ИНДЕКС КСЕНОС-2

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

Версия 1.0
Правила обновлены в соответствии с FAQ 1.2 от 11.17 для «Индекс: Ксенос-2», кодексом тиранидов и FAQ 1.0 от 4.12.17 для него, а также Chapter Approved 2017.

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

ВОЙСКА ОРКОВ

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<Клан>

Все орки принадлежат какому-либо клану, объединению зеленокожих единомышленников.

Некоторые инфолисты содержат информацию о том, к какому клану относится данная боевая единица (так, Газгкулл Трака имеет ключ **ГОФФЫ**, так что он из клана Гоффов). Если инфролист **ОРКОВ** не содержит информацию о том, к каком клану она относится, у неё будет ключ **<КЛАН>**. Когда вы включаете подобную боевую единицу орков в свою армию, вы должны указать, к какому клану она относится. Затем просто замените «**<КЛАН>**» на название выбранного вами клана везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию военнобосса, и вы хотите, чтобы он принадлежал клану Злых Солнц, то его фракционное ключевое слово «**<КЛАН>**» заменяется на «**ЗЛЫЕ СОЛНЦА**», а описание способности «Разбивая головы» будет гласить: «если боевая единица **ЗЛЫХ СОЛНЦ** проваливает проверку боевого духа в пределах 3" от дружественного **ВОЕННОБОССА ЗЛЫХ СОЛНЦ**, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка на боевой дух считается пройденной».

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц орков встречаются следующие способности:

Мы ыдём!

Боевая единица с этой способностью может перекидывать проваленные результаты бросков на определение дистанции нападения.

Толпа рулит

Боевая единица с этой способностью может использовать своё количество моделей в качестве показателя лидерства. Кроме того, БЕ с этой способностью может использовать лидерство любой дружественной БЕ **ОРКОВ** в пределах 3".

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если вашим военачальником назначен **ПЕРСОНАЖ ОРКОВ**, вы можете взять ему следующую особенность:

Мощь решает

Прибавьте 1 ед. к показателю силы военачальника.

РЕЛИКВИЯ

Если вашу армию возглавляет военачальник **ОРКОВ**, вы можете дать **ПЕРСОНАЖУ ОРКОВ** в вашей армии следующую реликвию:

Убойное рубило Башкасноса

Только для моделей с большим рубилом. Убойное рубило Башкасноса заменяет большое рубило владельца и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Убойное рубило Башкасноса	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3
Способности: если результат броска на ранение равен 6+, атака наносит D3 смертельных ранений вместо обычного урона.					

ДИСЦИПЛИНА СИЛЫ ВААА!

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

ДИСЦИПЛИНА СИЛЫ ВААА!

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Вынос мозга** *Вынос мозга* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите киньте D6 и сравните результат со стойкостью ближайшей видимой вражеской модели в пределах 9" от псайкера. Если результат броска выше стойкости цели, цель считается убитой.
2	**Тропа войны** *Тропа войны* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ОРКОВ** в пределах 6" от псайкера. Увеличьте количество атак этой БЕ на 1 до вашей следующей пси-фазы.
3	**Скачок** *Скачок* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ОРКОВ** в пределах 6" от псайкера. Удалите этот юнит с поля боя, а затем поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. БЕ считается совершившей движение с точки зрения правил (например, при стрельбе из тяжёлого оружия).

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».

СТРЕЛЮЧЕЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Стреляло
- Кастомное стреляло
- Комбиоружие с ракетомётом
- Комбиоружие с выжигалой

ПРОКАЧЕННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Комбиоружие с ракетомётом
- Кастомное мегашмаляло
- Ракетомёт
- Комбиоружие с выжигалой
- Кастомное мегапуляло

ТЯЖЕЛЮЧЕЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Большое стреляло
- Ракетомёт

КОЛЮЩЕ-РЕЖУЩЕЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Большое рубило
- Силавая клишня

СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение **ОРКОВ** (за исключением вспомогательного подразделения), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим стратегические приёмы орков:

1 КО

УВЕЛИЧЕНИЕ ТОЛПЫ

Стратагема орков

Используйте данную стратагему в конце своей фазы движения. Выберите в своей армии две БЕ **ПЕХОТЫ ОРКОВ** с одинаковыми инфолистами (то есть две БЕ парней, две БЕ штурмавиков и т. п.) в пределах 2" друг от друга. Если в одной из БЕ 10 или более моделей, а в другой 10 или менее, две БЕ сливаются воедино и до конца битвы считаются за одну БЕ в отношении всех правил.

