	*	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+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	D3
1-3	8"	5+	1

«Соколица» — это одна модель, оснащённая импульсным лазером, сюрикенной пушкой и спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Импульсный лазер	48"	Тяжёлое 2	8	-3	3	–
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить сюрикенную пушку предметом из списка *тяжелого вооружения*.
- Можно заменить спаренную сюрикенную катапульту сюрикенной пушкой.
- Можно взять предметы из списка *оснащения техники*.

СПОСОБНОСТИ

Антигравитационный танк: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, летает, «Соколица»**

Рейтинг мощности 9

«Огненная призма»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Огненная призма»	*	6+	*	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+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	D3
1-3	8"	5+	1

«Огненная призма» — это одна модель, оснащённая призменной пушкой и спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Призменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– рассеянный луч	60"	Тяжёлое D6	6	-3	1	–
– сфокусированный луч	60"	Тяжёлое D3	9	-4	D3	–
– лэнс-излучатель	60"	Тяжёлое 1	12	-5	D6	–
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную сюрикенную катапульту сюрикенной пушкой.
- Можно взять предметы из списка *оснащения техники*.

СПОСОБНОСТИ

Антигравитационный танк: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

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

Импульсный залп: если эта модель оставлась на месте или прошла дистанцию меньше половины её текущего показателя движения в своей фазе движения, то она может выстрелить дважды из призменной пушки в своей следующей фазе стрельбы (призменная пушка должна использовать тот же профиль для обоих выстрелов и стрелять в ту же цель).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, «Огненная призма»**

Рейтинг мощности 8

«Сплетающий ночь»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Сплетающий ночь»	*	6+	*	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+	16"	3+	3
4-6	12"	4+	D3
1-3	8"	5+	1

«Сплетающий ночь» — это одна модель, оснащённая «Ткачом погибели» и спаренной сюрикенной катапультой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Ткач погибели»	48"	Тяжёлое 2D6	7	0	2	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4 (а не 0). Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную сюрикенную катапульту сюрикенной пушкой.
- Можно взять предметы из списка *оснащения техники*.

СПОСОБНОСТИ

Антигравитационный танк: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, «Сплетающий ночь»**

Рейтинг мощности 4

Боевые шагоходы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевые шагоходы	10"	3+	3+	5	6	6	2	8	4+

Эта боевая единица включает 1 боевой шагоход. Дополнительно она может включить 1 боевой шагоход (**+5 к рейтингу мощности**) или 2 боевых шагохода (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена двумя сюрикенными пушками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

Любая модель может заменить две сюрикенные пушки двумя предметами из списка *тяжелого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок, **боевой настрой**

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

Разведывательная техника: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на фланге противника. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может вступить в бой – поместите её так, чтобы все её модели были в 3" от любого края стола (по авшему выбору), но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Силовое поле: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, азуриане, воинство, <искусственный мир>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, боевые шагоходы

Рейтинг мощности 8

Призрачный властелин

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Призрачный властелин	*	*	*	7	7	10	3	9	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
6-10+	8"	3+	3+
3-5	7"	4+	4+
1-2	6"	5+	5+

Призрачный властелин — это одна модель, оснащённая двумя сюрикенными катапультами и кулаками из призрачной кости.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Глефа-призрак	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	D6	–
Кулаки из призрачной кости	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	3	-3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить любую сюрикенную катапульту огнемётом.
- Можно взять глефу-призрак.
- Можно взять до двух предметов из списка *тяжелого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Древний рок

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, азуриане, сонм духов, <искусственный мир>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Монстр, призрачная конструкция, призрачный властелин

Рейтинг мощности 27

Призрачный рыцарь

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Призрачный рыцарь	*	*	*	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	10"	4+	4+
1-6	8"	5+	5+

Призрачный рыцарь — это одна модель, оснащённая двумя тяжелыми призрачными пушками, титаническими кулаками из призрачной кости и сокрушающая врага титанической поступью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлая призрачная пушка	36"	Штурмовое 2	16	-4	D6	–
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Звёздная пушка	36"	Тяжелое 2	6	-3	D3	–
Пучковый лазер	36"	Тяжелое 4	6	0	1	–
Солнечная пушка	48"	Тяжелое 2D6	6	-3	2	–
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Титанические кулаки из призрачной кости	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	–
Титаническая глефа-призрак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тяжёлые призрачные пушки титанической глефой-призраком и дифракционным щитом или солнечной пушкой и дифракционным щитом.
- Можно взять до двух предметов из следующего:
  – пучковый лазер
  – сюрикенная пушка
  – звёздная пушка

СПОСОБНОСТИ

Древний рок

Дифракционный щит: модель с дифракционным щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Неупокоенный и неостановимый: призрачный рыцарь 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. Когда призрачный рыцарь отступает, он может двигаться над вражескими моделями **ПЕХОТЫ**, но должен закончить движение более чем в 1" от всех вражеских боевых единиц. В дополнение, призрачный рыцарь может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание. И наконец, призрачный рыцарь получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, азуриане, сонм духов, <искусственный мир>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, титанический, призрачная конструкция, призрачный рыцарь**

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ИСКУСТВЕННЫХ МИРОВ

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)
Автарх	1	65
Автарх-небобежец	1	95
Автарх на крыльях Пикирующего Ястреба	1	85
Автарх с генератором варповых скачков	1	73
Багровый Охотник	1	120
Экзарх Багровых Охотников	1	135
Тёмные Жнецы	3-10	5
Зловещие Мстители	5-10	8
«Соколица»	1	125
Ясновидец	1	100
Ясновидец-небобежец	1	130
Огненные Драконы	5-10	7
«Огненная призма»	1	155
Стражники-защитники – тяжёлая орудийная платформа	10-20 0-2	8 5
Призрачный истребитель «Болиголов»	1	200
Воющие Баньши	5-10	9
«Сплетающий ночь»	1	135
Странники	5-10	12
Сияющие Копья	3-9	18
Духовидец	1	45
Стражники-штурмовики	8-24	7
Жалящие Скорпионы	5-10	13
Пикирующие Ястребы	5-10	6
Батарея огневой поддержки «Ярость Ваула» (включая обслугу)	1-3	30
«Гадюки»	1-3	50
Боевые шагоходы	1-3	50
Колдун	1	35
Конклав колдунов	2-10	30
Колдун-небобежец	1	65
Конклав колдунов-небобежцев	2-10	60
Варповые Пауки	5-10	10
«Волновой змей»	1	107
Оседлавшие ветер	3-9	18
Призрачные Клинки	5-10	29
Призрачная стража	5-10	23
Призрачный рыцарь	1	402
Призрачный властелин	1	103

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Азурмен	1	175
Аватара Кхаина	1	250
Бахаррот	1	110
Эльдрад Ультран	1	150
Фуэган	1	150
Иллик Ночное Копьё	1	80
Джайн Зар	1	140
Карандрас	1	150
Мауган Ра	1	140
Принц Ириэль	1	100

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Ракетная установка альдари	25
Сюрикенная катапульта Мстителей	4
Светлое копьё	20
Де-пушка	45
Де-коса	22
Смертопряд	8
«Ткач погибели»	0
Огнемёт «Дыхание дракона»	17
Огненная пика	20
Огнемёт	9
Термоядерное ружьё	17
Термоядерный пистолет	9
Ястребиный коготь	10
Тяжёлая де-коса	0
Тяжёлая призрачная пушка	50
Лазбластер	7
Лазерное копьё	8
Мелта-бомба	0
Призменная пушка	0
Импульсный лазер	0
Длинноствольная винтовка странников	0
Ракетомёт Жнецов	22
Пучковый лазер	10
Скорпионья клешня	12
Тенеплёт	25
Сюрикенная пушка	10
Сюрикенная катапульта	0
Сюрикенный пистолет	0
Поющее копьё	5
Звёздное копьё	10
Звёздная пушка	15
Солнечная гранта	0
Солнечная пушка	118
Ракетомёт «Буря»	27
Трискелион	9
Спаренная ракетная установка альдари	50
Спаренное светлое копьё	40
Спаренный пучковый лазер	17
Спаренная сюрикенная пушка	17
Спаренная сюрикенная катапульта	5
Спаренная звёздная пушка	28
Вибропушка	30
Призрачная пушка	17
Плазменная граната	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Альдарский клинок	0
Жалящий клинок	8
Цепной меч	0
Зловещий меч	4
Палач	7
Призрачный топор	10
Глефа-призрак	10
Призрачные мечи	6
Зеркальные мечи	4
Идеальная сабля	8
Силовой меч	4
Силовая глефа	4
Силовые клинки	4
Цепной меч Скорпионов	1
Титаническая поступь	0
Титаническая глефа-призрак	30
Титанические кулаки из призрачной кости	0
Ведьмин клинок	0
Ведьмин посох	0
Кулаки из призрачной кости	0
Кулаки призрачной стражи	0
Звёздная глефа	6

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Маска Баньши	0
Кристаллическая матрица целенаведения	5
Психосиловой щит	6
Мандибластеры	0
Дифракционный щит	20
Мерцающий щит	20
Камни душ	10
Звёздные двигатели	10
Двигатели с отклоняемым вектором тяги	10

ОСНАЩЕНИЕ ИСКУСТВЕННЫХ МИРОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетная установка альдари	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Солнечный взрыв»	48"	Тяжёлое D6	4	-1	1	–
– ракета «Звёздный выстрел»	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Сюрикенная катапульта Мстителей	18"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Светлое копьё	36"	Тяжелое 1	8	-4	D6	–
Цепные сабли (стрельба)	12"	Пистолет 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Смертопряд	12"	Штурмовое 2	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4 (а не 0).
«Ткач погибели»	48"	Тяжёлое 2D6	7	0	2	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4 (а не 0). Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Огнемёт «Дыхание дракона»	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Деформирующая пушка	24"	Тяжёлое D3	12	-4	D6	Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Деформирующая коса	8"	Штурмовое D3	10	-4	D6	Когда боевая единица стреляет этим оружием, бросьте D3. Результатом броска определяется количество выстрелов каждой модели боевой единицы в данной фазе. Это оружие попадает по цели автоматически.
Око Ярости	3"	Пистолет D6	6	-2	1	Этим оружием можно выстрелить только один раз за бой.
Огненная пика	18"	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.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Термоядерное 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.
Термоядерный пистолет	6"	Пистолет 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.
Ястребиный коготь	24"	Штурмовое 4	5	0	1	–
Тяжелая де-коса	16"	Штурмовое D3	12	-4	D6	–
Тяжёлая призрачная пушка	36"	Штурмовое 2	16	-4	D6	–
Лазбластер	24"	Штурмовое 4	3	0	1	–
Лазерное копьё (стрельба)	6"	Штурмовое 1	6	-4	2	–
Маугетар (стрельба)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не -1).					
– «Визгун»	36"	Штурмовое 1	6	-1	1	Если от атаки этим оружием погибает модель **ПЕХОТЫ**, её боевая единица получает D3 смертельных ранения.
– Сюрикен	36"	Штурмовое 4	6	-1	1	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результа броска на ранение.
Призменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– рассеянный луч	60"	Тяжёлое D6	6	-3	1	–
– сфокусированный луч	60"	Тяжёлое D3	9	-4	D3	–
– лэнс-излучатель	60"	Тяжёлое 1	12	-5	D6	–
Импульсный лазер	48"	Тяжёлое 2	8	-3	3	–
Длинноствольная винтовка странников	36"	Тяжелое 1	4	0	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Ракетомёт Жнецов	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Звёздный выстрел»	48"	Тяжёлое 1	8	-2	3	–
– ракета «Звёздный рой»	48"	Тяжёлое 2	5	-2	2	–
Пучковый лазер	36"	Тяжелое 4	6	0	1	–
Скорпионья клешня (стрельба)	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Тенеплёт	48"	Тяжёлое D6	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4 (а не 0). Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Бесшумная Смерть	12"	Штурмовое 4	Владельца	-3	1	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поющее копьё (стрельба)	12"	Штурмовое 1	9	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Звёздное копьё (стрельба)	6"	Штурмовое 1	8	-4	2	–
Звёздная пушка	36"	Тяжелое 2	6	-3	D3	–
Солнечная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Солнечная пушка	48"	Тяжелое 2D6	6	-3	2	–
Ракетомёт «Буря»	36"	Тяжёлое 2D6	4	-2	1	Это оружие может выбирать цели вне зоны видимости носителя.
Спаренное светлое копьё	36"	Тяжелое 2	8	-4	D6	–
Спаренная сюрикенная катапульта	12"	Штурмовое 4	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Спаренная ракетная установка альдари	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Солнечный взрыв»	48"	Тяжелое 2D6	4	-1	1	–
– ракета «Звёздный выстрел»	48"	Тяжелое 2	8	-2	D6	–
Спаренная сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 6	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Спаренная звёздная пушка	36"	Тяжелое 4	6	-3	D3	–
Вибропушка	48"	Тяжёлое 1	7	-1	D3	Прибавьте 1 к броскам на ранение этим оружием (до максимума в +2) и улучшите на 1 его AP (до максимума в -3) за каждую вибропушку, которая отстрелялась по той же цели ранее в этой фазе. К примеру, третья вибропушка, стреляющая по той же боевой единице, будет иметь AP -3 и прибавлять 2 к броскам на ранение. Боевая единица, получившая урон от вибропушки, не может совершать марш-бросок в своей следующей фазе движения, если только она не умеет **ЛЕТАТЬ**.
Несущий Пустоту	48"	Тяжелое 1	4	-3	3	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение. Данное оружие всегда ранит на 2+, если только целью не является **ТЕХНИКА**.
Плачущая Смерть (стрельба)	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	При нанесении урона этим оружием бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Призрачная пушка	12"	Штурмовое 1	10	-4	D6	–
Спаренный пучковый лазер	36"	Тяжелое 8	6	0	1	–
Трискелион (стрельба)	12"	Штурмовое 3	3	-2	1	–
Цепные сабли (стрельба)	12"	Пистолет 2	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Солнечное ружьё	24"	Штурмовое 4	3	-2	1	Если боевая единица получает одно или более неспасённых ранений от этого оружия, до конца хода противник должен вычитать 1 из бросков на попадание, совершаемых этой БЕ.
Ружьё-прядильщик	18"	Скорострельное 1	6	-4	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Альдарский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием
Жалящий клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	–
Клинок Разрушения	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Цепные сабли (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Звёздная глефа
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Зловещий меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Палач	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–
Огненный топор	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D3	–
Призрачный топор	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Глефа-призрак	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	D6	–
Призрачные мечи	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Лазерное копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	2	Атаки этим оружием отыгрваются с силой 6, если его владелец нападал в этом ходе.
Маугетар (лезвие косы)	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Зеркальные мечи	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием в фазе схватки.
Идеальная сабля	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание и ранение этим оружием.
Силовая глефа	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовые клинки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Цепной меч Скорпионов	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	–
Скорпионья клешня (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Сияющий клинок	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Если боевая единица получает одно или более неспасённых ранений от этого оружия, до конца хода противник должен вычитать 1 из бросков на попадание, совершаемых этой БЕ.
Копьё Сумерек	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Посох Ультамара	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Звёздное копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	2	Атаки этим оружием отыгрваются с силой 8, если его владелец нападал в этом ходе.
Меч Азур	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Титанические кулаки из призрачной кости	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	–
Титаническая глефа-призрак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	–
Поющее копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Плачущая Смерть (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	D6	При нанесении урона этим оружием бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Ведьмин посох	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Ведьмин клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+.
Кулаки из призрачной кости	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	–
Кулаки призрачного стража	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	–
Трискелион (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Цепные сабли (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

Кристаллическая матрица целенаведения	Модель с кристаллической матрицей целенаведния может стрелять по ближайшей вражеской боевой единице из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание при условии, что стреляет по ближайшей цели.
Камни душ	Кидайте D6 каждый раз, когда модель с камнями души получает ранение или смертельное ранение, на 6 рана не теряется.
Звёздные двигатели	Добавляйте 2D6 (вместо D6) к дистанции движения модели со звёздными двигателями, совершающей марш-бросок.
Двигатели с отклоняемым вектором тяги	Если модель с двигателями с отклоняемым вектором тяги совершала марш-бросок, до начала вашей следующей фазы движения противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание дистанционным оружием по этой модели.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: получают ли боевые единицы со способностью «боевой настрой» штраф -1 к броскам на попадание из тяжёлого оружия после движения?
Ответ: Да.

В: если Эльдрад Ультран пройдёт два пси-теста и проявит две психосил в своей пси-фазе, какой бонус он получит к пси-тесту на проявление третьей психосилы, +1 или +2?
О: +1.

В: получает ли Фуэган бонус за способность «неугасимая решимость», если потеря раны была проигнорирована им благодаря способности «падёт последним»?
О: Нет.

В: если я во время матча использую способность «взмыть в небо» во время третьего (или последующих) раундов, значит ли это что из-за правила «тактические резервы» они считаются уничтоженными?
О: Нет. Боевая единица должна прибыть на поле боя до конца третьего раунда, чтобы иметь возможность использовать способность «взмыть в небо». Однако, если БЕ использовала способность «дети Бахаррота», чтобы во время расстановки разместиться в небесах, и не прибыла на поле боя до конца третьего раунда она считается уничтоженной в соответствии с правилом «тактические резервы».