1 КО

ДАККА! ДАККА! ДАККА

Стратагема орков

Используйте данную стратагему перед тем, как БЕ **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в вашей армии откроет огонь в вашей фазе стрельбы. За каждый результат 6+ при броске на попадание моделью этой БЕ вы можете немедленно совершить ею 1 дополнительную атаку тем же оружием по той же цели. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительных атак.

Рейтинг мощности 4

Военнобосс

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Военнобосс	5"	2+	5+	6	5	6	4	8	4+

Военнобосс — это одна модель, вооружённая кастомным стрелялом, большим рубилом и шашками

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кастомное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	-
Боевой сквиг	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Каждый раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Большое рубило	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить кастомное стреляло одним предметом из списка *стрелючего вооружения* или *колюще-режущего вооружения*.
- Можно заменить большое рубило одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.
- Можно взять боевого сквига.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Ваaa!: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 3" от этой модели могут нападать даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Разбивая головы: если боевая единица **<КЛАНА>** проваливает проверку боевого духа в пределах 3" от дружественного **ВОЕННОБОССА <КЛАНА>**, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка на боевой дух считается пройденной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, военнобосс**

Рейтинг мощности 7

Военнобосс в мегаброне

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Военнобосс в мегаброне	4"	2+	5+	6	5	7	4	8	2+

Военнобосс в мегаброне — это одна модель, вооружённая кастомным стрелялом и силавой клишнёй

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кастомное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	-
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить кастомное стреляло одним предметом из списка *стрелючего вооружения* или *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Ваaa!: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 3" от этой модели могут нападать даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Разбивая головы: если боевая единица **<КЛАНА>** проваливает проверку боевого духа в пределах 3" от дружественного **ВОЕННОБОССА <КЛАНА>**, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка на боевой дух считается пройденной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, мегаброня, военнобосс**

Рейтинг мощности 5

Военнобосс на байке

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Военнобосс на байке	14"	2+	5+	6	6	7	4	8	4+

Военнобосс на байке — это одна модель, вооружённая большим рубилом и шашками. Байк оборудован двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Боевой сквиг	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Каждый раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Большое рубило	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить большое рубило одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.
- Можно взять один предмет из списка *стрелючего вооружения*.
- Можно взять боевого сквига.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Ваaa!: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 3" от этой модели могут нападать даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Разбивая головы: если боевая единица **<КЛАНА>** проваливает проверку боевого духа в пределах 3" от дружественного **ВОЕННОБОССА <КЛАНА>**, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка на боевой дух считается пройденной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, военнобосс**

Рейтинг мощности 4

Чудила

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Чудила	5"	2+	5+	5	4	4	3	6	6+

Чудила — это одна модель, вооружённая посохом чудилы

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох чудилы	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	-

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Энергия Ваaa!: добавляйте 1 к результатам пси-тестов, совершенных этой моделью, за каждые 10 моделей ОРКОВ в пределах 10". Однако при конечном результате теста 12+ эта модель страдает от опасностей варпа, как если бы выкинула две 6 или две 1.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины силы Ваaa!*