ГЛОССАРИЙ ИСКУСТВЕННЫХ МИРОВ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Волновой змей»	Wave Serpent
«Гадюки»	Vypers
«Огненная призма»	Fire Prism
«Соколица»	Falcon
«Сплетающий ночь»	Night Spinner
аватара Кхаина	avatar of Khaine
авиация	airborne
автарх	autarch
автарх на крыльях	autarch with Swooping
Пикирующего Ястреба	Hawk wings
автарх с генератором варповых скачков	autarch with warp jump generator
автарх-небобежец	autarch skyrunner
азуриане	asuryani
Азурмен	Asurmen
акробатика	acrobatic
Алайток	Alaitoc
альдари	aeldari
Альтансар	Altansar
антигравитационный танк	hover tank
аспектный воин	aspect warrior
Багровый Охотник	Crimson Hunter
батарея огневой поддержки «Ярость Ваула»	Vaul's Wrath support battery
Бахаррот	Baharroth
боевой настрой	battle focus
боевые шагоходы	war walkers
Варповые Пауки	Warp Spider
вестник победы	herald of victory
ветер клинков	blade wind
взмыть в небо	skyleap
взрыв	explodes
вихрь смерти	whirlwind of death
воинство	warhost
Воющие Баньши	Howling Banshees
вселение мужества	embolden
гарантированное разрушение	assured destruction
Демон	daemon
дети Бахаррота	children of Baharroth
Джайн Зар	Jain Zar
древний рок	ancient doom
духовидец	spiritseer
духовная связь	spiritlink
Жалящие Скорпионы	Strokong Scorpions
железная решимость	iron resolve
Зловещие Мстители	Dire Avengers
Иллик Ночное Копьё	Illic Nightspear
импульсный залп	pulsed laser discharge
искусственный мир	craftworld
Иянден	Iyanden
Карандрас	Karandras
катастрофическое обрушение	catastrophic collapse
колдун	warlock
колдун-небобежец	warlock skyrunner
конклав колдунов	warlock conclave

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

крик бесконечной войны	cry of War Unending
крик ветра	cry of the wind
крушение	crash and burn
крылья Кхаина	wings of Khaine
Кхаин пробуждённый	Khaine awakened
лорд-феникс	phoenix lord
мастер маскировки	master of stealth
Мауган Ра	Maugan Ra
метка для духов	spirit mark
меткий глаз	marksman's eye
меткий стрелок	crack shot
направление	guide
наследие Альтансара	legacy of Altansar
небесные охотники	skyhunters
незримый охотник	hunter unseen
неотвратимая меткость	inescapable accuracy
неотвратимость смерти	inescapable death
непоколебимая сосредоточенность	unflinching focus
непреклоенные	implacable
непрерывная атака	sustained attack
несравненная проворность	peerless agility
неугасимая решимость	unquenchable resolve
неупокоенный и неостановимый	unstoppable revenant
обезоруживающий удар	disarming strike
оборонительная тактика	defence tactics
Огненные Драконы	Fire Dragons
орудие поддержки	support battery
орудийная платформа	crewed weapon
оседлав ветер	ride the wind
Оседлавшие Ветер	windriders
отскок	flickerjump
падет последним	last to fall
Пикирующие Ястребы	Swooping Hawks
пламя гнева	fires of wrath
повергание в ужас	horrify
Пожинатель	the Harvester
призрачная стража	wraithguard
Призрачные Клинки	wraithblades
призрачный властелин	wraithlord
призрачный истребитель «Болиголов»	Hemlock wraithfighter
призрачный рыцарь	wraithknight
приносящий окончательную смерть	bringer of the True Death
принц Ириэль	prince Yriel
приходит/приходят без зова	appear unbidden
проклятый	cursed
профессиональный охотник	expert hunter
путь командования	the path of Command
пылающая ярость	blazing fury
разведывательная	scout vehicle

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

техника	
разрушитель	destructor
раскалённое тело	molten body
раскрытие	reveal
рок	doom
рука Азуриана	hand of Asuryan
руны битвы	runes of battle
руны судьбы	runes of fate
сверкеющее солнце	the brilliant sun
Сияющие Копья	Shining Spears
смерть от тысячи укусов	death by a thousand stings
сокрытие	conceal
сонм духов	spirit host
стражники-защитники	guardian defenders
стражники-наводчики	guardian crew
стражники-штурмовики	storm guardians
странники	rangers
Тёмные Жнецы	Dark Reapers
трудно попасть	hard to hit
тяжёлая орудийная платформа	heavy weapon platform
удар из тени	shadow strike
укус Скорпиона	the Scorpion's bite
улучшение	enhance
Ультве	Ulthwe
ухудшение	drain
фигурный полёт	aerobatic grace
фортуна	fortune
фортуна в бою	battle fortune
Фуэган	Fuegan
хамелеолиноовые плащи	cameleoline cloaks
щит грации	shield of grace
экзарх	exarch
Эльдрад Ультран	Eldrad Ulthran
яростный крик	war shout
ясновидец	farseer
ясновидец-небобежец	farseer skyrunner

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

шлем-призрак	ghosthelm
доспехи Последних Рун	armour of Last Runes
руны ясновидца	runes of the farseer
психосиловой щит	forceshield
маска Баньши	Banshee mask
гранатный контейнер Бахаррота	Baharroth's grenade pack
мандибластеры	mandiblasters
генератор варповых скачков	warp jump generator
рунические доспехи	rune armour
мерцающий щит	shimmershield
змеиный щит	serpent shield
гранатный контейнер Пикирующих Ястребов	Swooping Hawk grenade pack
капсула ментального проецирования	mindshock pod
камни душ	spirit stones
силовое поле	power field
дифракционный щит	scattershield
ракетная установка альдари	aeldari missile launcher
сюрикенная катапульта Мстителей	Avenger shuriken catapult
светлое копьё	bright lance
цепные сабли	chainsabres
де-пушка	D-cannon
де-коса	D-scythe
смертопряд	death spinner
«Ткач погибели»	Doomweaver
огнемёт «Дыхание дракона»	Dragon's breath flamer
огненная пика	firepike
огнемёт	flamer
термоядерное ружьё	fusion gun
термоядерный пистолет	fusion pistol
ястребиный коготь	Hawk's talon
тяжёлая де-коса	heavy D-scythe
тяжёлая призрачная пушка	heavy wraithcannon
лазбластер	lasblaster
лазерное копьё	laser lance
мелта-бомба	melta bomb
призменная пушка	prism cannon
импульсный лазер	pulse laser
длинноствольная винтовка странников	ranger long rifle
ракетомёт Жнецов	reaper launcher
пучковый лазер	scatter laser
скорпионья клешня	Scorpion's claw
тенеплёт	shadow weaver
сюрикенная пушка	shuriken cannon
сюрикенная катапульта	shuriken catapult
сюрикенный пистолет	shuriken pistol
поющее копьё	singing spear
ружьё-прядильщик	spinneret rifle
звёздное копьё	star lance
звёздная пушка	Starcannon
плазменная граната	plasma grenade
солнечная пушка	suncannon
солнечное ружьё	sunrifle
ракетомёт «Буря»	Tempest launcher
трискелион	triskele
спаренная ракетная установка альдари	twin aeldari missile launcher
спаренное светлое копьё	twin bright lance
спаренный пучковый лазер	twin scatter laser
спаренная сюрикенная пушка	twin shuriken cannon
спаренная сюрикенная катапульта	twin shuriken catapult
спаренная звёздная пушка	twin starcannon
вибропушка	vibro cannon
призрачная пушка	wraithcannon
альдарский клинок	aeldari blade
жалящий клинок	biting blade
цепной меч	chainsword
зловещий меч	diresword
Палач	Executioner
призрачный топор	ghostaxe
глефа-призрак	ghostglaive
призрачные мечи	ghostswords
зеркальные мечи	mirrorswords
идеальная сабля	paragon sabre
силовой меч	power sword
силовая глефа	power glaive
силовые клинки	powerblades
цепной меч Скорпионов	Scorpion chainsword
титаническая поступь	titanic feet
титаническая глефа-призрак	titanic ghostglaive
титанические кулаки из призрачной кости	titanic wraithbone fists
ведьмин клинок	witchblade
ведьмин посох	witch staff
кулаки из призрачной кости	wraithbone fists
кулаки призрачной стражи	wraithguard fists
звёздные двигатели	star engines
кристаллическая матрица целенаведения	crystal targeting matrix
двигатели с отклоняемым вектором тяги	vectored engines
ракета «Солнечный взрыв»	sunburst missile
ракета «Звёздный выстрел»	starshot missile
Око Ярости	the Eye of Wrath
«Визгун»	Shrieker
сюрикен	shuriken
рассеянный луч	dispersed
сфокусированный луч	focused
лэнс-излучатель	lance
Бесшумная Смерть	Silent Death
Несущий Пустоту	Voidbringer
Плачущая Смерть	Wailing Doom
Клинок Разрушения	Blade of Destruction
огненный топор	Fire Axe
Маугетар	the Maugetar
лезвие косы	scythe blade
Копьё Сумерек	the Spear of Twilight
посох Ультамара	staff of Ulthamar
Меч Азур	the Sword of Asur
солнечная граната	sunburst grenade
звёздная глефа	star glaive

ДРУКАРИ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц друкари:

Энергия боли

Все боевые единицы **ДРУКАРИ** с этой способностью получают бонус в зависимости от текущего раунда боя в соответствии с нижеследующей таблицей.

ЭНЕРГИЯ БОЛИ

РАУНД БОЯ	БОНУС*
1	**Привыкшие к страданиям**: кидайте D6 каждый раз, когда модель с данной способностью получает ранение, на 6 рана не теряется.
2	**Жаждущие свежевать**: можно перекидывать кубики при определении дистанции нападения или марш-броска боевой единицы с этой способностью.
3	**Свежевательная ярость**: в фазе схватки можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание, совершенных боевыми единицами с этой способностью.
4	**Ободрённые кровопролитием**: боевые единицы с этой способностью автоматически проходят проверки боевого духа (кубики кидать не нужно).
5+	**Покров мучений**: уменьшите на 1 показатель лидерства вражеских боевых единиц, находящихся в 6" от любых боевых единиц с этой способностью в фазе проверки боевого духа.
*Все бонусы складываются. Например, во втором раунде боя боевая единица будет игнорировать раны при выпадении 6 и сможет перекидывать результат броска на определение дистанции нападения или марш-броска.	

Боевые наркотики

Боевые единицы с этой способностью в течение битвы получат бонус, зависящий от того, какие наркотики были введены им в вены. Перед боем совершите бросок по таблице боевых наркотиков, чтобы определить, какой боевой наркотик использует БЕ. Или же вы можете выбрать, какой бонус получает БЕ, но тогда вы не можете повторно выбрать бонус, используемый другой БЕ, пока все шесть боевых наркотиков не будут выбраны по одному разу каждый.

БОЕВЫЕ НАРКОТИКИ

D6	БОНУС
1	**Адреналит**: +1 атака
2	**Могильный лотос**: +1 к силе
3	**Гипекс**: +2 к расстоянию движения
4	**Болетворное**: +1 к стойкости
5	**Серпентин**: +1 к навыку ближнего боя (т.е. WS 3+ становится WS 2+)
6	**Расколотый разум**: +2 к лидерству

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречаются ключевые слова в угловых скобках, например, **<КАБАЛ>**. Оно заменяется на ключевое слово по вашему усмотрению, как описано ниже.

<КАБАЛ>, <КУЛЬТ ВЕДЬМ> И <КОВЕН ГЕМУНКУЛОВ>

Большинство боевых единиц друкари принадлежит к кабалу, культу ведьм или ковену гемункулов. Некоторые инфолисты уже содержат информацию, к какому кабалу, культу ведьм или ковену гемункулов принадлежит боевая единица (например, Лелит Гесперакс имеет ключевое слово «**КУЛЬТ РАСПРИ**»). Другие инфолисты друкари могут вмсто этого содержать ключ «**<КАБАЛ>**», «**<КУЛЬТ ВЕДЬМ>**» или «**<КОВЕН ГЕМУНКУЛОВ>**». Когда вы включаете БЕ с таким ключом в свою армию, вы должны указать, к какому кабалу, культу ведьм или ковенку гемункулов она относится. Затем просто замените ключ «**<КАБАЛ>**», «**<КУЛЬТ ВЕДЬМ>**» или «**<КОВЕН ГЕМУНКУЛОВ>**» на выбранное вами название везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию архонта, и вы хотите, чтобы он принадлежал кабалу Чёрного Сердца, то его фракционное ключевое слово «**<КАБАЛ>**» заменяется на «**КАБАЛ ЧЁРНОГО СЕРДЦА**», а описание способности «владыка» будет гласить: «все дружественные боевые единицы **КАБАЛА ЧЁРНОГО СЕРДЦА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего».

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».

ИНСТРУМЕНТЫ ИСТЯЗАНИЙ

Модель может заменить одно дистанционное оружие предметом из следующего списка:

- Сглаз-винтовка
- Разжижитель
- Жалонос

ОРУДИЯ ПЫТОК

Модель может заменить одно рукопашное оружие предметом из следующего списка:

- Агонизатор
- Электрокоррозийный хлыст
- Перчатка плоти
- Мыслефазовая перчатка
- Рука-ножницы
- Ядовитый клинок

Рейтинг мощности 4

Архонт

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Архонт	8"	2+	2+	3	3	5	5	9	5+

Архонт — это одна модель, вооружённая осколковым пистолетом и иссушающим клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Бластер	18"	Штурмовое 1	8	-4	D3	–
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Иссушающий клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять гранатомёт «Фантазм».
- Можно заменить иссушающий клинок агонизатором или силовым мечом.
- Можно заменить осколковый пистолет бласт-пистолетом или бластером.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Теневое поле: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 2+, который не может быть переброшен ни при каких обстоятельствах. После первого проваленного непробиваемого спас-броска теневое поле перестает работать до конца боя.

Владыка: все дружественные боевые единицы **КАБАЛА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, архонт**

Рейтинг мощности 4

Суккуб

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

Суккуб — это одна модель, вооружённая осколковым пистолетом и архитской глефой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Архитская глефа	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	1	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Пронзатель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить осколковый пистолет бласт-пистолетом, агонизатором или пронзателем.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, боевые наркотики

Невесты смерти: в фазе схватки вы можете перекидывать результаты 1 бросков на попадание, совершенных дружественными боевыми единицами **<КУЛЬТА ВЕДЬМ>**, находящимися в пределах 6" от этой модели.

Молниеносное уклонение: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Не сбежать: проведите кубовку, если вражеская боевая единица **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от этой модели хочет отступить. Эта БЕ может отступить только если противник выиграет кубовку.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, суккуб**

Рейтинг мощности 7

Лелит Гесперакс

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

Лелит Гесперакс — это одна модель, вооружённая двумя пронзающими клинками и вплетенными в волосы шипами и крюками. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пронзающий клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	1	Модель, вооруженная двумя пронзающими клинками может совершать ими 1 дополнительную атаку всякий раз, когда сражается.
Вплетенные в волосы шипы и крюки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз, когда владелец сражается, он может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Пронзатель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить один пронзающий клинок пронзателем.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, **боевые наркотики**

Невесты смерти: в фазе схватки вы можете перекидывать результаты 1 бросков на попадание, совершенных дружественными боевыми единицами **КУЛЬТА ВЕДЬМ РАСПРИ**, находящимися в пределах 6" от этой модели.

Увёртливая, как ртуть: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Не сбежать: проведите кубовку, если вражеская боевая единица **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от любых моделей с этой способностью хочет отступить. Эта БЕ может отступить только если противник выиграет кубовку.

На порядок выше: в фазе схватки Лелит Гесперакс перекидывает все проваленные броски на попадание и на ранение против вражеских **ПЕРСОНАЖЕЙ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, культ Распри**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, суккуб, Лелит Гесперакс**

Рейтинг мощности 5

Гемункул

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гемункул	7"	2+	2+	3	4	5	5	8	6+

Гемункул — это одна модель, вооружённая осколковым пистолетом и инструментами гемункула.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Инструменты гемункула	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять предметы из списков *инструментов истязаний* и/или *орудий пыток*.
- Можно взять горн проклятия.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Нечувствителен к боли: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Хозяин боли: увеличьте на 1 ед. показатель стойкости дружественных боевых единиц **<КОВЕНА ГЕМУНКУЛОВ>** в пределах 6" от этой модели.

Горн проклятия: один раз за битву гемункул с горном проклятия может решить выпустить содержимое горна в своей пси-фазе. В этом случае киньте D6 за каждоую боевую единцу **ПСАЙКЕРОВ** в пределах 12" от этой модели; при результате 4+ боевая единица, за которую совершался бросок, получает D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <ковен гемункулов>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, гемункул**

Рейтинг мощности 6

Уриен Ракарт

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Уриен Ракарт	7"	2+	2+	3	5	5	4	8	6+

Уриен Ракарт — это одна модель, вооружённая инструментами гемункула, Шкатулкой свежевания и инъектором ихора. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Инструменты гемункула	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Шкатулка свежевания	12"	Штурмовое 2D6	3	-2	1	Этим оружием можно выстрелить только один раз за бой.
Инъектор ихора	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Носитель может сделать не более одной атаки этим оружием в каждом ходе (остальные атаки должны быть совершены другим рукопашным оружием). Можно перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает D3 смертельных ранений в дополнение к остальному урону.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Клонирующее поле: Уриен Ракарт имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Хозяин боли: увеличьте на 1 ед. показатель стойкости дружественных боевых единиц **ПРОРОКОВ ПЛОТИ** в пределах 6" от этой модели.

Презрение к смерти: можно перекидывать провальные результаты спас-бросков Уриена Ракарта от атак с силой меньше 9.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, Пророки Плоти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, гемункул, Уриен Ракарт**

Рейтинг мощности 7

Дражар

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

Дражар — это одна модель, вооружённая полуклэйвами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Полуклэйвы	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– один клинок	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	–
– два клинка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Модель, атакующая двумя клинками может совершать ими 2 дополнительные атаки всякий раз, когда сражается.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Вечный воин: Дражар имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Мастер клинков: в фазе схватки прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание дружественных боевых единиц **ИНКУБОВ** в 6" от Дражара.

Убийственное наступление: если в фазе схватки результат броска на ранение, совершенного Дражаром равен 6+, он может немедленно совершить ещё одну атаку. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительных атак.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, инкубы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, Дражар**

Рейтинг мощности 3

Воины-кабалиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Воин-кабалит	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+
Сибарит	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	5+

Эта боевая единица включает 1 сибарита и 4 воинов-кабалитов. Дополнительно она может включить до 5 воинов-кабалитов (**+2 к рейтингу мощности**), до 10 воинов-кабалитов (**+4 к рейтингу мощности**) или до 15 воинов-кабалитов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осколковой винтовкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Бластер	18"	Штурмовое 1	8	-4	D3	–
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковая винтовка	24"	Скорострельное 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–
Шредер	12"	Штурмовое D3	6	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием по **ПЕХОТЕ**.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Сибарит может взять силовой меч или агонизатор.
- Сибарит может взять гранатомёт «Фантазм».
- Сибарит может заменить осколковую винтовку осколковым пистолетом или бласт-пистолетом.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один воин-кабилит может заменить осколковую винтовку тёмным копьём или осколковой пушкой.
- Одна модель может заменить осколковую винтовку шредером или бластером. Если боевая единица насчитывает 20 моделей, другая модель может сделать то же самое.

СПОСОБНОСТИ Энергия боли

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, воины-кабалиты**

Рейтинг мощности 3

Ведьмы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ведьма	8"	3+	3+	3	3	1	1	7	6+
Гекатрица	8"	3+	3+	3	3	1	2	8	6+

Эта боевая единица включает 1 гекатрицу и 4 ведьм. Дополнительно она может включить до 5 ведьм (**+3 к рейтингу мощности**), до 10 ведьм (**+5 к рейтингу мощности**) или до 15 ведьм (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осколковым пистолетом, тёмносветовыми гранатами и клинком гекатриев.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Клинок гекатриев	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Перчатки гидры	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Бритвоцепы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием.
Осколочная сеть и пронзатель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Тёмносветовая граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Гекатрица может взять гранатомёт «Фантазм».
- Гекатрица может заменить осколковый пистолет бласт-пистолетом.
- Гекатрица может заменить клинок гекатриев силовым мечом или агонизатором.
- Одна ведьма может заменить осколковый пистолет и клинок гекатриев перчатками гидры, бритвоцепами или осколочной сетью и пронзателем. Если боевая единица насчитывает 10 и более моделей, еще две ведьмы могут сделать то же самое.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, боевые наркотики

Увёртка: в фазе схватки модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

Не сбежать: проведите кубовку, если вражеская боевая единица **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от любых моделей с этой способностью хочет отступить. Эта БЕ может отступить только если противник выиграет кубовку.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, ведьмы**

Рейтинг мощности 2

Ламеянка

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

Ламеянка — это одна модель, вооружённая осколковым пистолетом и клинком шаимеша.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клинок шаимеша	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель, не являющаяся **ТЕХНИКОЙ**, получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.