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, чудила**

Рейтинг мощности 5

Большой мек

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Большой мек	5"	3+	5+	5	4	4	3	7	4+
Грот-смазчик	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Большой мек — это одна модель, вооружённая пулялом, рубилом и шашками. Его может сопровождать грот-смазчик.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Психошоковая пушка	60"	Тяжёлое D6	2D6	-5	D3	Перед стрельбой из этого оружия совершите один бросок, чтобы определить силу всех его выстрелов в этой фазе. При результате броска 11+ не совершайте бросков на ранение, вместо этого каждое попадание наносит D3 смертельных ранения.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пуляло кастомным силовым полем или психошоковой пушкой или же одним предметом из списка *прокаченного* или *колюще-режущего вооружения*.
- Можно заменить рубило убойной пилой или же одним предметом из списка *прокаченного* или *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Кастомное силовое поле: если модель несёт кастомное силовое поле, дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9", получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного вооружения. Если большой мек погружён в транспорт, то вместо этого непробиваемый спас-бросок получает транспорт, на борту которого он находится.

Большой механьяк: в конце вашей фазы движения эта модель может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает D3 раны, потерянные ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Грот-смазчик: один раз за игру грот-смазчик может помочь своему хозяину с ремонтом. В этом случае техника, которую ремонтировал мек, восстанавливает дополнительную рану.

При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-смазчика не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-смазчик имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БОЛЬШОЙ МЕК) **Персонаж, пехота, большой мек**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-СМАЗЧИК) **Пехота, гретчин, грот-смазчик**

Рейтинг мощности 7

Большой мек в мегаброне

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Большой мек в мегаброне	4"	3+	5+	5	4	5	3	8	2+
Грот-смазчик	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Большой мек в мегаброне — это одна модель, вооружённая кастомным мегашмалялом и силавой клишней. Его может сопровождать грот-смазчик.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кастомное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D3	Если при броске на попадание этим оружием выпадает результат 1, владелец получает смертельное ранение.
Телепортошмаляло	12"	Штурмовое D3	8	-2	1	Если модель получила неспасённое ранение от этого оружия, но не была убита, киньте D6 в конце фазы. Если результат броска выше, чем значение характеристики «раны» в профиле модели, она считается убитой.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить кастомное мегашмаляло одним предметом из списка *прокаченного вооружения* или убойной пилой.
- Можно взять телепортошмаляло или кастомное силовое поле.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Кастомное силовое поле: если модель несёт кастомное силовое поле, дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9", получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного вооружения. Если большой мек погружён в транспорт, то вместо этого непробиваемый спас-бросок получает транспорт, на борту которого он находится.

Большой механьяк: в конце вашей фазы движения эта модель может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает D3 раны, потерянные ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Грот-смазчик: один раз за игру грот-смазчик может помочь своему хозяину с ремонтом. В этом случае техника, которую ремонтировал мек, восстанавливает дополнительную рану.

При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-смазчика не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-смазчик имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БОЛЬШОЙ МЕК) **Персонаж, пехота, мегаброня, большой мек**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-СМАЗЧИК) **Пехота, гретчин, грот-смазчик**

Рейтинг мощности 6

Большой мек на байке

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Большой мек на байке	14"	3+	5+	5	5	5	3	7	4+

Большой мек на байке— это одна модель, вооружённая пулялом, рубилом и шашками. Байк оборудован двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Психошоковая пушка	60"	Тяжёлое D6	2D6	-5	D3	Перед стрельбой из этого оружия совершите один бросок, чтобы определить силу всех его выстрелов в этой фазе. При результате броска 11+ не совершайте бросков на ранение, вместо этого каждое попадание наносит D3 смертельных ранения.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пуляло кастомным силовым полем или психошоковой пушкой или же одним предметом из списка *прокаченного* или *колюще-режущего вооружения*.
- Можно заменить рубило убойной пилой или же одним предметом из списка *прокаченного* или *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Кастомное силовое поле: если модель несёт кастомное силовое поле, дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9", получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного вооружения.

Большой механьяк-байкер: в конце вашей фазы движения эта модель может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 5". Эта модель немедленно восстанавливает D3 раны, потерянные ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, мотоциклист, большой мек**

Рейтинг мощности 11

Газгкулл Трака

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Газгкулл Трака	5"	2+	5+	6	6	8	5	8	2+

Газгкулл Трака — это одна модель, вооружённая спаренным большим стрелялом, кастомной клишнёй и шашками. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Кастомная клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Великая Ваaа!: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 6" от этой модели могут нападать даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе. Кроме того, дружественные модели **ПЕХОТЫ ОРКОВ** увеличивают на 1 количество своих атак, если они нападали в этом ходе и находятся в пределах 6" от этой БЕ, когда сражаются.