СПОСОБНОСТИ	Энергия боли **Двор архонта**: можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание, совершаемые этой моделью, если она находится в 3" от дружественного **АРХОНТА <КАБАЛА>**. Кроме того, за каждого архонта вы можете включить до четырех моделей с этой способностью в то же подразделение вашей батальной армии, в котором находится архонт, и они не будут занимать ячеек в этом подразделении.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, друкари, <кабал>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, ламеянка**

Рейтинг мощности 2

Медуза

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Медуза	8"	3+	3+	3	3	3	1	8	5+

Медуза — это одна модель, атакующая врагов зрительной вспышкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Зрительная вспышка	9"	Штурмовое 4	4	-2	1	–

СПОСОБНОСТИ	Энергия боли **Двор архонта**: можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание, совершаемые этой моделью, если она находится в 3" от дружественного **АРХОНТА <КАБАЛА>**. Кроме того, за каждого архонта вы можете включить до четырех моделей с этой способностью в то же подразделение вашей батальной армии, в котором находится архонт, и они не будут занимать ячеек в этом подразделении.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, друкари, <кабал>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, медуза**

Рейтинг мощности 3

Сслит

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

Сслит — это одна модель, вооружённая сколовым карабином, осколковым пистолетом и боевым клинком сслитов.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сколовый карабин	18"	Штурмовое 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Боевой клинок сслитов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Двор архонта: можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание, совершаемые этой моделью, если она находится в 3" от дружественного **АРХОНТА <КАБАЛА>**. Кроме того, за каждого архонта вы можете включить до четырех моделей с этой способностью в то же подразделение вашей батальной армии, в котором находится архонт, и они не будут занимать ячеек в этом подразделении.

Нечуствителен к боли: сслит имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Хладнокровный телохранитель: кидайте D6 каждый раз, когда в пределах 3" от этой модели теряет рану дружественный **АРХОНТ <КАБАЛА>**. На 2+ эта модель перехватывает рану: архонт не теряет рану, но эта модель получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, сслит**

Рейтинг мощности 2

Ур-гуль

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ур-гуль	8"	3+	-	4	3	3	4	2	7+

Ур-гуль — это одна модель, атакующая лапами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лапы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Двор архонта: можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание, совершаемые этой моделью, если она находится в 3" от дружественного **АРХОНТА <КАБАЛА>**. Кроме того, за каждого архонта вы можете включить до четырех моделей с этой способностью в то же подразделение вашей батальной армии, в котором находится архонт, и они не будут занимать ячеек в этом подразделении.

Нечуствителен к боли: ур-гуль имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Свирепое нападение: увеличьте на 2 количество атак ур-гуля, если он нападал в этом ходе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, ур-гуль**

Рейтинг мощности 5

Вернорождённые кабалиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Вернорождённый кабалит	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	5+
Драконт	7"	3+	3+	3	3	1	3	8	5+

Эта боевая единица включает 1 драконта и 4 вернорождённых кабалитов. Дополнительно она может включить до 5 вернорождённых кабалитов (**+3 к рейтингу мощности**), до 10 вернорождённых кабалитов (**+6 к рейтингу мощности**) или до 15 вернорождённых кабалитов (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осколковой винтовкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Бластер	18"	Штурмовое 1	8	-4	D3	–
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковая винтовка	24"	Скорострельное 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–
Шредер	12"	Штурмовое D3	6	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием по **ПЕХОТЕ**.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Драконт может взять силовой меч или агонизатор.
- Драконт может взять гранатомёт «Фантазм».
- Драконт может заменить осколковую винтовку осколковым пистолетом или бласт-пистолетом.
- До двух вернорождённых кабалитов могут заменить осколковую винтовку тёмным копьём или осколковой пушкой.
- До двух вернорождённых кабалитов могут заменить осколковую винтовку шредером или бластером.

СПОСОБНОСТИ Энергия боли

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, вернорождённые кабалиты**

Рейтинг мощности 4

Кровавые невесты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кровавая невеста	8"	3+	3+	3	3	1	2	8	6+
Сирена	8"	3+	3+	3	3	1	3	8	6+

Эта боевая единица включает 1 сирену и 4 кровавых невест. Дополнительно она может включить до 5 кровавых невест (**+3 к рейтингу мощности**), до 10 кровавых невест (**+6 к рейтингу мощности**) или до 15 кровавых невест (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осколковым пистолетом, тёмносветовыми гранатами и клинком гекатриев.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Клинок гекатриев	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Перчатки гидры	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Бритвоцепы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием.
Осколочная сеть и пронзатель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Тёмносветовая граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Сирена может взять гранатомёт «Фантазм».
- Сирена может заменить осколковый пистолет бласт-пистолетом.
- Сирена может заменить клинок гекатриев силовым мечом или агонизатором.
- Одна кровавая невеста может заменить осколковый пистолет и клинок гекатриев перчатками гидры, бритвоцепами или осколочной сетью и пронзателем. Если боевая единица насчитывает 10 и более моделей, еще две кровавые невесты могут сделать то же самое.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, **боевые наркотики**

Увёртка: в фазе схватки модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

Не сбежать: проведите кубовку, если вражеская боевая единица **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от любых моделей с этой способностью хочет отступить. Эта БЕ может отступить только если противник выиграет кубовку.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, кровавые невесты**

Рейтинг мощности 5

Инкубы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инкуб	7"	3+	3+	3	3	1	3	8	3+
Клэйвекс	7"	2+	3+	3	3	2	4	9	3+

Эта боевая единица включает 1 клэйвекса и 4 инкубов. Дополнительно она может включить до 5 инкубов (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена клэйвом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Полуклэйвы	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– один клинок	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	–
– два клинка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Модель, атакующая двумя клинками может совершать ими 2 дополнительные атаки всякий раз, когда сражается.
Клэйв	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ: Клэйвекс может заменить клейв полуклэйвами.

СПОСОБНОСТИ: Энергия боли

Смертельная точность: если результат броска на ранение, совершенного клэйвексом, равен 6+, увеличьте на 2 показатель урона этой атаки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ: **Альдари, друкари, инкубы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: **Пехота**

Рейтинг мощности 5

Мандрагоры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мандрагор	8"	3+	3+	4	3	1	2	7	7+
Ночной дьявол	8"	3+	3+	4	3	1	3	8	7+

Эта боевая единица включает 1 ночного дьявола и 4 мандрагоров. Дополнительно она может включить до 5 мандрагоров (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена потоком зла и мерцалевым клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поток зла	18"	Штурмовое 2	4	-1	1	При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Мерцалевый клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ: Энергия боли

Вышли из теней: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в теневом измерении Аэлиндрах. В конце любой вашей фазы движения мандрагоры могут протиснуться в нашу реальность – поместите их где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Сокрытые от взгляда: эта боевая единица имеет непробиваемый спас-бросок на 5+. В дополнение, противник должен вычитать 1 из бросков на попадание по этой боевой единице.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ: **Альдари, друкари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: **Пехота, мандрагоры**

Рейтинг мощности 3

Развалины

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Развалина	7"	3+	3+	3	4	1	2	7	6+
Акофист	7"	3+	3+	3	4	1	3	8	6+

Эта боевая единица включает 1 акофиста и 4 развалин. Дополнительно она может включить до 5 развалин (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена инструментами гемункула.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Инструменты гемункула	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Окостенитель	24"	Штурмовое 1	*	-3	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+. Если этим оружием убита модель, киньте D6, при результате 4+ боевая единица этой модели немедленно получит смертельное ранение.
Разжижитель	8"	Штурмовое D6	3	-D3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Каждый раз при стрельбе из этого оружия кидайте D3, чтобы определить AP его атак. Например, при выпадении1 это оружие будет иметь AP -1.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые пять моделей в боевой единице одна развалина может взять разжижитель или окостенитель.
- Акофист может взять предметы из списка *орудий пыток*.
- Акофист может взять сглаз-винтовку, разжижитель или жалонос.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Нечуствителен к боли: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <ковен гемункулов>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, развалины**

Рейтинг мощности 6

Гротески

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гротеск	7"	3+	6+	5	5	3	4	8	6+

Эта боевая единица включает 3 гротесков. Дополнительно она может включить до 7 развалин (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена монструозным тесаком и перчаткой плоти.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозный тесак	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Перчатка плоти	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель, не являющаяся **ТЕХНИКОЙ**, получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Разжижитель	8"	Штурмовое D6	3	-D3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Каждый раз при стрельбе из этого оружия кидайте D3, чтобы определить AP его атак. Например, при выпадении1 это оружие будет иметь AP -1.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один гротеск может взять предметы из списка *орудий пыток*.
- Можно заменить монструозный тесак разжижителем.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Нечуствителен к боли: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <ковен гемункулов>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гротески**

Рейтинг мощности 3

Укротитель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Укротитель	12"	3+	3+	3	3	3	3	7	5+

Укротитель — это одна модель, вооружённая бичом укротителя и разъезжающая на скайборде, оснащённом осколкомётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Бич укротителя	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	–
Осколкомёты	18"	Штурмовое 2	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить бич укротителя силовым мечом или агонизатором.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, **боевые наркотики**

Укротитель: в фазе схватки все дружественные боевые единицы **ЗВЕРЕЙ ДРУКАРИ**, находящиеся в 6" от укротителя, могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание. В фазе проверки боевого духа все дружественные БЕ **ЗВЕРЕЙ ДРУКАРИ**, находящиеся в 6" от укротителя, могут использовать его показатель лидерства вместо своего. Кроме того, за каждого укротителя вы можете включить БЕ **ЗВЕРЕЙ ДРУКАРИ** в то же подразделение вашей батальной армии, в котором находится укротитель, и она не будут занимать ячеек в этом подразделении.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, перонаж, летает, укротитель**

Рейтинг мощности 2

Когтистые дьяволы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Когтистый дьявол	10"	4+	-	5	5	4	5	4	5+

Эта боевая единица включает 1 когтистого дьявола. Дополнительно она может включить до 2 когтистых дьяволов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 5 когтистых дьяволов (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель сражается увесистыми лапами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Увесистые лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Зверь, когтистые дьяволы**

Рейтинг мощности 1

Кхимеры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кхимера	10"	3+	-	4	4	1	3	4	6+

Эта боевая единица включает 2 кхимер. Дополнительно она может включить до 5 пар кхимер (**+1 к рейтингу мощности за пару**). Каждая модель сражается лапами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лапы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–

СПОСОБНОСТИ **Не от мира сего**: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Зверь, кхимеры**

Рейтинг мощности 1

Стаи острокрылов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Стая острокрылов	12"	5+	-	2	2	4	8	4	7+

Эта боевая единица включает до 3 стай острокрылов. Дополнительно она может включить до 3 стай острокрылов (**+1 к рейтингу мощности**) или до 9 стай острокрылов (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель сражается лапами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лапы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, друкари**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Зверь, стая, летает, стаи острокрылов**

Рейтинг мощности 5

Разбойники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Разбойник	16"	3+	3+	3	4	2	2	7	4+
Чемпион Арены	16"	3+	3+	3	4	2	3	8	4+

Эта боевая единица включает 1 чемпиона Арены и 2 разбойников. Дополнительно она может включить до 3 разбойников (**+5 к рейтингу мощности**), до 6 разбойников (**+10 к рейтингу мощности**) или до 9 разбойников (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осколковым пистолетом и разъезжает на гравицикле «Разбойник», оснащенном осколковой винтовкой и клинками-стабилизаторами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковая винтовка	24"	Скорострельное 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Клинки-стабилизаторы	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	–
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Бластер	18"	Штурмовое 1	8	-4	D3	–
Тепловое копьё	18"	Штурмовое 1	6	-5	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Чемпион арены может взять агонизатор или силовой меч.
- За каждые три модели в боевой единице один разбойник может заменить осколковую винтовку тепловым копьём или бластером.
- За каждые три модели в боевой единице один разбойник может взять гравикоготь или кассетные триболы.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, **боевые наркотики**

Кассетные триболы: киньте D6 за каждую вражескую боевую единицу в 1" от модели с кассетными триболами в боевой единице, совершающей отступление. При результате 4+ соответствующая вражеская БЕ получает смертельное ранение.

Гравикоготь: кидайте D6 каждый раз, когда модель с гравикогтем заканчивает манёвр нападения в 1" от вражеской боевой единицы. При результате 4+ эта БЕ получает смертельное ранение.

Несравненная быстрота: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 8" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, друкари, <культ ведьм>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Мотоциклист, летает, разбойники**

Рейтинг мощности 5

Гелионы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гелион	14"	3+	3+	3	3	1	2	7	5+
Гелиарх	14"	3+	3+	3	3	1	3	8	5+

Эта боевая единица включает 1 гелиарха и 4 гелионов. Дополнительно она может включить до 5 гелионов (**+4 к рейтингу мощности**), до 10 гелионов (**+8 к рейтингу мощности**) или до 15 гелионов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осколкомётами и адской глефой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколкомёты	18"	Штурмовое 2	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Адская глефа	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	2	–
Шоковый коготь	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Гелиарх может взять гранатомёт «Фантазм».
- Гелиарх может заменить адскую глефу чем-то из следующего:
  – осколковый пистолет и шоковый коготь
  -осколоковый пистолет и силовой меч
  – осколковый пистолет и агонизатор

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли, **боевые наркотики**

Ударил-отступил: эта боевая единица может отступать и нападать в том же ходе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, гелионы**

Рейтинг мощности 6

Бичеватели

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бичеватель	14"	3+	3+	3	3	1	2	7	4+
Солярит	14"	3+	3+	3	3	1	3	8	4+

Эта боевая единица включает 1 солярита и 4 бичевателей. Дополнительно она может включить до 5 бичевателей (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена сколовым карабином и тёмносветовыми гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Смените тип этого оружия с тяжелого на штурмовое, если им оснащена **ТЕХНИКА**.
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Бластер	18"	Штурмовое 1	8	-4	D3	–
Тепловое копьё	18"	Штурмовое 1	6	-5	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Тёмносветовая граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Сколовый карабин	18"	Штурмовое 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Шредер	12"	Штурмовое D3	6	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием по **ПЕХОТЕ**.
Электромагнитый бластер	24"	Штурмовое 1	4	-1	1	Если цель является **ТЕХНИКОЙ**, при результате броска на ранение 4+ она получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного смертельного ранения наносится D3.
Силовое копьё	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Ядовитый клинок	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До четырех бичевателей могут заменить сколовые карабины бластерами, осоколковыми пушками, тёмными копьями, тепловыми копьями, шредерами или электромагнитными бластерами.
- Солярит может заменить сколовый карабин осколковым пистолетом или бласт-пистолетом.
- Если солярит заменяет свой сколовый карабин пистолетом, он также может взять ядовитый клинок, силовое копьё или агонизатор.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

Броня из призрачных пластин: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 6+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, бичеватели**

(транспорт)

Рейтинг мощности 6

«Рейдер»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Рейдер»	*	4+	*	6	5	10	*	7	4+

УРОН

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

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

«Рейдер» — это одна модель, оснащённая тёмным копьём и клинками-стабилизаторами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Смените тип этого оружия с тяжелого на штурмовое, если им оснащена **ТЕХНИКА**.
Пушка-дезинтегратор	36"	Штурмовое 3	5	-3	2	–
Клинки-стабилизаторы	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	–
Шоковый таран	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Носитель может сделать не более одной атаки этим оружием в каждом ходе (остальные атаки должны быть совершены другим рукопашным оружием). Если носитель нападал в этом ходе, успешные атаки этим оружием наносят D3 урона (а не 1).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тёмное копьё пушкой-дезинтегратором.
- Можно взять шоковый таран.

СПОСОБНОСТИ

Щит ночи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного оружия.

Парящая: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

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

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель техники, могут совершать атаки в своей фазе стрельбы. Измеряйте расстояние и проверяйте линию видимости от любой точки этой модели. Когда пассажиры стреляют, к ним примеряются все модификаторы, влияющие на данную модель. Например, если эта модель отступала, пассажиры не могут стрелять; также они не могут стрелять (кроме как из пистолетов), если она находится в 1" от вражеской боевой единицы и т.п. Обратите внимание, что пассажиры не могут стрелять после отступления, хотя сам «Рейдер» может.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ИНКУБОВ** или **ПЕХОТЫ ДРУКАРИ**. Модели гротесков занимают место двух моделей пехоты. Нельзя перевозить гелионов или бичевателей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, друкари, <ковен гемункулов> или <кабал> или <культ ведьм>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, летает, «Рейдер»

(транспорт)

Рейтинг мощности 4

«Яд»

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

«Яд»— это одна модель, оснащённая спаренной осколковой винтовкой, осколковой пушкой и клинками-стабилизаторами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Спаренная осколковая винтовка	24"	Скорострельное 2	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Клинки-стабилизаторы	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную осколковую винтовку дополнительной осколковой пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Щит ночи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного оружия.

Мерцающее поле: ваш оппонент должен вычитать 1 ед. из всех результатов бросков на попадание по этой модели в фазе стрельбы.

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

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель техники, могут совершать атаки в своей фазе стрельбы. Измеряйте расстояние и проверяйте линию видимости от любой точки этой модели. Когда пассажиры стреляют, к ним примеряются все модификаторы, влияющие на данную модель. Например, если эта модель отступала, пассажиры не могут стрелять; также они не могут стрелять (кроме как из пистолетов), если она находится в 1" от вражеской боевой единицы и т.п. Обратите внимание, что пассажиры не могут стрелять после отступления, хотя сам «Яд» может.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ИНКУБОВ** или **ПЕХОТЫ ДРУКАРИ**, кроме гротесков. Нельзя перевозить гелионов или бичевателей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, друкари, <ковен гемункулов> или <кабал> или <культ ведьм>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, летает, «Яд»

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 8

Реактивный истребитель «Острокрыл»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Реактивный истребитель «Острокрыл»	*	6+	*	6	6	10	*	7	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	20-72"	3+	3
3-5	20-48"	4+	D3
1-2	20-32"	5+	1

Реактивный истребитель «Острокрыл» — это одна модель, оснащённая двумя пушками-дезинтеграторами, спаренной осколковой винтовкой и ракетами «Острокрыла».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Спаренная осколковая винтовка	24"	Скорострельное 2	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Смените тип этого оружия с тяжелого на штурмовое, если им оснащена **ТЕХНИКА**.
Пушка-дезинтегратор	36"	Штурмовое 3	5	-3	2	–
Ракеты «Острокрыла»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета-монокоса	48"	Штурмовое D6	6	0	2	–
– некротоксинная ракета	48"	Штурмовое D6	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
– раскалывающая ракета	48"	Штурмовое D6	7	-1	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием при использовании данного профиля.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить две пушки-дезинтегратора двумя тёмными копьями.
- Можно заменить спаренную осколковую винтовку осколковой пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Щит ночи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного оружия.

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

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

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

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм> или <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, реактивный истребитель «Острокрыл»**

(Летательный аппарат)

Рейтинг мощности 9

«Пустотный ворон»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Пустотный ворон»	*	6+	*	6	6	12	*	7	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-60"	3+	3
4-6	20-40"	4+	D3
1-3	20-25"	5+	1

«Пустотный ворон» — это одна модель, оснащённая двумя пустотными копьями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тёмная коса	24"	Штурмовое D3	8	-4	D3	–
Пустотное копьё	36"	Штурмовое1	9	-4	D6	–
Ракеты «Пустотного ворона»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– имплозивная ракета	48"	Штурмовое D3	6	-3	1	–
– раскалываюшая ракета	48"	Штурмовое D6	7	-1	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить два пустотных копья двумя тёмными косами.
- Можно взять ракеты «Пустотного ворона».

СПОСОБНОСТИ

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

Пустотная мина: один раз за бой «Пустотный ворон» может сбросить пустотную мину, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой пролетел «Пустотный ворон» и три D6 за каждую модель **ТЕХНИКИ** или **МОНСТРА** в этой БЕ и по одному D6 за остальные модели в этой БЕ, но всего не более 10D6. За каждый результат 3+ эта БЕ получает смертельное ранение.

Щит ночи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного оружия.

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

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

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <культ ведьм> или <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, «Пустотный ворон»**

Рейтинг мощности 7

«Талос»

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

Эта боевая единица включает 1 «Талос». Дополнительно она может включить 1 «Талос» (**+7 к рейтингу мощности**) или 2 «Талоса» (**+14 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена двумя осколковыми пушками и двумя макроскальпелями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Электромагнитный бластер	24"	Штурмовое 1	4	-1	1	Если цель является **ТЕХНИКОЙ**, при результате броска на ранение 4+ она получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного смертельного ранения наносится D3.
Тепловое копьё	18"	Штурмовое 1	6	-5	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Спаренный разжижитель	8"	Штурмовое 2D6	3	-D3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Каждый раз при стрельбе из этого оружия кидайте D3, чтобы определить AP его атак. Например, при выпадении1 это оружие будет иметь AP -1.
Инъектор ихора	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Носитель может сделать не более одной атаки этим оружием в каждом ходе (остальные атаки должны быть совершены другим рукопашным оружием). Можно перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает D3 смертельных ранений в дополнение к остальному урону.
Жалострел	24"	Штурмовое 2D6	5	0	1	–
Цепи с крюками	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Макроскальпель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	Модель, вооруженная макроскальпелем, может совершить им дополнительную атаку всякий раз, когда сражается. Модель с двумя макроскальпелями может совершить две дополнительные атаки всякий раз, когда сражается.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой «Талос» может заменить один из макроскальпелей цепями с крюками, инъектором ихора или спаренным разжижителем.
- Любой «Талос» может заменить две осколковые пушки жалострелом, двумя тепловыми копьями или двумя электромагнитными бластерами.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

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

Нечувствителен к боли: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <ковен гемункулов>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, «Талос»**

Рейтинг мощности 7

«Кронос»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Кронос»	8"	4+	4+	5	6	7	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 «Кронос». Дополнительно она может включить 1 «Кронос» (**+5 к рейтингу мощности**) или 2 «Кроноса» (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена выкачивателем душ и душесосущими щупальцами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Выкачиватель душ	8"	Штурмовое D6	3	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного ранения наносится D3.
Вихрь духов	18"	Штурмовое D6	3	-2	1	Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного ранения наносится D3.
Душесосущие щупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного ранения наносится D3.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой «Кронос» взять вихрь духов.

СПОСОБНОСТИ

Энергия боли

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

Нечувствителен к боли: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Зонд душ: можно перебрасывать результаты 1 бросков на ранение, совершенных в фазе схватки дружественными боевыми единицами **ДРУКАРИ** в 6" от этой модели. Кроме того, если в фазе схватки «Кронос» нанес одно или более ранений, вы можете выбрать дружественную БЕ не-**ТЕХНИКИ ДРУКАРИ** в 6" от него. Эта БЕ восстанавливает ранее потеряную в бою рану.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <ковен гемункулов>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, «Кронос»**

Рейтинг мощности 8

«Губитель»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Губитель»	*	4+	*	6	6	10	*	7	4+

УРОН

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

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

«Губитель» — это одна модель, оснащённая тремя тёмными копьями и клинками-стабилизаторами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Смените тип этого оружия с тяжелого на штурмовое, если им оснащена **ТЕХНИКА**.
Пушка-дезинтегратор	36"	Штурмовое 3	5	-3	2	–
Клинки-стабилизаторы	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	–
Шоковый таран	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Носитель может сделать не более одной атаки этим оружием в каждом ходе (остальные атаки должны быть совершены другим рукопашным оружием). Если носитель нападал в этом ходе, успешные атаки этим оружием наносят D3 урона (а не 1).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить любое тёмное копьё пушкой-дезинтегратором.
- Можно взять шоковый таран.

СПОСОБНОСТИ

Щит ночи: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного оружия.

Парящая: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, друкари, <кабал>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, «Губитель»**

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ДРУКАРИ

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)
Архонт	1	54
Укротитель	1	56
Когтистый дьявол	1-6	32
«Кронос»	1-3	102
Гротески	3-10	31
Гемункул	1	75
Кровавые невесты	5-20	13
Гелионы	5-20	17
Инкубы	5-10	18
Вернорождённые кабалиты	5-20	11
Воины-кабалиты	5-20	7
Кхимеры	2-12	10
Ламеянка	1	18
Мандрагоры	5-10	19
Медуза	1	21
«Рейдер»	1	95
«Губитель»	1	95
Реактивный истребитель «Острокрыл»	1	115
Стая острокрылов	3-12	14
Разбойники	3-12	30
Бичеватели	5-10	14
Сслит	1	31
Суккуб	1	72
«Талос»	1-3	88
Ур-гуль	1	20
«Яд»	1	65
«Пустотный ворон»	1	169
Развалины	5-10	10
Ведьмы	5-20	9

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Дражар	1	140
Лелит Гесперакс	1	125
Уриен Ракарт	1	112

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Кассетные триболы	5
Гравикоготь	5

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Поток зла	0
Бласт-пистолет	10
Бластер	15
Тёмное копьё	20
Тёмная коса	0
Тёмносветовая граната	0
Пушка-дезинтегратор	30
Зрительная вспышка	0
Электромагнитный бластер	12
Тепловое копьё	25
Сглаз-винтовка	11
Разжижитель	13
Окостенитель	13
Гранатомёт «Фантазм»	3
Ракеты «Острокрыла»	0
Сколовый карабин	0
Шредер	8
Выкачиватель душ	0
Вихрь духов	13
Осколковая пушка	15
Осколковый пистолет	0
Осколкомёты	0
Осколковая винтовка	0
Жалонос	7
Жалострел	26
Спаренный разжижитель	26
Спаренная осколковая винтовка	0
Пустотное копьё	0
Ракеты «Пустотного ворона»	25

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Агонизатор	4
Архитская глефа	0
Бич укротителя	4
Клинки-стабилизаторы	0
Увесистые лапы	0
Цепи с крюками	3
Лапы и когти	0
Полуклэйвы	8
Электрокоррозийный хлыст	8
Перчатка плоти	6
Мерцалевый клинок	0
Инструменты гемункула	1
Клинок гекатриев	0
Адская глефа	0
Иссушающий клинок	10
Перчатки гидры	4
Инъектор ихора	5
Пронзатель	5
Клэйв	0
Макроскальпель	4
Мыслефазовая перчатка	4
Монструозный тесак	3
Силовое копьё	4
Силовой меч	4
Бритвоцепы	4
Рука-ножницы	8
Клинок шаимеша	0
Осколковая сеть и пронзатель	5
Шоковый таран	1
Душесосущие щупальца	0
Боевой клинок сслитов	0
Шоковый коготь	7
Ядовитый клинок	5

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: если архонт получает смертельное ранение, прекращает ли действовать теневое поле?
Ответ: Нет.

В: могу ли я использовть способность ведьм «увёртка» в фазе стрельбы, если в них стреляет из пистолетов вражеская боевая единица, находящаяся в 1" от них?
Ответ: Нет.

В: если я стреляю по **ТЕХНИКЕ** *из электромагнитного бластера и результат броска на ранение равен 4, наносётся ли смертельное ранение, если этого результата недостаточно для того, чтобы ранить цель?*
О: Да.

ОСНАЩЕНИЕ ДРУКАРИ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поток зла	18"	Штурмовое 2	4	-1	1	При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Бласт-пистолет	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Бластер	18"	Штурмовое 1	8	-4	D3	–
Шкатулка свежевания	12"	Штурмовое 2D6	3	-2	1	Этим оружием можно выстрелить только один раз за бой.
Тёмное копьё	36"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–
Тёмная коса	24"	Штурмовое D3	8	-4	D3	–
Тёмносветовая граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Пушка-дезинтегратор	36"	Штурмовое 3	5	-3	2	–
Зрительная вспышка	9"	Штурмовое 4	4	-2	1	–
Электромагнитый бластер	24"	Штурмовое 1	4	-1	1	Если цель является **ТЕХНИКОЙ**, при результате броска на ранение 4+ она получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного смертельного ранения наносится D3.
Тепловое копьё	18"	Штурмовое 1	6	-5	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Сглаз-винтовка	36"	Тяжелое 1	4	-1	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Разжижитель	8"	Штурмовое D6	3	-D3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Каждый раз при стрельбе из этого оружия кидайте D3, чтобы определить AP его атак. Например, при выпадении1 это оружие будет иметь AP -1.
Окостенитель	24"	Штурмовое 1	*	-3	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+. Если этим оружием убита модель, киньте D6, при результате 4+ боевая единица этой модели немедленно получит смертельное ранение.
Гранатомёт «Фантазм»	18"	Штурмовое D3	1	0	1	До конца хода уменьшите на 1 ед. показатель лидерства боевой единицы, получившей попадание из одного или нескольких гранатомётов «Фантазм».
Ракеты «Острокрыла»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета-монокоса	48"	Штурмовое D6	6	0	2	–
– некротоксинная ракета	48"	Штурмовое D6	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
– раскалываюшая ракета	48"	Штурмовое D6	7	-1	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием при использовании данного профиля.
Сколовый карабин	18"	Штурмовое 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Шредер	12"	Штурмовое D3	6	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием по **ПЕХОТЕ**.
Выкачиватель душ	8"	Штурмовое D6	3	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного ранения наносится D3.
Вихрь духов	18"	Штурмовое D6	3	-2	1	Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного ранения наносится D3.
Осколковая пушка	36"	Скорострельное 3	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковый пистолет	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколкомёты	18"	Штурмовое 2	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Осколковая винтовка	24"	Скорострельное 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Жалонос	12"	Пистолет 1	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Жалострел	24"	Штурмовое 2D6	5	0	1	–
Спаренный разжижитель	8"	Штурмовое 2D6	3	-D3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Каждый раз при стрельбе из этого оружия кидайте D3, чтобы определить AP его атак. Например, при выпадении1 это оружие будет иметь AP -1.
Спаренная осколковая винтовка	24"	Скорострельное 2	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Пустотное копьё	36"	Штурмовое1	9	-4	D6	–
Ракеты «Пустотного ворона»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– имплозивная ракета	48"	Штурмовое D3	6	-3	1	–
– раскалываюшая ракета	48"	Штурмовое D6	7	-1	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Агонизатор	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Архитская глефа	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	1	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Бич укротителя	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	–
Клинки-стабилизаторы	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	–
Увесистые лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Цепи с крюками	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Лапы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Полуклэйвы	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– один клинок	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	–
– два клинка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Модель, атакующая двумя клинками может совершать ими 2 дополнительные атаки всякий раз, когда сражается.
Электрокоррозийный хлыст	Рукопашное	Рукопашное	*	-2	2	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Перчатка плоти	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель, не являющаяся **ТЕХНИКОЙ**, получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Мерцалевый клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Инструменты гемункула	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Клинок гекатриев	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Адская глефа	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	2	–
Иссушающий клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Перчатки гидры	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Инъектор ихора	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Носитель может сделать не более одной атаки этим оружием в каждом ходе (остальные атаки должны быть совершены другим рукопашным оружием). Можно перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает D3 смертельных ранений в дополнение к остальному урону.
Пронзатель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Клэйв	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	–
Макроскальпель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	Модель, вооруженная макроскальпелем, может совершить им дополнительную атаку всякий раз, когда сражается. Модель с двумя макроскальпелями может совершить две дополнительные атаки всякий раз, когда сражается.
Вплетенные в волосы шипы и крюки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз, когда владелец сражается, он может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Мыслефазовая перчатка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	–
Монструозный тесак	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Пронзающий клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	1	Модель, вооруженная двумя пронзающими клинками может совершать ими 1 дополнительную атаку всякий раз, когда сражается.
Силовое копьё	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Бритвоцепы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием.
Рука-ножницы	Рукопашное	Рукопашное	*	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Данное оружие всегда ранит на 4+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Клинок шаимеша	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+. При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель, не являющаяся **ТЕХНИКОЙ**, получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Осколочная сеть и пронзатель	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Шоковый таран	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Носитель может сделать не более одной атаки этим оружием в каждом ходе (остальные атаки должны быть совершены другим рукопашным оружием). Если носитель нападал в этом ходе, успешные атаки этим оружием наносят D3 урона (а не 1).
Душесосущие щупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного ранения наносится D3.
Боевой клинок сслитов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Шоковый коготь	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	При результате броска на ранение этим оружием 6+ цель получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.
Ядовитый клинок	Рукопашное	Рукопашное	*	0	1	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.

ГЛОССАРИЙ ДРУКАРИ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Губитель»	Ravager
«Кронос»	Cronos
«Пустотный ворон»	Voidraven
«Рейдер»	Raider
«Талос»	Talos
«Яд»	Venom
адреналит	adrenalight
акофист	acothyst
архонт	archon
Аэлиндрах	Aelindrach
бичеватели	scourges
боевые наркотики	combat drugs
болетворное	painbringer
ведьмы	wyches
вернорождённые кабалиты	kabalite trueborn
вечный воин	ethernal warrior
владыка	overlord
воины-кабалиты	kabalite warriors
вышли из теней	from out of the shadows
гекатрица	hekatrix
гелиарх	helliarch
гелионы	hellions
гемункул	haemonculus
гипекс	hypex
гротески	grotesques
двор архонта	court of the archon
Дражар	Drazhar
драконт	dracon
друкари	drukhari
жаждущие свежевать	eager to flay
зверь	beast
инкубы	incubi
кабал	kabal
кабал Черного Сердца	cabal of Black Heart
клэйвекс	klaivex
ковен гемункулов	haemonculus coven
когтистый дьявол	clawed fiend
кровавые невесты	hekatrix bloodbrides
культ ведьм	wych cult
культ ведьм Распри	wych cult of Strife
кхимеры	khimerae
ламеянка	lhamean
Лелит Гесперакс	Lelith Hesperax
мандрагоры	mandrakes
мастер клинков	master of blades
медуза	medusae
могильный лотос	grave lotus
молниеносное уклонение	lightning dodge
на порядок выше	a league apart
не сбежать	no escape
невесты смерти	brides of Death
несравненная быстрота	matchless swiftness
нечувствителен к боли	insensible to pain
ночной дьявол	nightfiend
ободрённые кровопролитием	emboldened by bloodshed
открытая техника	open-topped
парящая	hovering
покров мучений	mantle of agony
презрение к смерти	contempt for death
привыкшие к страданиям	inured to suffering

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Пророки Плоти	Prophets of Flesh
разбойники	reavers
развалины	wracks
расколотый разум	splintermind
реактивный истребитель «Острокрыл»	Razorwing jetfighter
свежевательная ярость	flensing fury
свирепое нападение	ferocious charge
серпентин	serprntin
сибарит	sybarite
сирена	syren
смертельная точность	lethal precision
сокрытые от взгляда	shrouded from sight
солярит	solarite
сслит	sslyth
стая	swarm
стая острокрылов	razorwing flocks
суккуб	succubus
убийственное наступление	murderous assault
увёртка	dodge
увёртливая, как ртуть	quicksilver dodge
удар с воздуха	winged strike
ударил-отступил	hit and run
укротитель	beastmaster
ур-гуль	ur-ghul
Уриен Ракарт	Urien Rakarth
хладнокровный телохранитель	cold-blooded bodyguard
хозяин боли	master ofpain
чемпион Арены	arena champion
энергия боли	power from pain

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

агонизатор	agoniser
адская глефа	hellglaive
архитская глефа	archite glaive
бич укротителя	beastmaster's scourge
бластер	blaster
бласт-пистолет	blast pistol
боевой клинок сслитов	sslyth battle-blade
бритвоцепы	razorflails
броня из призрачных пластин	ghostplate armour
вихрь духов	spirit vortex
вплетенные в волосы шипы и крюки	mane of barbs and hooks
выкачиватель душ	spirit syphon
горн проклятия	crucible of malediction
гравикоготь	grav-talon
гравицикл «Разбойник»	Reaver jetbike
гранатомёт «Фантазм»	Phantasm grenade launcher
два клинка	dual blades
душесосущие щупальца	spirit-leech tentacles
жалонос	stinger pistol
жалострел	stinger pod
зонд душ	spirit probe
зрительная вспышка	eyeburst
имплозивная ракета	implosion missiles
инструменты гемункула	haemonculus tools
инструменты истязаний	tools of torment
инъектор ихора	ichor injector

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

иссушающий клинок	huskblade
кассетные триболы	cluster caltrops
клинки-стабилизаторы	bladevanes
клинок гекатриев	hekatrii blade
клинок шаимеша	shaimeshi blade
клонирующее поле	clone field
клэйв	klaive
лапы и когти	claws and talons
макроскальпель	macro-scalpel
мерцалевый клинок	glimmersteel blade
мерцающее поле	flickerfield
монструозный тесак	monstrous cleaver
мыслефазовая перчатка	mindphase gauntlet
некротоксинная ракета	necrotoxin missile
один клинок	single blade
окостенитель	ossefactor
орудия пыток	weapons of torture
осколковая винтовка	splinter rifle
осколковая пушка	splinter cannon
осколковый пистолет	splinter pistol
осколкомёты	splinter pods
осколочная сеть и пронзатель	shardnet and impaler
перчатка плоти	flesh gauntlet
перчатки гидры	hydra gauntlet
полуклэйвы	demiklaives
поток зла	baleblast
пронзатель	impaler
пронзающий клинок	penetrating blade
пустотная мина	void mine
пустотное копьё	void lance
пушка-дезинтегратор	disintegrator cannon
разжижитель	liquifier gun
ракета-монокоса	Monoscythe missile
ракеты «Острокрыла»	Razorwing missiles
ракеты «Пустотного ворона»	Voidraven missiles
раскалываюшая ракета	shatterfield missile
рука-ножницы	sciccorhand
сглаз-винтовка	hexrifle
силовое копьё	power lance
силовой меч	power sword
скайборд	skyboard
сколовый карабин	shardcarabine
спаренная осколковая винтовка	twin splinter rifle
спаренный разжижитель	twin liquefier gun
тёмная коса	dark scythe
тёмное копьё	dark lance
тёмносветовая граната	darklight grenade
теневое поле	shadowfield
тепловое копьё	heat lance
увесистые лапы	bludgeoning fists
цепи с крюками	chain-flails
шкатулка свежевания	Cascet of Flensing
шоковый коготь	stunclaw
шоковый таран	shock prow
шредер	shredder
щит ночи	night shield
электрокоррозийный хлыст	electrocorrosive whip
электромагнитый бластер	haywire blaster
ядовитый клинок	venom blade

АРЛЕКИНЫ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц арлекинов:

Нарастающее крещендо

Боевые единицы с данной способностью могут совершать марш-бросок и нападать в том же ходе. Кроме того, они могут отступать и проводить стрелковую атаку и/или нападать в том же ходе.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<ТЕАТР МАСОК>

Все боевые единицы арлекинов принадлежат какому-либо театру масок. Когда вы включаете боевую единицу арлекинов в свою армию, вы должны указать, к какому театру масок она относится. Затем просто замените «**<ТЕАТР МАСОК>**» на название выбранного вами театра масок везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию главу труппы, и вы хотите, чтобы он принадлежал театру масок «Полуночная грусть», то его фракционное ключевое слово «**<ТЕАТР МАСОК>**» заменяется на **«ПОЛУНОЧНАЯ ГРУСТЬ»**, а описание способности «хореограф войны» будет гласить: «в фазе схватки дружественные боевые единицы **ПОЛУНОЧНОЙ ГРУСТИ** в пределах 6" от данной модели могут перекидывать провальные результаты бросков на ранение».