Пророк Горка и Морка: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Босс палит!: если дружественная боевая единица **ОРКОВ** проваливает проверку боевого духа в пределах 6" от этой модели, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка на боевой дух считается пройденной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, Гоффы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, мегаброня, военнобосс, Газгкулл Трака**

Рейтинг мощности 5

Капитан Бадрукк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Капитан Бадрукк	5"	2+	4+	5	4	6	4	8	3+
Подносчик патронов	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Капитан Бадрукк — это одна модель, вооружённая пулялом, рубилом, шашками и «Потрошилой». Его могут сопровождать до 3 подносчиков патронов. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Потрошила»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Тяжёлое 3	7	-3	2	-
– Режим перегрузки	24"	Тяжёлое 3	8	-3	3	Если при броске на попадание выпадает одно или более значение «1», владелец получает D3 смертельных ранения после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

СПОСОБНОСТИ	**Мы ыдём!**, **толпа рулит** **Подносчик патронов**: каждый раз, когда эта модель открывает огонь, при совершении бросков на попадание вы можете перекинуть один кубик за каждого подносчика патронов, сопровождающего её. При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость Бадрукка (пока он находится на поле боя). Смерть подносчика патронов не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что подносчик патронов имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.	**Наипонтовейшие понторезы**: можете перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе стрельбы за дружественные боевые единицы понторезов в пределах 6" от капитана Бадрукка. **Златожубная броня**: данная модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Орк**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БАДРУКК)	**Персонаж, пехота, понторез, капитан Бадрукк**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОДНОСЧИКИ ПАТРОНОВ)	**Пехота, гретчин, подносчики патронов**	

Рейтинг мощности 5

Босс Загструк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Босс Загструк	12"	2+	5+	6	4	6	6	78	4+

Босс Загструк — это одна модель, вооружённая лапами Стирвятника, пулялом, рубилом и шашками. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Лапы Стирвятника	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Это оружие можно использовать для совершения только двух атак всякий раз, когда её владелец сражается.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит

Полный ход!: эта модель может совершать марш-бросок и нападать в том же ходе, но в этом случае после отработки стрельбы навскидку киньте кубик. При результате 1 эта модель получает 1 смертельное ранение.

Тело киборка: каждый раз, когда данная модель теряет рану, киньте кубик; на 5 или 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока или инструменты дока-байкера.

Муштровка: дружественные боевые единицы **ШТУРМАВИКОВ ГОФФОВ** в пределах 6" от этой модели автоматически проходят проверки боевого духа.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, Гоффы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, штурмавик, прыжковый ранец, летает, босс Загструк**

Рейтинг мощности 4

Босс Сникрот

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Босс Сникрот	6"	2+	5+	6	4	6	6	7	6+

Босс Сникрот — это одна модель, вооружённая зубами Морка и шашками. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Зубы Морка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит

Хитрющий мерзавец: когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 3 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Отряд коммандос «Красный череп»: дружественные боевые единицы **КОММАНДОС КРОВАВЫХ ТОПОРОВ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результаты 1 бросков на попадание в фазе схватки

Коварный лазутчик: во время расстановки вместо выставления Сникрота на поле боя вы можете разместить его в укрытии. В конце любой вашей фазы движения он может выбраться из укрытия — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Ужасающий убийца: вражеские боевые единицы, проходящие проверку боевого духа в пределах 6" от этой модели, прибавляют 1 к результату броска.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, Кровавые Топоры**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, коммандо, босс Сникрот**