ДИСЦИПЛИНА ФАНТАЗМАНТИИ

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

ДИСЦИПЛИНА ФАНТАЗМАНТИИ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Сумеречные тропы** *Сумеречные тропы* стоят 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую дружественную боевую единицу **АРЛЕКИНОВ** в 3" от псайкера. Она может немедленно переместиться, как в фазе движения. В одной пси-фазе на одну боевую единицу нельзя использовать *сумеречные тропы* более одного раза.
2	**Туман грёз** *Туман грёз* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Ваш противник должен до начала вашей следующей пси-фазы вычитать 1 из результатов бросков на попадание этой БЕ по БЕ **ПЕХОТЫ АРЛЕКИНОВ**.
3	**Зазеркалье рассудка** *Зазеркалье рассудка* стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 24" от псайкера и проведите кубовку. В случае ничьей или победы игрока за арлекинов цель получает смертельное ранение. Продолжайте проводить кубовки пока ваш противник не выиграет одну из них или цель не будет уничтожена.

Рейтинг мощности 7

Труппа

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Актёр	8"	3+	3+	3	3	1	4	8	6+

Эта боевая единица включает 5 актёров. Дополнительно она может включить до 7 актёров (**+1 к рейтингу мощности за каждого**). Каждая модель вооружена сюрикенным пистолетом, призменными гранатами и арлекинским клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Термоядерный пистолет	6"	Пистолет 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.
Нейроразрушитель	12"	Пистолет 1	3	-3	D3	При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона.
Призменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Арлекинский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
«Ласка арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	5	-2	1	–
«Объятие арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-3	1	–
«Поцелуй арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить сюрикенный пистолет термоядерным пистолетом или нейроразрушителем.
- Любая модель может заменить арлекинский клинок «лаской арлекина», «объятием арлекина» или «поцелуем арлекина».

СПОСОБНОСТИ

Нарастающее крещендо

Сальто-пояс: эта боевая единица при движении может игнорировать элементы ландшафта и другие модели.

Голокостюм: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, арлекины, <театр масок>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, труппа**

Рейтинг мощности 4

Глава труппы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Глава труппы	8"	2+	2+	3	3	5	5	9	6+

Глава труппы — это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом, призмаенными гранатами и арлекинским клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Термоядерный пистолет	6"	Пистолет 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.
Нейроразрушитель	12"	Пистолет 1	3	-3	D3	При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона.
Призменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Арлекинский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
«Ласка арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	5	-2	1	–
«Объятие арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-3	1	–
«Поцелуй арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	D3	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить сюрикенный пистолет термоядерным пистолетом или нейроразрушителем.
- Можно заменить арлекинский клинок силовым мечом, «лаской арлекина», «объятием арлекина» или «поцелуем арлекина».

СПОСОБНОСТИ

Нарастающее крещендо

Сальто-пояс: эта модель при движении может игнорировать элементы ландшафта и другие модели.

Голокостюм: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Хореограф войны: в фазе схватки дружественные боевые единицы **<ТЕАТРА МАСОК>** в пределах 6" от данной модели могут перекидывать провальные результаты бросков на ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, арлекины, <театр масок>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, глава труппы**

Рейтинг мощности 4

Шут смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Шут смерти	8"	2+	2+	3	3	5	4	9	6+

Шут смерти — это одна модель, вооружённая пушкой «Визгун».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Визгун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не -1).					
– «Визгун»	36"	Штурмовое 1	6"	0	1	Если от атаки этим оружием погибает модель **ПЕХОТЫ**, её боевая единица получает D3 смертельных ранения.
– Сюрикен	36"	Штурмовое 3	6"	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Нарастающее крещендо

Сальто-пояс: эта модель при движении может игнорировать элементы ландшафта и другие модели.

Голокостюм: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Смертоносный охотник: эта модель может выбирать целью **ПЕРСОНАЖЕЙ**, даже когда они не являются ближайшими видимыми вражескими боевыми единицами.

Одной смерти мало: если из боевой единицы, которую в текущем ходе атаковала эта модель, сбегают модели, первую сбегающую из неё модель выбираете вы (а не ваш противник).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, арлекины, <театр масок>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, шут смерти**

Рейтинг мощности 7

Теневидец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Теневидец	8"	2+	2+	3	3	5	3	9	7+

Теневидец — это одна модель, вооружённая сюрикенным пистолетом, галлюциногенным гранатомётом и затуманивающим посохом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Галлюциногенный гранатомёт	18"	Штурмовое 1	*	*	*	Киньте 2D6, если боевая единица получила попадание из этого оружия. Если результат броска больше или равен лидерству цели, она получает D3 смертельных ранения.
Нейроразрушитель	12"	Пистолет 1	3	-3	D3	При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона.
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Затуманивающий посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить сюрикенный пистолет нейроразрушителем.

СПОСОБНОСТИ

Нарастающее крещендо

Сальто-пояс: эта модель при движении может игнорировать элементы ландшафта и другие модели.

Голокостюм: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Защита от вреда: ваш противник должен вычитать 1 из результатов бросков на ранение атак, целью которых является эта модель или дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ <ТЕАТРА МАСОК>**, находящиеся в пределах 6" от модели с данной способностью.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, арлекины, <театр масок>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, псайкер, теневидец**

Рейтинг мощности 6

Солист

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Солист	12"	2+	2+	3	3	5	8	9	6+

Солист — это одна модель, вооружённая «лаской арлекина» и «поцелуем арлекина».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Ласка арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	5	-2	1	–
«Поцелуй арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Нарастающее крещендо

Сальто-пояс: эта модель при движении может игнорировать элементы ландшафта и другие модели.

Невероятный облик: солист имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Стремительное нападение: один раз за бой вместо совершения нормального движения солист может провести стремительное нападение. В этом случае добавьте 2D6" к показателю движения этой модели. Кроме того, до конца хода её количество атак возрастает до 10. Эту способность нельзя активировать, если данная модель была целью психосилы *сумеречные тропы* в предыдущей пси-фазе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, арлекины, <театр масок>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, солист**

Рейтинг мощности 5

Небесные Ткачи

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Небесный Ткач	16"	3+	3+	3	4	3	3	8	4+

Эта боевая единица включает 2 Небесных Ткача. Дополнительно она может включить до 2 Небесных Ткачей (**+5 к рейтингу мощности**) или до 4 Небесных Ткачей (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена сюрикенной пушкой и звёздным боласом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Электромагнитная пушка	24"	Тяжелое D3	4	-1	1	Если цель является **ТЕХНИКОЙ**, при результате броска на ранение 4+ она получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного смертельного ранения наносится D3.
Зефирная глефа	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	–
Звёздный болас	12"	Граната D3	6	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить звёздный болас зефирной глефой.
- Любая модель может заменить сюрикенную пушку электромагнитной пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Нарастающее крещендо

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

Голокостюм: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

Постановщики миражей: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из бросков на попадение по этой боевой единице.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Альдари, арлекины, <театр масок>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклисты, летает, Небесные Ткачи**

(транспорт)

Рейтинг мощности 5

«Звёздный ткач»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Звёздный ткач»	16"	3+	3+	5	5	6	3	8	4+

«Звёздный ткач» — это одна модель, вооружённая двумя сюрикенными пушками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).

СПОСОБНОСТИ

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

Голополя: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Постановщики миражей: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из бросков на попадение по этой модели.

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель техники, могут совершать атаки в своей фазе стрельбы. Измеряйте расстояние и проверяйте линию видимости от любой точки этой модели. Когда пассажиры стреляют, к ним примеряются все модификаторы, влияющие на данную модель. Например, если эта модель отступала, пассажиры не могут стрелять; также они не могут стрелять (кроме как из пистолетов), если она находится в 1" от вражеской боевой единицы и т.п. Обратите внимание, что пассажиры не могут стрелять после отступления, хотя сам «Звёздный ткач» может.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают 1 смертельное ранение.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПЕХОТЫ <ТЕАТРА МАСОК>**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, арлекины, <театр масок>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, летает, «Звёздный ткач»

Рейтинг мощности 6

«Пустотные ткачи»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Пустотный ткач»	16"	3+	3+	5	5	6	3	8	4+

Эта боевая единица включает 1 «Пустотного ткача». Дополнительно она может включить 1 «Пустотного ткача» (**+6 к рейтингу мощности**) или 2 «Пустотных ткачей» (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена двумя сюрикенными пушками и электромагнитной пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Электромагнитная пушка	24"	Тяжелое D3	4	-1	1	Если цель является **ТЕХНИКОЙ**, при результате броска на ранение 4+ она получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного смертельного ранения наносится D3.
Призменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– рассеянный луч	24"	Тяжёлое D6	4	-2	1	–
– сфокусированный луч	24"	Тяжёлое D3	6	-3	D3	–
– лэнс-излучатель	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить электромагнитную пушку призменной пушкой.

СПОСОБНОСТИ

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

Голополя: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Постановщики миражей: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из бросков на попадение по этой модели.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают 1 смертельное ранение.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПЕХОТЫ <ТЕАТРА МАСОК>**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, арлекины, <театр масок>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, летает, «Пустотные ткачи»

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК АРЛЕКИНОВ

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)
Шут смерти	1	60
Теневидец	1	134
Небесные Ткачи	2-6	35
Солист	1	94
«Звёздный ткач»	1	79
Труппа	5-12	15
Глава труппы	1	59
«Пустотные ткачи»	1-3	68

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Термоядерный пистолет	9
Галлюциногенный гранатомёт	0
Электромагнитная пушка	14
Нейроразрушитель	10
Призменная пушка	20
Призменные гранаты	0
Пушка «Визгун»	0
Сюрикенная пушка	10
Сюрикенный пистолет	0
Звёздный болас	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Арлекинский клинок	1
«Ласка арлекина»	7
«Объятие арлекина»	6
«Поцелуй арлекина»	9
Затуманивающий посох	0
Силовой меч	4
Зефирная глефа	11

ОСНАЩЕНИЕ АРЛЕКИНОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Термоядерный пистолет	6"	Пистолет 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.
Галлюциногенный гранатомёт	18"	Штурмовое 1	*	*	*	Киньте 2D6, если боевая единица получила попадание из этого оружия. Если результат броска больше или равен лидерству цели, она получает D3 смертельных ранения.
Электромагнитная пушка	24"	Тяжелое D3	4	-1	1	Если цель является **ТЕХНИКОЙ**, при результате броска на ранение 4+ она получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если результат броска на ранение равен 6+, вместо одного смертельного ранения наносится D3.
Нейроразрушитель	12"	Пистолет 1	3	-3	D3	При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона.
Призменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– рассеянный луч	24"	Тяжёлое D6	4	-2	1	–
– сфокусированный луч	24"	Тяжёлое D3	6	-3	D3	–
– лэнс-излучатель	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–
Призменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	–
Пушка «Визгун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не -1).					
– «Визгун»	36"	Штурмовое 1	6"	0	1	Если от атаки этим оружием погибает модель **ПЕХОТЫ**, её боевая единица получает D3 смертельных ранения.
– Сюрикен	36"	Штурмовое 3	6"	0	1	–
Сюрикенная пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Сюрикенный пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	Каждый раз при броске на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -3 (а не 0).
Звёздный болас	12"	Граната D3	6	-3	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Арлекинский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
«Ласка арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	5	-2	1	–
«Объятие арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-3	1	–
«Поцелуй арлекина»	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	D3	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Затуманивающий посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Зефирная глефа	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	–

ГЛОССАРИЙ АРЛЕКИНОВ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Звёздный ткач»	Starweaver
«Пустотный ткач»	voidweaver
актёр	player
арлекин	harlequin
глава труппы	troupe master
зазеркалье рассудка	mirror of minds
защита от вреда	shield from harm
нарастающее крещендо	rising crescendo
Небесный Ткач	starweaver
невероятный облик	impossible form
одной смерти мало	death is not enough
смертоносный охотник	deadly hunter
солист	solitaire
стремительное нападение	blitz
сумеречные тропы	twilight pathways
театр масок	masque
театр масок «Полуночная грусть»	Midnight Sorrow masque
теневидец	shadowseer
труппа	troupe
туман грёз	fog of dreams

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

фантазмантия	phantasmancy
хореограф войны	choreographer of war
цветное пятно	blur of colour
шут смерти	death jester

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

«ласка арлекина»	harlequin’s caress
«объятие арлекина»	harlequin's embrace
«поцелуй арлекина»	harlequin's kiss
арлекинский клинок	harlequin's blade
галлюциногенный гранатомёт	hallucinogen grenade launcher
голокостюм	holo-suit
голополя	holo-fields
затуманивающий посох	miststave
звёздный болас	star bolas
зефирная глефа	zephyrglaive
нейроразрушитель	neuro distruptor
постановщики миражей	mirage launchers
призменная граната	prismatic grenade
пушка «Визгун»	shrieker cannon
сальто-пояс	flip belt
электромагнитная пушка	haywire cannon

ИННАРИ

АРМИЯ ПЕРЕРОЖДЁННЫХ

Если военчальником вашей армии является Иврайна, Визарх или Инкарна, то , за исключением боевых единиц <**КОВЕНОВ ГЕМУНКУЛОВ**>, Уриена Ракарта, Дражара, мандрагоров и аватары Кхаина, любая БЕ **АЛЬДАРИ** может быть частью армии иннари. Включенные в армию иннари БЕ получают ключевое слово **ИННАРИ**, кроме того они не могут использовать следующие способности (считается, что эти БЕ больше ими не обладают): древний рок, боевой настрой, нарастающее крещендо, энергия боли. Вместо них **ПЕХОТА** и **МОТОЦИКЛИСТЫ**, включенные в армию иннари, получают способность «сила смерти», описанную ниже.

СПОСОБНОСТИ

Сила смерти

Этой способностью обладают все боевые единицы **ПЕХОТЫ ИННАРИ** и **МОТОЦИКЛИСТОВ ИННАРИ**, а также Инкарна. Кажый раз, когда боевая единица оказывается полностью уничтожена вне фазы проверки боевого духа в 7" от одной или нескольких БЕ с данной способностью, выберите одну из этих БЕ, которая испытает прилив сил. Выбранная БЕ может немедленно совершить одно из следующих действий, даже если уже совершала подобное действие ранее в этом ходе (если вражеская БЕ была уничтожена в результате действия БЕ, испытывающей прилив сил, например, стрельбы или рукопашной атаки, прилив сил вступает в силу только после завершения текущего действия – т.е. когда все выстрелы БЕ отыграны или все её атаки нанесены и манёвры объединения произведены):

- Можно совершить движение как в фазе движения (включая марш-бросок или отступление).
- **ПСАЙКЕР** моежт попытаться немедленно проявить психосилу, как в пси-фазе.
- Можно провести стрелковую атаку как в фазе стрельбы, даже если БЕ совершала марш-бросок или отступала в этом ходе.
- Можно напасть, как в фазе нападения, даже если БЕ совершала марш-бросок или отступала в этом ходе. Вражеские БЕ могут стрелять на упреждение в обычном порядке. БЕ не может совершать нападение под приливом сил, если находится в 1" от вражеской боевой единицы.
- Можно сражаться, как в фазе схватки.

Обратите внимание, что таким образом БЕ может пострелять или подраться дважды за ход.
БЕ может испытать прилив сил только один раз за ход.
Матчи: если вы играете матчи, боевая единица из вашей армии не может совершать в результате прилива сил действие, которое уже совершала в результате прилива сил в этом ходе дружественная БЕ.Кроме того, БЕ из вашей армии не могут испытывать прилив сил в ходе оппонента.

Воля Иннеяда

Модели с этиой способностью могут погружаться в любой **ТРАНСПОРТ АЛЬДАРИ**, даже если правила указанного транспорта гласят, что он перевозит только модели с другими фракционными ключами. Остальные ограничения применяются в обычном порядке.

ДИСЦИПЛИНА РЕВЕНАНТОВ

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

ДИСЦИПЛИНА РЕВЕНАНТОВ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Взор Иннеяда** *Взор Иннеяда* стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую видимую вражескую боевую единицу в 18" от псайкера и киньте D6. При результате 1 эта БЕ получит одну смертельную рану, при результатах от 2 до 5 – D3 смертельных ран, а при результате 6 – D6 смертельных ран.
2	**Грациозность предков** *Грациозность предков* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ИННАРИ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете перекидывать результаты 1 на бросках на попадание, совершенных этой БЕ.
3	**Слово феникса** *Слово феникса* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ ИННАРИ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ИННАРИ** (или Инкарну) в пределах 18" от псайкера, которая не испытывала прилив сил в этом ходе. Эта БЕ немедленно испытывает прилив сил (по правилу «сила смерти»).

Рейтинг мощности 7

Иврайна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Иврайна	8"	2+	2+	3	3	5	4	9	6+

Иврайна – это одна модель, вооружённая Кха-виром, мечом Скорби. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кха-вир, меч Скорби	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–

СПОСОБНОСТИ	**Сила смерти**, **воля Иннеяда** **Рунический костюм:** Иврайна имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. **Фамильяр-гиринкс**: можно добавлять 1 к пси-тестам и броскам на отрицание ведьмовства, которые совершает Иврайна.	**Провозвестница Иннеяда**: каждый раз, когда в 7" от Иврайны погибает другая модель **АЛЬДАРИ**, киньте D6. На 4+ Иврайна немедленно восстанавливает потерянную ранее в сражении рану. Если погибшая модель была **ПСАЙКЕРОМ**, Иврайна немедленно может сгенерировать ещё одну психосилу из *дисциплины ревенантов*.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из *дисциплины ревенантов*.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, иннари**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, псайкер, Иврайна**	

Рейтинг мощности 7

Визарх

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Визарх	8"	2+	2+	3	3	5	5	9	3+

Визарх – это одна модель, вооружённая Азу-варом, мечом Беззвучных Криков. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Азу-вар, меч Беззвучных Криков	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Вражеские боевые единицы, получившие одно или более неспасённых ранений от этого оружия, до конца хода уменьшают свой показатель лидерства на 1 ед.

СПОСОБНОСТИ	**Сила смерти**, **воля Иннеяда** **Психосиловой щит:** Визарх имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. **Охранник Иврайны**: если Иврайна получает ранение или смертельное ранение, находясь в 3" от Визарха, вы можете приказать Визарху заслонить Иврайну. В этом случае киньте D6, на 2+ Иврайна не теряет рану, но Визарх получает смертельное ранение.	**Чемпион Иннеяда**: каждый раз, когда в 7" от Визарха погибает другая модель **АЛЬДАРИ**, киньте D6. На 4+ Визарх немедленно восстанавливает потерянную ранее в сражении рану. Если погибшая модель была **ПЕРСОНАЖЕМ**, увеличьте на 1 количество атак Визарха (до максимума в 7).
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, иннари**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, Визарх**	

Рейтинг мощности 17

Инкарна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Иврайна	8"	2+	2+	6	6	9	6	9	3+

Иврайна – это одна модель, вооружённая Вилит-жаром, мечом Душ. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Вилит-жар, меч Душ	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D6	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием

СПОСОБНОСТИ	**Сила смерти** **Демоническая аватара:** Инкарна имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. **Неизбежная смерть**: во время расстановки вместо выставления Инкарны на поле боя вы должны разместить её в ожидании. Когда боевая единица (дружественная или враждебная) оказывается полностью уничтожена, вы можете немедленно выставить Инкарну как можно ближе к месту нахождения этой БЕ, но дальше 1" от всех вражеских моделей. Каждый раз, когда БЕ(дружественная или враждебная) оказывается полностью уничтожена, вы можете немедленно снять Инкарну с поля боя и выставить её как можно ближе к месту нахождения этой БЕ, но дальше 1" от всех вражеских моделей. Инкарна не может совершать нападение в ходе, в котором была выставлена на поле боя таким образом.	**Иннеяд шевелится во сне**: дружественные боевые единицы **ИННАРИ** в 6" от Инкарны автоматически проходят проверки боевого духа. Кроме того, каждый раз, когда дружественная БЕ **ИННАРИ** в 6" от Инкарны получает ранение или смертельное ранение, кидайте D6; на 6 рана не теряется. **Аватара Иннеяда**: каждый раз, когда в 7" от Инкарны погибает другая модель **АЛЬДАРИ**, киньте D6. На 4+ Иврайна немедленно восстанавливает потерянную ранее в сражении рану.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждую вражескую пси-фазу – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из *дисциплины ревенантов*.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Альдари, иннари**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, монстр, демон, летает, псайкер, Инкарна**	

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ИННАРИ

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.

ПЕРСОНАЖИ		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Визарх	1	141
Инкарна	1	337
Иврайна	1	132

ОСНАЩЕНИЕ ИННАРИ

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Азу-вар, меч Беззвучных Криков	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Вражеские боевые единицы, получившие одно или более неспасённых ранений от этого оружия, до конца хода уменьшают свой показатель лидерства на 1 ед.
Кха-вир, меч Скорби	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Вилит-жар, меч Душ	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D6	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: когда **ПСАЙКЕР АЛЬДАР** *становится иннари и получает ключ* **ИННАРИ**, *получает ли он также доступ к дисциплине ревенантов?*
Ответ: Нет.

В: если транспорт уничтожен, пока в него была погружена боевая единица **ИННАРИ**, *может ли эта БЕ испытать прилив сил после высадки?*
Ответ: Нет.

В: может ли боевая единица **ИННАРИ** *погружаться в любой транспорт* **ИННАРИ**?
О: Нет. Хотя обе боевые единицы и получили ключ **ИННАРИ**, способность «транспорт», описанная в инфолисте транспорта, не поменялась. Например, «Звёздный ткач» **ИННАРИ** по-прежнему может перевозить только 6 моделей **ПЕХОТЫ <ТЕАТРА МАСОК>**.

ГЛОССАРИЙ ИННАРИ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
взор Иннеяда	gaze of Ynnead
Визарх	the visarch
воля Иннеяда	Ynnead's will
грациозность предков	ancestor's grace
демоническая аватара	daemonic avatar
дисциплина ревенантов	revenant discipline
Иврайна	Yvraine
Инкарна	the Yncarne
иннари	ynnari
Иннеяд	Ynnead
Иннеяд шевелится во сне	Yneead stirs
неизбежная смерть	inevitable death
охранник Иврайны	warden of Yvraine
провозвестница Иннеяда	herald of Ynnead
сила смерти	strength from Death
слово феникса	word of the phoenix
чемпион Иннеяда	champion of Ynnead

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
Азу-вар, меч Беззвучных Криков	Asu-var, the Sword of Silent Screams
Вилит-жар, меч Душ	Vilith-zhar, the Sword of Souls
Кха-вир, меч Скорби	Kha-vir, the Swor of Sorrows
рунический костюм	runesuit
фамильяр-гиринкс	gyrinx familiar

НЕКРОНЫ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц некронов:

Реанимационные протоколы

В начале своего хода киньте D6 за каждую убитую модель в боевой единице с этой способностью (за исключением полностью уничтоженных БЕ). На 5+ реанимационные протоколы активируются и модель возвращается в строй, в противном случае модель остаётся неактивной (но вы можете продолжать кидать за неё в начале каждого следующего хода). Когда реанимационные протоколы модели активировались, поставьте её в боевое построение с любой моделью из той же БЕ, кроме тех, что вернулись в эту БЕ в том же ходе в результате действия реанимационных протоколов, и дальше, чем в 1" от вражеских моделей. Если выставить модель таким образом невозможно из-за недостатка места, не выставляйте её.

Живой металл

В начала вашего хода эта боевая единица восстанавливает одну потерянную ранее в сражении рану.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречаются ключевые слова в угловых скобках, например, **<ДИНАСТИЯ>**. Оно заменяется на ключевое слово по вашему усмотрению, как описано ниже.

<ДИНАСТИЯ>

Большинство боевых единиц некронов принадлежит династиям. Некоторые инфолисты уже содержат информацию, к какой династии принадлежит боевая единица (например, Имотех Повелитель Бурь происходит из династии Саутехов и имеет ключевое слово «**САУТЕХИ**»). Когда вы включаете БЕ с ключом **<ДИНАСТИЯ>** в свою армию, вы должны указать, к какой династии она относится. Династий множество, вы можете выбрать любую из описанных в книгах или, если хотите, придумать свою. Затем просто замените ключ «**<ДИНАСТИЯ>**» на выбранное вами название везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию лорда, и вы хотите, чтобы он происходил из династии Нигилахов, то его фракционное ключевое слово «**<ДИНАСТИЯ>**» заменяется на «**НИГИЛАХИ**», а описание способности «воля лорда» будет гласить: «дружественные боевые единицы **НИГИЛАХОВ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать провальные результаты проверок на боевой дух».

СИЛЫ К'ТАН

До начала боя сгенерируйте силы К'тан для каждого **ОСКОЛКА К'ТАН**, используя нижеследующую таблицу. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите силы для осколка К'тан сами.

СИЛЫ К'ТАН

D3	СИЛА К'ТАН
1	**Метеор из антиматерии** Киньте D6; на 2+ ближайшая вражеская боевая единица в пределах 24" от осколка К'тан получит D3 смертельных ранения.
2	**Стрела времени** Выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 24" от осколка К'тан и киньте D6. Если результат броска выше значения параметра «раны» в профиле выбранной боевой единицы, одна модель из этой БЕ умирает.
3	**Сейсмический удар** Киньте D6 за каждую модель в ближайшей вражеской боевой единице в пределах 24" от осколка К'тан. За каждый результат 6 эта БЕ получает смертельное ранение.

ОСНАЩЕНИЕ

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

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Гиперфазовый меч
- Пустотный клинок
- Боевая коса

Рейтинг мощности 12

Имотех Повелитель Бурь

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Имотех Повелитель Бурь	5"	2+	2+	5	5	6	3	10	2+

Имотех Повелитель Бурь — это одна модель, вооружённая посохом Уничтожителя и огенной перчаткой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огненная перчатка	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Посох Уничтожителя (стрельба)	18"	Штурмовое 3	6	-3	2	–
Посох Уничтожителя (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Кровавый рой наноскарабеев: можно перебрасывать результаты 1 бросков на попадание, совершенных дружественными боевыми единицами Освежёванных **САУТЕХОВ** в пределах 12" от Имотеха Повелителя Бурь.

Да свершится воля моя: в начале каждого своего хода выбирайте дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ НЕКРОНОВ** в пределах 6" от Имотеха Повелителя Бурь. До начала следующего хода вы можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание и определение дистанции марш-броска и нападения, совершаемых этой БЕ. В каждом ходе БЕ может быть целью этой способности только один раз.

Фазорегулятор: Имотех Повелитель Бурь имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Повелевающий бурей: один раз за битву в вашей фазе стрельбы Имотех может призвать бурю. В этом случае выберите вражескую боевую единицу в пределах 48" от Имотеха (кроме **ПЕРСОНАЖЕЙ**) и киньте D6. При выпадении 1 ничего не происходит, в противном случае цель получает количество смертельных ран, равное выпавшему результату. После этого киньте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 6" от первоначальной цели. При результате 6 соответствующая боевая единица получает D3 смертельных ранения.

Неумирающий: Имотех Повелитель Бурь в начале каждого вашего хода восстанавливает благодаря способности «живой металл» D3 ран (а не одну).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, Саутехи**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, владыка, Имотех Повелитель Бурь**

Рейтинг мощности 7

Владыка

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Владыка	5"	2+	2+	5	5	5	3	10	3+

Владыка — это одна модель, вооружённая посохом Света.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить посох Света предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно взять сферу Воскрешения

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Да свершится воля моя: в начале каждого своего хода выбирайте дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 6" от этой модели. До начала следующего хода вы можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание и определение дистанции марш-броска и нападения, совершаемых этой БЕ. В каждом ходе БЕ может быть целью этой способности только один раз.

Фазорегулятор: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Сфера Воскрешения: если у этой модели есть сфера Воскрешения, один раз за бой, сразу после того как вы совершили броски по правилу «реанимационные протоколы», вы можете повторно совершить броски по этому правилу за модели **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, владыка**

Рейтинг мощности 5

Лорд

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд	5"	3+	3+	5	5	4	3	10	3+

Лорд — это одна модель, вооружённая посохом Света.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить посох Света предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно взять сферу Воскрешения

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Воля лорда: дружественные боевые единицы **<ДИНАСТИИ>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать провальные результаты проверок на боевой дух.

Сфера Воскрешения: если у этой модели есть сфера Воскрешения, один раз за бой, сразу после того как вы совершили броски по правилу «реанимационные протоколы», вы можете повторно совершить броски по этому правилу за модели **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд**

Рейтинг мощности 6

Криптек

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Криптек	5"	3+	3+	4	4	4	1	10	4+

Криптек — это одна модель, вооружённая посохом Света.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Хронометрон: дружественные боевые единицы **<ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой модели имеют непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного оружия.

Техномант: добавляйте 1 к броскам по правилу «реанимационные протоколы» дружественных боевых единиц **<ДИНАСТИИ>**, находящихся в 3" от любых дружественных **КРИПТЕКОВ <ДИНАСТИИ>**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, криптек**

Рейтинг мощности 8

Лорд-унитожитель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд-унитожитель	10"	3+	3+	5	6	6	4	10	3+

Лорд-унитожитель — это одна модель, вооружённая посохом Света.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить посох Света предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно взять сферу Воскрешения

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Фазорегулятор: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Сфера Воскрешения: если у этой модели есть сфера Воскрешения, один раз за бой, сразу после того как вы совершили броски по правилу «реанимационные протоколы», вы можете повторно совершить броски по этому правилу за модели **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой модели.

Энграммы ненависти: можно перекидывать результаты 1 бросков на попадание, совершенных этой моделью.

Объединенные ненавистью: в фазе стрельбы вы можете перекидывать результат 1 при бросках на ранение, совершенных этой моделью и моделями из дружественных боевых единиц уничтожителей и тяжелых уничтожителей из **<ДИНАСТИИ>** в пределах 6" от этой модели.

Филактерия: модель с филактерией в начале каждого вашего хода восстанавливает благодаря способности «живой металл» D3 ран (а не одну).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, летает, лорд-уничтожитель**

Рейтинг мощности 9

Немесор Зандрех

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Немесор Зандрек	5"	2+	2+	5	5	6	3	10	2+

Немесор Зандрек — это одна модель, вооружённая посохом Света. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Да свершится воля моя: в начале каждого своего хода выбирайте дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ САУТЕХОВ** в пределах 6" от немесора Зандреха. До начала следующего хода вы можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание и определение дистанции марш-броска и нападения, совершаемых этой БЕ. В каждом ходе БЕ может быть целью этой способности только один раз.

Фазорегулятор: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Контртактика: в начале хода вашего противника выберите одного вражеского **ПЕРСОНАЖА** в пределах 6" от немесора Зандреха. Любые имеющиеся у этого персонажа способности, раздающие ауры, не могут быть использованы до начала следующего хода вашего противника.

Временное помешательство: в начале каждого вашего хода кидайте D3 за немесора Зандреха и сверяйте результат с нижеследующей таблицей. Выберите дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ САУТЕХОВ**, которая до начала вашего следующего хода получит соответствуюший бонус.

D3	Результат
1	**Отомстить за павших**: модели с этой способностью получают +1 атаку.
2	**Подавить восстание**: модели с этой способностью получают +1 к BS (т.е. BS 3+ становится BS 2+ и т.д.).
3	**Солнечные мельницы? В атаку!:** можно перекидывать результат броска на опеделение дистанции нападения боевой единицы с этой способностью.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, Саутехи**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, владыка, немесор Зандрех**

Рейтинг мощности 8

Варгард Обирон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Варгард Обирон	5"	2+	3+	5	5	6	3	10	2+

Варгард Обирон — это одна модель, вооружённая боевой косой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая коса	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	2	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Воля лорда: дружественные боевые единицы **САУТЕХОВ** в пределах 6" от варгарда Обирона могут перекидывать провальные результаты проверок на боевой дух.

Рассекающий контрудар: если варгард Обирон убит в фазе схватки, не удаляйте его модель до конца фазы. Он может сражаться в этой фазе, если не сражался в ней до этого.

Мантия призрачного полёта: в конце любой вашей фазы движения вы можете снять со стола варгарда Обирона и дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ САУТЕХОВ** в пределах 6" от него и выставить их заново так, чтобы все модели были в пределах 6" от немесора Зандреха и дальше чем в 1" от врага.

Долг варгарда: кидайте D6 каждый раз, когда немесор Зандрех теряет рану, находясь в пределах 3" от варгарда Обирона. На 2+ Обирон может перехватить этот удар – Зандрех не теряет рану, но Обирон получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, Саутехи**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, лорд, варгард Обирон**

Рейтинг мощности 8

Иллюминор Серас

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Иллюминор Серас	6"	3+	3+	4	4	5	4	10	3+

Иллюминор Серас — это одна модель, вооружённая Жутким копьём. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Жуткое копьё (стрельба)	36"	Штурмовое 1	8	-4	D6	–
Жуткое копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Мастер-техномант: добавляйте 1 к броскам по правилу «реанимационные протоколы» дружественных боевых единиц **НЕКРОНОВ**, находящихся в 3" от любых иллюминора Сераса. Боевая единица не может пользоваться преимуществами от способностей «техномант» и «мастер техномант» в одном и том же ходе.

Модернизация: в конце каждой своей фазы движения иллюминор Серас может модернизировать одну боевую единицу воинов или Бессмертных **НЕКРОНОВ** в пределах 1" от себя. Киньте D3, чтобы узнать, какое улучшение получит БЕ до конца боя.

D3	Результат
1	+1 к силе
2	+1 к стойкости
3	+1 к BS (т.е. BS 3+ становится BS 2+ и т.д.)

БЕ может быть модернизирована только один раз за бой.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, криптек, иллюминор Серас**

Рейтинг мощности 8

Орикан Предсказатель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Орикан Предсказатель	5"	3+	3+	4	4	5	2	10	4+
Усиленный Орикан	5"	2+	2+	7	7	7	4	10	4+

Орикан Предсказатель — это одна модель, вооружённая посохом Будущего. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Будущего	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Мастер-хрономант: дружественные боевые единицы **САУТЕХОВ** в пределах 6" от Орикана Предсказателя имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Техномант: добавляйте 1 к броскам по правилу «реанимационные протоколы» дружественных боевых единиц **САУТЕХОВ**, находящихся в 3" от любых дружественных **КРИПТЕКОВ САУТЕХОВ**.

Звёзды встали как надо: кидайте D6 в начале каждого своего хода. Если результат меньше, чем номер текущего раунда боя, Орикан до конца игры использует профиль усиленного Орикана (но весь полученный им урон переносится на новый профиль).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, Саутехи**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, криптек, Орикан Предсказатель**

Рейтинг мощности 9

Анракир Странственник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Анракир Странственник	5"	2+	2+	6	5	6	3	10	3+

Анракир Странственник — это одна модель, вооружённая боевой косой и тахионной стрелой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая коса	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	2	–
Тахионная стрела	120"	Штурмовое 1	10	-5	D6	Это оружие можно использовать только один раз за бой.

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Да свершится воля моя: в начале каждого своего хода выбирайте дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ НЕКРОНОВ** в пределах 6" от Анракира Странственника. До начала следующего хода вы можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание и определение дистанции марш-броска и нападения, совершаемых этой БЕ. В каждом ходе БЕ может быть целью этой способности только один раз.

Фазорегулятор: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Повелитель Пиррийских легионов: увеличьте на 1 количество атак дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ НЕКРОНОВ** в пределах 3" от Анракира Странственника.

Разум в машине: в начале вашей фазы стрельбы выберите вражескую **ТЕХНИКУ** в пределах 12" от Анракира Странственника и киньте D6. На 4+ выберите одну единицу вооружения этой техники. Вы можете выстрелить этим оружием в другую вражескую боевую единицу, используя BS техники, на которой оно установлено.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, владыка, Анракир Странственник**

Рейтинг мощности 7

Тразин Неисчислимый

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тразин Неисчислимый	5"	2+	2+	5	5	6	3	10	3+

Тразин Неисчислимый — это одна модель, вооружённая эмпатическим облитератором. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Эмпатический облитератор	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, каждая боевая единица (дружественная или враждебная) в пределах 6", относящаяся к той же фракции, что и убитый персонаж, получает D3 смертельных ранения.

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Да свершится воля моя: в начале каждого своего хода выбирайте дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ НИГИЛАХОВ** в пределах 6" от Тразина Неисчислимого. До начала следующего хода вы можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание и определение дистанции марш-броска и нападения, совершаемых этой БЕ. В каждом ходе БЕ может быть целью этой способности только один раз.