Рейтинг мощности 5

Парни

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Зелёный парень	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	5"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 10 парней. Дополнительно она может включить до 10 парней (**+4 к рейтингу мощности**), или до 20 парней (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена пулялом, рубилом и шашками. Одного парня можно заменить нобом-боссом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	-
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой парень может заменить пуляло и рубило стрелялом.
- Ноб-босс может заменить рубило одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.
- Ноб-босс может заменить пуляло одним предметом из списка *стрелючего вооружения*.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один парень может заменить пуляло и рубило одним предметом из списка *тяжелючего воорения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Зелёная волна: если в боевой единице 20 или более моделей, увеличьте на 1 количество атак каждой модели в этой БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, парни**

Рейтинг мощности 2

Гретчины

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гретчин	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 10 гретчинов. Дополнительно она может включить до 10 гретчинов (**+1 к рейтингу мощности**), или до 20 гретчинов (**+2 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена гротской хлапухой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гротская хлапуха	12"	Пистолет 1	3	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

В больших количествах на удивление опасны: если в боевой единице 20 или более моделей, можете прибавлять 1 к их броскам на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гретчины**

Рейтинг мощности 1

Погонщик

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Погонщик	5"	3+	5+	4	4	4	3	7	6+

Погонщик — это одна модель, вооружённая пулялом, палкой-хваталкой и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Палка-хваталка	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Гротское стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить палку-хваталку гротским стрекалом.
- Можно взять гротский кнут или сквигончую.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Гротский кнут: боевые единицы, состоящие исключительно из **ГРЕТЧИНОВ**, находящиеся в 3" от любых погонщиков с гротскими кнутами, могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

Сквигончая: боевая единица, состоящая исключительно из **ГРЕТЧИНОВ**, находящаяся в 3" от любых дружественных погонщиков со сквигончими, провалившие проверку боевого духа, игнорирую результат проваленной проверки и вместо этого теряют D3 моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, погонщик**

Рейтинг мощности 3

Мек

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Мек	5"	3+	5+	4	4	3	2	6	6+
Грот-смазчик	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Мек — это одна модель, вооружённая пулялом, рубилом и шашками. Его может сопровождать грот-смазчик.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить рубило убойной пилой.
- Можно заменить пуляло одним предметом из списка *прокаченного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Грот-смазчик: один раз за игру грот-смазчик может помочь своему хозяину с ремонтом. В этом случае техника, которую ремонтировал мек, восстанавливает дополнительную рану.

Механьяк: в конце вашей фазы движения эта модель может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-смазчика не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-смазчик имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (МЕК) **Персонаж, пехота, мек**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-СМАЗЧИК) **Пехота, гретчин, грот-смазчик**

Рейтинг мощности 4

Сквиговал

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Сквиговал	5"	3+	5+	5	4	4	4	6	6+
Грот-санитар	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Сквиговал — это одна модель, вооружённая больнючим шприцом и силавой клишнёй. Его может сопровождать грот-санитар.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Это оружие всегда ранит на 2+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ**.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить силавую клишню убойной пилой.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Инструменты дока: совершайте бросок каждый раз, когда боевая единица **ПЕХОТЫ <КЛАНА>** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <КЛАНА>** в пределах 3" от любых **СКВИГОВАЛОВ <КЛАНА>** теряет рану. При результате 6 рана не теряется.
Кроме того, в конце вашей фазы движения сквиговал может попытаться вылечить одну модель **ПЕХОТЫ <КЛАНА>** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <КЛАНА>** в пределах 1". Киньте кубик; при результате 1 модель, которую вы пытались вылечить, теряет рану, в остальных случаях она может восстановить D3 ранее потерянные раны. Каждую модель можно оперировать инструментами дока или инструментами дока-байкера только 1 раз за ход.

Грот-санитар: если модель сопровождает грот-санитар, один раз за игру вы можете перекинуть результат броска на применение инструментов дока или на определение количества восстановленных ран.