Фазорегулятор: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Суррогаты: если Тразин Неисчислимый убит, киньте D6. На 2+ вы можете выбрать другого дружественного **ПЕРСОНАЖА НЕКРОНОВ**, являющегося **ПЕХОТОЙ** (кроме **ПЕРСОНАЖЕЙ**, которых можно включить в армию в единственном экземпляре). Удавлите выбранную модель как потерю и поместите на её место Тразина с D3 ранами. Если подходящих **ПЕРСОНАЖЕЙ** не осталось или вы выкинули 1, Тразин Неисчислимый удаляется как потеря в обычном порядке.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, Нигилахи**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, владыка, Тразин Неисчислимый**

Рейтинг мощности 10

Катакомбная командная барка

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Катакомбная командная барка	12"	2+	2+	5	6	8	3	10	3+

Эта боевая единица включает 1 катакомбную командную барку, управляемую владыкой.

- Владыка вооружён посохом Света.
- Катакомбная командная барка вооружена гаусс-пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Гаусс-пушка	24"	Тяжелое 2	5	-3	D3	–
Тесла-пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Сфера Воскрешения: если у этой модели есть сфера Воскрешения, один раз за бой, сразу после того как вы совершили броски по правилу «реанимационные протоколы», вы можете повторно совершить броски по этому правилу за модели **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой модели.

Командная волна: в начале каждого своего хода выбирайте дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 12" от этой модели. До начала следующего хода вы можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание и определение дистанции марш-броска и нападения, совершаемых этой БЕ. БЕ не может быть целью «командной волны» и «да свершится воля моя» в одном ходе.

Квантовый экран: каждый раз, когда эта модель получает урон от неспасённого ранения, кидайте D6. Если результат броска меньше, чем урон, нанесённый атакой, урон игнорируется (т.е. если модель получила 4 урона, а вы выкинули 3 или меньше, урон игнорируется).

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, техника, владыка, летает, катакомбная командная барка**

Рейтинг мощности 6

Воины некронов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Воин некронов	5"	3+	3+	4	4	1	1	10	4+

Эта боевая единица включает 10 воинов некронов. Дополнительно она может включить до 10 воинов некронов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена гаусс-свежевателем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гаусс-свежеватель	24"	Скорострельное 1	4	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ	Реанимационные протоколы
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Некроны, <династия>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, воины некронов**

Рейтинг мощности 4

Бессмертные

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бессмертный	5"	3+	3+	4	4	1	1	10	3+

Эта боевая единица включает 5 Бессмертных. Дополнительно она может включить до 5 Бессмертных (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена гаусс-бластером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гаусс-бластер	24"	Скорострельное 1	5	-2	1	–
Тесла-карабин	24"	Штурмовое 2	5	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Боевая единица целиком может заменить гаусс-бластеры тесла-карабинами
СПОСОБНОСТИ	Реанимационные протоколы
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Некроны, <династия>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, Бессмертные**

Рейтинг мощности 8

Лич-стража

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лич-страж	5"	3+	3+	5	5	2	2	10	3+

Эта боевая единица включает 5 лич-стражей. Дополнительно она может включить до 5 лич-стражей (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена боевой косой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая коса	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	2	–
Гиперфазовый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Вся боевая единица может заменить боевые косы гиперфазовыми мечами и рассеивающими щитами.
СПОСОБНОСТИ	Реанимационные протоколы **Рассеивающий щит**: модель с рассеивающим щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. **Охранные протоколы**: кидайте D6 каждый раз, когда дружественный **ПЕРСОНАЖ <ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой боевой единицы теряет рану. На 2+ модель из этой БЕ может перехватить удар – персонаж не теряет рану, но эта БЕ получает смертельное ранение.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Некроны, <династия>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, лич-стража**

Рейтинг мощности 5

Смертоуказатели

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Смертоуказатель	5"	3+	3+	4	4	1	1	10	3+

Эта боевая единица включает 5 смертоуказателей. Дополнительно она может включить до 5 смертоуказателей (**+5 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена синаптическим дезинтегратором.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Синаптический дезинтегратор	24"	Скорострельное 1	4	-1	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ

Реанимационные протоколы

Охотники из гиперпространства: во время расстановки вместо выставления смертоуказателей на поле боя вы можете разместить их в гиперпространственном ублиете. В конце любой вашей фазы движения смертоуказатели могут проскользнуть в реальность – поместите их где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Эфирный перехват: когда вражеская боевая единица выставляется (но не во время расстановки или высадки из транспорта) вы немедленно можете выставить БЕ смертоуказателей, ждущих своего часа в гиперпространственном ублиете, на поле боя – поместите их где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. После этого БЕ смертоуказателей может провести стрелковую атаку, как если бы это была фаза стрельбы, но целью их стрелковой атаки должна быть только что выставленная вражеская БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, смертоуказатели**

Рейтинг мощности 5

Освежёванные

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Освежёванный	5"	3+	6+	4	4	1	4	10	4+

Эта боевая единица включает 5 Освежёванных. Дополнительно она может включить до 5 Освежёванных (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 Освежёванных (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 Освежёванных (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена клешнями для свежевания.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клешня для свежевания	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Реанимационные протоколы

Жажда плоти: когда ваш противник совершает проверку боевого духа за боевую единицу, находящуюся в пределах 3" от любых БЕ Освежёванных, он должен прибавлять 1 к результату броска.

Преследующие ужасы: во время расстановки вместо выставления Освежёванных на поле боя вы можете разместить их в похожем на бойню карманном измерении. В конце любой вашей фазы движения Освежёванные могут выползти в реальность – поместите их где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Освежёванные**

Рейтинг мощности 8

Триархические преторианцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Триархический преторианец	10"	3+	3+	5	5	2	2	10	3+

Эта боевая единица включает 5 триархических преторианцев. Дополнительно она может включить до 5 триархичесикх преторианцев (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена жезлом Завета.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Жезл Завета (стрельба)	12"	Штурмовое 1	5	-3	1	–
Жезл Завета (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Корпускулярный метатель	12"	Пистолет 1	6	0	1	–
Пустотный клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Боевая единица целиком может заменить жезлы Завета корпускулярными метателями и пустотными клинками.

СПОСОБНОСТИ

Реанимационные протоколы

Непоколебимая целеустремлённость: эта боевая единица автоматически проходит проверки боевого духа

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Некроны

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Пехота, летает, триархические преторианцы

Рейтинг мощности 8

Триархический охотник

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

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
6-10+	10"	3+	3+
3-5	8"	4+	4+
1-2	6"	5+	5+

Триархический охотник — это одна модель, оснащённая тепловым излучателем и массивными конечностями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная тяжёлая гаусс-пушка	36"	Тяжелое 2	9	-4	D6	–
Корпускулярный измельчитель	24"	Тяжелое 6	7	-1	D3	–
Тепловой излучатель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– рассеяный	8"	Тяжелое D6	5	-1	1	При использовании данного профиля оружие попадает по цели автоматически.
– сфокусированный	24"	Тяжелое 2	8	-4	D6	При использовании данного профиля, если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Массивные конечности	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить тепловой излучатель корпускулярным измельчителем или спаренной тяжёлой гаусс-пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Квантовый экран: каждый раз, когда эта модель получает урон от неспасённого ранения, кидайте D6. Если результат броска меньше, чем урон, нанесённый атакой, урон игнорируется (т.е. если модель получила 4 урона, а вы выкинули 3 или меньше, урон игнорируется).

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

Ретранслятор данных целеуказания: можно перебрасывать результаты 1 бросков на попадание стрелковых атак, совершенных дружественными боевыми единицами **НЕКРОНОВ** по боевой единице, которая ранее в этой фазе была атакована триархическим охотником.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Некроны

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, триархический охотник

Рейтинг мощности 12

Осколок К’тан Несущего Ночь

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Осколок К’тан Несущего Ночь	8"	2+	2+	7	7	8	4	10	4+

Осколок К’тан Несущего Ночь – это одна модель, атакующая взором смерти и косой Несущего Ночь. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Взор смерти	12"	Штурмовое D6	*	-4	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Коса Несущего Ночь	Рукопашное	Рукопашное	*	-4	D6	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, против которой оно считается имеющим силу 7.

СПОСОБНОСТИ

Некродермис: осколок К’тан Несущего Ночь имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Силы К’тан: осколок К’тан Несущего Ночь знает одну силу К’тан и может применять её в каждой вашей фазе стрельбы.

Реальность разрушается: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. На 4+ её некродермис проделывает разрыв в реальности и все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, осколок К’тан**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, монстр, летает, осколок К’тан Несущего Ночь**

Рейтинг мощности 12

Осколок К’тан Обманщика

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Осколок К’тан Обманщика	8"	2+	2+	7	7	8	4	10	4+

Осколок К’тан Обманщика – это одна модель, атакующая кулаками звёздного бога. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кулаки звёздного бога	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	3	–

СПОСОБНОСТИ

Некродермис: осколок К’тан Обманщика имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Силы К’тан: осколок К’тан Обманщика знает одну силу К’тан и может применять её в каждой вашей фазе стрельбы.

Реальность разрушается: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. На 4+ её некродермис проделывает разрыв в реальности и все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранения.

Ужас: когда ваш противник совершает проверку боевого духа за боевую единицу, находящуюся в пределах 12" от осколка К’тан Обманщика, он должен прибавлять 1 к результату броска.

Великая иллюзия: в начале первого раунда боя, но до начала первого хода вы можете снять со стола осколок К’тан Обманщика и/или до D3 других дружественных боевых единиц **НЕКРОНОВ** и выставить их заново не ближе 12" до противника. Выставленные таким образом БЕ не могут нападать в вашем первом ходе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, осколок К’тан**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, монстр, летает, осколок К’тан Обманщика**

(транспорт)

Рейтинг мощности 8

«Ковчег духов»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Ковчег духов»	*	6+	*	6	6	14	*	10	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
8-14+	12"	3+	3
4-7	8"	4+	D3
1-3	4"	5+	1

«Ковчег духов» — это одна модель, оснащённая двумя батареями гаусс-свежевателей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Батарея гаусс-свежевателей	24"	Скорострельное 5	4	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Квантовый экран: каждый раз, когда эта модель получает урон от неспасённого ранения, кидайте D6. Если результат броска меньше, чем урон, нанесённый атакой, урон игнорируется (т.е. если модель получила 4 урона, а вы выкинули 3 или меньше, урон игнорируется).

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

Парящая: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

Ремонтная барка: вы можете совершать броски по правилу «реанимационные протоколы» за убитые модели из боевых единиц. погружённых в «Ковчег духов», хотя этих БЕ и нет на поле боя. Вернувштеся с БЕ таким образом модели также погружаются в «Ковчег духов» – если модель не может вернуться из-за нехватки места на борту «Ковчега духов», она не возвращается в этом ходе. Кроме того, в конце каждой вашей фазы движения вы можете совершить броски по правилу «реанимационные протоколы» за любые убитые модели из одной БЕ воинов некронов **<ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от «Ковчега духов». Эту способность нельзя применять на БЕ, которая была целью сферы Воскрешения в этом ходе.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>**. Можно перевозить только воинов некронов или **ПЕРСОНАЖЕЙ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Некроны, <династия>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, летает, «Ковчег духов»

Рейтинг мощности 5

«Могильные клинки»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Могильный клинкок»	14"	3+	3+	4	5	2	1	10	4+

Эта боевая единица включает 3 «Могильных клинков». Дополнительно она может включить до 3 «Могильных клинков» (**+5 к рейтингу мощности**) или до 6 «Могильных клинков» (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена двумя гаусс-бластерами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гаусс-бластер	24"	Скорострельное 1	5	-2	1	–
Тесла-карабин	24"	Штурмовое 2	5	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Корпускулярный излучатель	24"	Штурмовое 3	6	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить два гаусс-бластера двумя тесла-карабинами или корпускулярным излучателем.
- Любая модель может взять защитные стабилизаторы.
- Любая модель может взять небулоскоп или теневик.

СПОСОБНОСТИ

Реанимационные протоколы

Небулоскоп: враги, атакованные моделью с небулоскопом не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.

Теневик: модель с теневиком имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Защитные стабилизаторы: модель с защитными стабилизаторами имеет спас-бросок на 3+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Некроны, <династия>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Мотоциклист, летает, «Могильные клинки»

Рейтинг мощности 6

Каноптековые призраки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Каноптековый призрак	12"	3+	3+	6	5	3	3	10	4+

Эта боевая единица включает 3 каноптековых призраков. Дополнительно она может включить до 3 каноптековых призраков (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель сражается ужасными когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ужасные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Путы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если носитель убит до того, как произвёл свои атаки в фазе сражения, оставьте модель на месте. Когда боевая единица активирована для сражения, носитель сражается в обычном порядке. После того, как он произвёл свои атаки, удалите модель с поля боя.
Корпускулярный метатель	12"	Пистолет 1	6	0	1	–
Транспространственный излучатель	12"	Тяжёлое D3	4	-3	1	Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Любая модель может взять корпускулярный метатель, транспространственный излучатель или путы.

СПОСОБНОСТИ
Бесплотный дух: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 3+ и при движении могут игнорировать элементы ландшафта и другие модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, каноптеки, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Зверь, каноптековые призраки**

Рейтинг мощности 2

Каноптековые скарабеи

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рой каноптековых скарабеев	10"	3+	3+	3	3	3	4	10	6+

Эта боевая единица включает 3 роя каноптековых скарабеев. Дополнительно она может включить до 3 роев каноптековых скарабеев (**+2 к рейтингу мощности**) или до 6 роев каноптековых скарабеев (**+4 к рейтингу мощности**). Каждый рой сражается мандибулами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мандибулы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если стойкость цели выше, чем сила атаки этим оружием, оно всегда ранит цель на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, каноптеки, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Стая, каноптековые скарабеи**

Рейтинг мощности 3

Уничтожители

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Уничтожитель	10"	3+	3+	4	5	3	2	10	3+
Тяжёлый уничтожитель	10"	3+	3+	4	5	3	2	10	3+

Эта боевая единица включает 1 уничтожителя. Дополнительно она может включить до 5 уничтожителей (**+3 к рейтингу мощности за каждого**). Если в боевой единице меньше 3 моделей, вместо одного уничтожителя можно взять тяжёлого унитожителя.
- Каждый уничтожитель вооружён гаусс-пушкой.
- Тяжёлый уничтожитель вооружён тяжёлой гаусс-пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гаусс-пушка	24"	Тяжелое 2	5	-3	D3	–
Тяжёлая гаусс-пушка	36"	Тяжелое 1	9	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ
Реанимационные протоколы

Энграммы ненависти: можно перекидывать результаты 1 бросков на попадание, совершенных этой моделью.

Репульсорная платформа: эта боевая единица может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, уничтожители**

Рейтинг мощности 4

Тяжёлые уничтожители

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тяжёлый уничтожитель	10"	3+	3+	4	5	3	2	10	3+

Эта боевая единица включает 1 тяжёлого уничтожителя. Дополнительно она может включить 1 тяжёлого уничтожителя (**+4 к рейтингу мощности**) или 2 тяжёлых уничтожителей (**+8 к рейтингу мощности**). Каждый тяжёлый уничтожитель вооружён тяжёлой гаусс-пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлая гаусс-пушка	36"	Тяжелое 1	9	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ

Реанимационные протоколы

Энграммы ненависти: можно перекидывать результаты 1 бросков на попадание, совершенных этой моделью.

Репульсорная платформа: эта боевая единица может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, тяжёлые уничтожители**

Рейтинг мощности 4

Каноптековые пауки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Каноптековый паук	6"	4+	4+	6	6	4	4	10	3+

Эта боевая единица включает 1 каноптекового паука. Дополнительно она может включить 1 каноптекового паука (**+4 к рейтингу мощности**) или 2 каноптековых пауков (**+8 к рейтингу мощности**). Каждый каноптековый паук оснащён клешнями автоматона.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Корпускулярный излучатель	24"	Штурмовое 3	6	0	1	–
Клешни автоматона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может взять набор сборочных клешней.
- Любая модель может взять сумрачную призму.
- Любая модель может два корпускулярных излучателя.

СПОСОБНОСТИ

Набор сборочных клешней: в конце фазы движения модель с набором сборочных клешней может отремонтировть единицу **ТЕХНИКИ <ДИНАСТИИ>** в пределах 1". Отремонтированная техника восстанавливает D3 раны, потерянных ранее в сражении. Модель может быть отремонтирована только раз за ход.

Сумрачная призма: модель с сумрачной призмой может попытаться отенить одну психосилу в каждой вражеской пси-фазе.

Улей скарабеев: в начале каждого вашего хода вы можете кинуть D6 за каждую дружественную боевую единицу каноптековых скарабеев **<ДИНАСТИИИ>**, имеющую количество моделей ниже стартового и находяшуюся в пределах 6" от любых каноптековых пауков. При результате 1 соответствующая БЕ каноптековых пауков получает D3 смертельных ранения. На 2+ БЕ каноптековых пауков выпускает подкрепления: верните рой каноптековых скарабеев в неполную БЕ, разместив его в боевом построении и более чем в 1" от вражеских моделей. Если вы не можете этого сделать из-за недостатка места для модели, не выставляйте её.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, каноптеки, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, каноптековые пауки**

Рейтинг мощности 19

Монолит

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Монолит	*	6+	*	8	8	20	3	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	ПОРТАЛ ИЗГНАНИЯ
11-20+	6"	3+	4+
6-10	5"	4+	5+
1-5	4"	5+	6+

Монолит — это одна модель, оснащённая четырьмя проекторами дугового гаусс-потока и корпускулярным хлыстом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Проектор дугового гаусс-потока	24"	Тяжёлое 3	5	-2	1	–
Корпускулярный хлыст	24"	Тяжёлое 6	8	-2	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

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

Парящая: любые замеры производятся от корпуса данной модели, несмотря на то, что у неё есть база.

Нисходящая смерть: во время расстановки вместо выставления монолита на поле боя вы можете разместить его в верхних слоях атмосферы. В конце любой вашей фазы движения монолит может обрушиться на поле боя – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Портал изгнания: когда вражеская боевая единица (кроме **ТЕХНИКИ** и **МОНСТРОВ**) завершает манёвр нападения в 1", может быть активирован портал изгнания. Киньте D6 и сверьте результат с требуемым значением, указанным в таблице урона. Если бросок успешен, напавшая БЕ получает D6 смертельных ран.

Летающая крепость: эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

Врата Вечности: во время расстановки этой можели вы можете одновременно разместить любое количество боевых единиц **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** на их мире-гробнице вместо выставления их на поле боя. В любой вашей фазе движения до того, как «монолит совершил движение, он может перенести на поле боя одну БЕ с мира-гробницы. Для этого выставьте БЕ в пределах 3" от монолита, но дальше чем в 1" от вражеских моделей. Если все «Ночные косы» и монолиты уничтожены, все БЕ, оставшиеся на мире-гробнице считаются уничтоженными.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, титанический, монолит**

Рейтинг мощности 7

Аннигиляционная барка

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аннигиляционная барка	12"	6+	3+	5	6	8	3	10	4+

Аннигиляционная барка – это одна модель, вооружённая гаусс-пушкой и спаренным тесла-деструктором

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гаусс-пушка	24"	Тяжелое 2	5	-3	D3	–
Тесла-пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Спаренный тесла-деструктор	24"	Штурмовое 8	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить гаусс-пушку тесла-пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Квантовый экран: каждый раз, когда эта модель получает урон от неспасённого ранения, кидайте D6. Если результат броска меньше, чем урон, нанесённый атакой, урон игнорируется (т.е. если модель получила 4 урона, а вы выкинули 3 или меньше, урон игнорируется).

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, аннигиляционная барка**

Рейтинг мощности 10

Ковчег «Судный день»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ковчег «Судный день»	*	6+	*	8	8	20	3	10	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
8-14+	12"	3+	3
4-7	8"	4+	D3
1-3	4"	5+	1

Ковчег «Судный день» — это одна модель, оснащённая двумя батареями гаусс-свежевателей и пушкой «Судный день».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Батарея гаусс-свежевателей	24"	Скорострельное 5	4	-1	1	–
Пушка «Судный день»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Низкая мощность	24"	Тяжёлое D3	8	-2	D3	–
– Высокая мощность	72"	Тяжёлое D3	10	-5	D6	Модель может стрелять из пушки «Судный день» на высокой мощности только если не двигалась в предыдущей фазе движения. При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

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

Квантовый экран: каждый раз, когда эта модель получает урон от неспасённого ранения, кидайте D6. Если результат броска меньше, чем урон, нанесённый атакой, урон игнорируется (т.е. если модель получила 4 урона, а вы выкинули 3 или меньше, урон игнорируется).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, ковчег «Судный день»**

Рейтинг мощности 12

Трансцендентный К’тан

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Трансцендентный К’тан	8"	2+	2+	7	7	8	4	10	4+

Трансцендентный К’тан – это одна модель, атакующая энергетическими щупальцами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Энергетические щупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ

Некродермис: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Силы К’тан: эта модель знает одну силу К’тан и может применять её в каждой вашей фазе стрельбы.

Реальность разрушается: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. На 4+ её некродермис проделывает разрыв в реальности и все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранения.

Искривляющийся ландшафт: вражеские боевые единицы в пределах 6" не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Некроны, осколок К’тан, <династия>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Перонаж, монстр, летает, трансцендентный К’тан**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 8

«Ночная коса»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Ночная коса»	*	6+	*	6	6	12	*	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-60"	3+	3
4-6	20-40"	4+	D3
1-3	20-25"	5+	1

«Ночная коса» — это одна модель, оснащённая двумя тесла-деструкторами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тесла-деструктор	24"	Штурмовое 4	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

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

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

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

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

Лучи вторжения: во время расстановки этой можели вы можете одновременно разместить любое количество боевых единиц **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** на их мире-гробнице вместо выставления их на поле боя. В любой вашей фазе движения до того как «Ночная коса» совершила движение, она может телепортировать на поле боя одну БЕ с мира-гробницы Для этого выставьте БЕ в пределах 3" от «Ночной косы» но дальше чем в 1" от вражеских моделей. Если все «Ночные косы» и монолиты уничтожены, все БЕ, оставшиеся на мире-гробнице считаются уничтоженными.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Некроны, <династия>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, «Ночная коса»

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 8

«Гибельная коса»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Гибельная коса»	*	6+	*	6	6	12	*	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-60"	3+	3
4-6	20-40"	4+	D3
1-3	20-25"	5+	1

«Гибельная коса» — это одна модель, оснащённая двумя тесла-деструкторами и проектором луча смерти.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тесла-деструктор	24"	Штурмовое 4	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Проектор луча смерти	24"	Тяжёлое D3	10	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

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

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

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

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Некроны, <династия>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, «Гибельная коса»

Рейтинг мощности 24

Тессерактовая темница

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тессерактовая темница	*	6+	*	8	7	28	3	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	СИЛЫ К'ТАН
15-28+	8"	3+	3
8-14	6"	4+	2
1-7	4"	5+	1

Тессерактовая темница — это одна модель, оснащённая четырьмя тесла-сферами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тесла-сфера	24"	Штурмовое 5	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

Месть скованного: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ трансцендентный К'тан, запертый в ней, вершит своё возмездие и все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.

Силы К'тан: эта модель знает три силы К'тан.В каждой фазе стрельбы он может применять количество разных сил К'тан, указанное в таблице урона.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Некроны, осколок К'тан, <династия>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, титанический, тессерактовая темница

Рейтинг мощности 21

Обелиск

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Обелиск	*	6+	*	8	8	24	3	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	ГРАВ. ИМПУЛЬС
13-24+	8"	3+	18"
7-12	6"	4+	12"
1-6	4"	5+	6"
			5+

Обелиск — это одна модель, оснащённая четырьмя тесла-сферами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тесла-сфера	24"	Штурмовое 5	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

СПОСОБНОСТИ

Живой металл

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

Парящий страж: во время расстановки вместо выставления обелиска на поле боя вы можете разместить его в верхних слоях атмосферы. В конце любой вашей фазы движения обелиск может обрушиться на поле боя – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Гравитационнй импульс: в начале вашей фазы стрельбы киньте кубик за каждую умеющую **ЛЕТАТЬ** вражескую боевую единицу в пределах дистанции, указанной в таблице урона. При результате 6 соответствующая БЕ получает D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Некроны, <династия>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, титанический, обелиск

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК НЕКРОНОВ

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)
Аннигиляционная барка	1	133
Каноптековые скарабеи	3-9	13
Каноптековые пауки	1-3	76
Каноптековые призраки	3-6	38
Катакомбная командная барка	1	138
Криптек	1	86
Смертоуказатели	5-10	20
Лорд-уничтожитель	1	124
Уничтожители	1-6	43
«Гибельная коса»	1	220
Ковчег «Судный день»	1	203
Освежёванные	5-20	21
«Ковчег духов»	1	170
Тяжёлые уничтожители	1-3	43
Бессмертные	5-10	8
Лорд	1	73
Лич-стража	5-10	19
Монолит	1	381
«Ночная коса»	1	174
Обелиск	1	426
Владыка	1	101
Тессерактовая темница	1	496
«Могильные клинки»	3-9	24
Трансцендентный К'тан	1	232
Триархические преторианцы	5-10	25
Триархический охотник	1	117
Воины некронов	10-20	12

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Анракир Странственник	1	167
Осколок К'тан Обманщика	1	235
Осколок К'тан Несущего Ночь	1	230
Иллюминор Серас	1	143
Имотех Повелитель Бурь	1	228
Немесор Зандрех	1	180
Орикан Предсказатель	1	143
Тразин Неисчислимый	1	139
Варгард Обирон	1	151

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Проектор луча смерти	0
Пушка «Судный день»	0
Гаусс-бластер	9
Гаусс-пушка	20
Гаусс-свежеватель	0
Батарея гаусс-свежевателей	0
Проектор дугового гаусс-потока	0
Тепловой излучатель	54
Тяжёлая гаусс-пушка	32
Корпускулярный излучатель	10
Корпускулярный метатель	4
Корпускулярный измельчитель	41
Корпускулярный хлыст	0
Жезл Завета	10
Посох Света	18
Синпатический дезинтегратор	0
Тесла-пушка	13
Тесла-карабин	9
Тесла-деструктор	0
Тесла-сфера	0
Транспространственный излучатель	14
Спаренная тяжёлая гаусс-пушка	64
Спаренный тесла-деструктор	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Клешни автоматона	0
Энергетические щупальца	0
Мандибулы	0
Клешни для свежевания	0
Гиперфазовый меч	3
Массивные конечности	0
Ужасные когти	0
Пустотный клинок	6
Боевая коса	11
Путы	9

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Рассеивающий щит	15
Набор сборочных клешней	8
Сумрачная призма	5
Небулоскоп	3
Филактерия	15
Сфера Воскрешения	35
Теневик	5
Защитные стабилизаторы	6

ОСНАЩЕНИЕ НЕКРОНОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Проектор луча смерти	24"	Тяжёлое D3	10	-4	D6	–
Пушка «Судный день»		При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.				
– Низкая мощность	24"	Тяжёлое D3	8	-2	D3	–
– Высокая мощность	72"	Тяжёлое D3	10	-5	D6	Модель может стрелять из пушки «Судный день» на высокой мощности только если не двигалась в предыдущей фазе движения. При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Жуткое копьё (стрельба)	36"	Штурмовое 1	8	-4	D6	–
Огненная перчатка	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Гаусс-бластер	24"	Скорострельное 1	5	-2	1	–
Гаусс-пушка	24"	Тяжелое 2	5	-3	D3	–
Гаусс-свежеватель	24"	Скорострельное 1	4	-1	1	–
Батарея гаусс-свежевателей	24"	Скорострельное 5	4	-1	1	–
Проектор дугового гаусс-потока	24"	Тяжёлое 3	5	-2	1	–
Взор смерти	12"	Штурмовое D6	*	-4	D3	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, которую оно ранит на 6+.
Тяжёлая гаусс-пушка	36"	Тяжелое 1	9	-4	D6	–
Корпускулярный излучатель	24"	Штурмовое 3	6	0	1	–
Корпускулярный метатель	12"	Пистолет 1	6	0	1	–
Тепловой излучатель		При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.				
– рассеяный	8"	Тяжелое D6	5	-1	1	При использовании данного профиля оружие попадает по цели автоматически.
– сфокусированный	24"	Тяжелое 2	8	-4	D6	При использовании данного профиля, если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Корпускулярный измельчитель	24"	Тяжелое 6	7	-1	D3	–
Корпускулярный хлыст	24"	Тяжёлое 6	8	-2	D3	–
Жезл Завета (стрельба)	12"	Штурмовое 1	5	-3	1	–
Посох Света (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	-2	1	–
Посох Уничтожителя (стрельба)	18"	Штурмовое 3	6	-3	2	–
Синаптический дезинтегратор	24"	Скорострельное 1	4	-1	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Тахионная стрела	120"	Штурмовое 1	10	-5	D6	Это оружие можно использовать только один раз за бой.
Тесла-пушка	24"	Штурмовое 3	6	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Тесла-карабин	24"	Штурмовое 2	5	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Тесла-деструктор	24"	Штурмовое 4	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Тесла-сфера	24"	Штурмовое 5	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).
Транспространственный излучатель	12"	Тяжёлое D3	4	-3	1	Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Спаренная тяжёлая гаусс-пушка	36"	Тяжелое 2	9	-4	D6	–
Спаренный тесла-деструктор	24"	Штурмовое 8	7	0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клешни автоматона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Энергетические щупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D6	–
Жуткое копьё (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Эмпатический облитератор	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, каждая боевая единица (дружественная или враждебная) в пределах 6", относящаяся к той же фракции, что и убитый персонаж, получает D3 смертельных ранения.
Ротовые мандибулы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если стойкость цели выше, чем сила атаки этим оружием, оно всегда ранит цель на 5+.
Клешня для свежевания	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
Гиперфазовый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Массивные конечности	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	–
Жезл Завета (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Коса Несущего Ночь	Рукопашное	Рукопашное	*	-4	D6	Данное оружие всегда ранит на 2+, кроме **ТЕХНИКИ**, против которой оно считается имеющим силу 7.
Посох Света (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Посох Уничтожителя (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–
Посох Будущего	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перекидывать провальные результаты бросков на попадание этим оружием.
Кулаки звёздного бога	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	3	–
Ужасные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Пустотный клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Путы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если носитель убит до того, как произвёл свои атаки в фазе сражения, оставьте модель на месте. Когда боевая единица активирована для сражения, носитель сражается в обычном порядке. После того, как он произвёл свои атаки, удалите модель с поля боя.
Боевая коса	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	2	–

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ	
Филактерия	Модель с филактерией в начале каждого вашего хода восстанавливает благодаря способности «живой металл» D3ран (а не одну).
Сфера Воскрешения	Если у этой модели есть сфера Воскрешения, один раз за бой, сразу после того как вы совершили броски по правилу «реанимационные протоколы», вы можете повторно совершить броски по этому правилу за модели **ПЕХОТЫ <ДИНАСТИИ>** в пределах 3" от этой модели.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: с каким количеством ран возвращаются модели, вернувшиеся в боевую единицу благодаря способности «реанимационные протоколы»?
Ответ: Они возвращаются, восстановив все свои раны.

В: могут ли некроны, сбежавшие с поля боя вернуться благодаря «реанимационным протоколам»?
Ответ: Нет. Эта способность позволяет вернуться только тем моделям, которые были убиты, но не сбежавшим. Возможно, имеет смысл откладывать сбежавших отдельно, чтобы было проще запомнить, что они не могут вернуться благодаря «реанимационным протоколам».

В: можно ли использовать «квантовый экран», чтобы защититься от смертельных ранений?
О: Нет. Смертельные ранения наносятся по одному и, поскольку квантовый экран не может защитить от единичного урона, он не спасает от смертельных ранений.

В: если я использую силу К'тан «стрела времени» на боевую единицу, которая включает модели с разным количеством ран, что произойдёт?
О: Если результат броска будет выше наибольшего значения показателя «раны» в боевой единице, владелец этой БЕ уберёт из неё одну модель по своему выбору.

ГЛОССАРИЙ НЕКРОНОВ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Гибельная коса»	Doom Scythe
«Ковчег духов»	Ghost ark
«Могильный клинок»	Tomb Blade
«Ночная коса»	Night Scythe
аннигиляционная барка	annihilation barge
Анракир Странственник	Anrakyr the Traveller
бесплотный дух	wraith form
Бессмертный	Immortal
варгард	vargard
варгард Обирон	vargard Obyron
великая иллюзия	grand illusion
владыка	overlord
воин некронов	warrior
воля лорда	the lord's will
временное помешательство	transient madness
да свершится воля моя	my will be done
династия	dynasty
долг варгарда	the vargard's duty
жажда плоти	flesh hunger
живой металл	living metal
звёзды встали как надо	the stars are right
иллюминор Серас	illuminor Szeras
Имотех Повелитель Бурь	Imotekh the Stormlord
искривляющийся ландшафт	writhing worldscape
К'тан	C'tan
каноптековый паук	canoptek spyder
каноптековый призрак	canoptek wraith
каноптековый скарабей	canoptek scarab
ковчег «Судный день»	Doomsday ark
командная волна	wave of command
контртактика	counter tactics
криптек	cryptek
ктакомбная командная барка	catacomb command barge
лич-стража	lychguard
лорд	lord
лорд-уничтожитель	destroyer lord
лучи вторжения	invasion beams
мастер-техномант	master technomancer
мастер-хрономант	master chronomancer
месть скованного	vengeance of the enchained
метеор из антиматерии	antimatter meteor
модернизация	mechanical augmentation
монолит	monolith
некрон	necron
немесор	nemesor
немесор Зандрех	nemesor Zahndrekh
непоколебимая целеустремлённость	a purpose unshakeable
неумирающий	undying
Нигилахи	Nihilakh
нисходящая смерть	death descending
Обелиск	obelisk
объединённые ненавистью	united in hatred
Орикан Предсказатель	Orikan the Diviner
Освежёванный	Flayed One
осколок К'тан Обманщика	C'tan shard of the Deceiver
осколок К'тан Несущего Ночь	C'tan shard of the Nightbringer

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

отомстить за павших	avenge the fallen
охотники из гиперпространства	hunters from hyperspace
охранные протоколы	guardian protocols
парящая крепость	floating fortress
парящий страж	hovering sentinel
повелевающий бурей	lord of the Storm
повелитель Пиррийских легионов	lord of Pyrrhian legions
подавить восстание	quell the rebellion
преследующие ужасы	haunting horrors
разум в машине	mind in the machine
рассекающий контрудар	cleaving counterblow
реальность разрушатся	reality unravels
реанимационные протоколы	reanimation protocols
ремонтная барка	repair barge
Саутехи	Sautekh
сейсмический удар	seismic assault
силы К'Тан	powers of the C'tan
смертоуказатель	deathmark
Солнечные мельницы? В атаку!	Solarmills? Charge!
стрела времени	time's arrow
суррогаты	surrogate hosts
тессерактовая темница	tesseract vault
техномант	technomancer
Тразин Неисчислимый	Trazyn the Infinite
трансцендентный К'Тан	Transcendent C'tan
триархический охотник	triarch stalker
триархический преторианец	triarch praetorian
тяжёлый уничтожитель	heavy destroyer
ужас	dread
уничтожитель	destroyer
усиленный Орикан	Orikan empowered
энграммы ненависти	hardwired hatred
эфирный перехват	ethereal interception

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

батарея гаусс-свежевателей	gauss flayer array
боевая коса	warscythe
взор смерти	gaze of Death
врата Вечности	Eternity gate
высокая мощность	high power
гаусс-бластер	gauss blaster
гаусс-пушка	gauss cannon
гаусс-свежеватель	gauss flayer
гиперфазовый меч	hyperphase sword
гравитационный импульс	gravity pulse
жезл Завета	rod of Covenant
жуткое копьё	eldritch lance
защитные стабилизаторы	shieldvanes
квантовый экран	quantum shielding
клешни автоматона	automaton claws
клешня для свежевания	flayer claws
корпускулярный излучатель	particle beamer
корпускулярный измельчитель	particle shredder
корпускулярный метатель	particle caster
корпускулярный хлыст	particle whip
коса Несущего Ночь	scythe of Nightbringer

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

кровавый рой наноскарабеев	bloodswarm nanoscarabs
кулаки звёздного бога	star-god fists
мандибулы	feeder mandibles
мантия призрачного полёта	ghostwalk mantle
массивные конечности	massive forelimbs
набор сборочных клешней	fabricator claw array
небулоскоп	nebuloscope
некродермис	necrodermis
низкая мощность	low power
огненная перчатка	gauntlet of fire
портал изгнания	portal of exile
посох Будущего	staff of Tomorrow
посох Света	staff of Light
посох Уничтожителя	staff of the Destroyer
проектор дугового гаусс-потока	gauss flux arc
проектор луча смерти	death ray
пустотный клинок	voidblade
путы	whip coils
пушка «Судный день»	doomsday cannin
рассеивающий щит	dispersion shield
рассеяный	dispersed
репульсорная платформа	repulsor platform
ретранслятор данных целеуказания	targeting relay
синаптический дезинтегратор	synaptic disintegrator
спаренная тяжёлая гаусс-пушка	twin heavy gauss cannon
спаренный тесла-деструктор	twin tesla destructor
сумрачная призма	gloom prism
сфера Воскрешения	resurrection orb
сфокусированный	Focused
тахионная стрела	tachyon arrow
теневик	shadowloom
тепловой излучатель	heat ray
тесла-деструктор	tesla destructor
тесла-карабин	tesla carbine
тесла-пушка	tesla cannon
тесла-сфера	tesla sphere
транспространственный излучатель	transdimentional beamer
тяжёлая гаусс-пушка	heavy gauss cannon
ужасные когти	vicious claws
улей скарабеев	scarab hive
фазорегулятор	phase shifter
филактерия	phylactery
хронометрон	chronometron
эмпатический облитератор	empathic obliterator
энергетические щупальца	crackling tendrils