При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-санитара не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-санитар имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (СКВИГОВАЛ) **Персонаж, пехота, сквиговал**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-САНИТАР) **Пехота, гретчин, грот-санитар**

Рейтинг мощности 4

Сквиговал на байке

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Сквиговал	5"	3+	5+	5	4	4	4	6	6+

Сквиговал — это одна модель, вооружённая больнючим шприцом и силавой клишнёй. Он разъезжает на байке, вооружённом двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Это оружие всегда ранит на 2+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ**.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить силавую клишню убойной пилой.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Инструменты дока-байкера: совершайте бросок каждый раз, когда боевая единица **ПЕХОТЫ <КЛАНА>** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <КЛАНА>** в пределах 3" от любых **СКВИГОВАЛОВ <КЛАНА>** теряет рану. При результате 6 рана не теряется. Кроме того, в конце вашей фазы движения сквиговал, если он в этом ходе двигался не более чем на 5", может попытаться вылечить одну модель **ПЕХОТЫ <КЛАНА>** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <КЛАНА>** в пределах 1". Киньте кубик; при результате 1 модель, которую вы пытались вылечить, теряет рану, в остальных случаях она может восстановить D3 ранее потерянные раны. Каждую модель можно оперировать инструментами дока или инструментами дока-байкера только 1 раз за ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, мотоциклист, сквиговал**

Рейтинг мощности 7

Дурдок Гротсник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Сквиговал	5"	2+	5+	5	5	4	4	8	6+

Сквиговал — это одна модель, вооружённая пулялом, больнючим шприцом и силавой клишнёй. Его может сопровождать грот-санитар.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Это оружие всегда ранит на 2+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ**.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Инструменты дока: совершайте бросок каждый раз, когда боевая единица **ПЕХОТЫ ОРКОВ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в пределах 3" от Гротсника теряет рану. При результате 6 рана не теряется. Это не складывается с воздействием любых других инструментов дока или дока-байкера. Кроме того, в конце вашей фазы движения Гротсник может попытаться вылечить одну модель **ПЕХОТЫ ОРКОВ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в пределах 1". Киньте кубик; при результате 1 модель, которую вы пытались вылечить, теряет рану, в остальных случаях она может восстановить D3 ранее потерянные раны. Каждую модель можно оперировать инструментами дока или инструментами дока-байкера только 1 раз за ход.

Тело суперкиборка: каждый раз, когда данная модель теряет рану, киньте кубик; на 5 или 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока или инструменты дока-байкера.

В аптечке только скальпель: если на начало фазы нападения в пределах 3" от дурдока Гротсника нет дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, он попытается напасть на ближайшую боевую единицу противника, если таковые имеются в пределах 12". Он будет пытаться напасть, даже если совершал марш-бросок или отступал ранее в этом ходе, но не будет нападать, если уже находится в 1" от БЕ противника.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, Смерточерепа**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, сквиговал, дурдок Гротсник**

Рейтинг мощности 5

Поджигалы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Поджигала	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Гаечник	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+

Эта боевая единица включает 5 поджигал. Дополнительно она может включить до 5 поджигал (**+5 к рейтингу мощности**), или до 10 поджигал (**+10 к рейтингу мощности**). До 3 парней можно заменить гаечниками.

- Каждый поджигала вооружён поджигой и шашками.
- Каждый гаечник вооружён пулялом, рубилом и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поджига (стрельба)	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Прежде чем боевая единица откроет огонь из поджиг, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждой поджиги из которой стреляет БЕ в этой фазе. При стрельбе поджиги попадают по цели автоматически.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Поджига (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой гаечник может заменить рубило убойной пилой.
- Любой гаечник может заменить пуляло на один предмет из списка *прокаченного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Пироманьяки: если данная боевая единица уничтожит вражескую боевую единицу в фазе стрельбы, она автоматически проходит проверки боевого духа до начала вашего следующего хода.

Механьяк: в конце вашей фазы движения гаечник может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, поджигалы**

Рейтинг мощности 4

Танколомы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Танколом	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	5"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+
Сквиг-бомба	5"	2+	2+	3	4	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 5 танколомов. Дополнительно она может включить до 5 танколомов (**+3 к рейтингу мощности**), или до 10 танколомов (**+6 к рейтингу мощности**). За каждых 5 танколомов (включая ноба-босса) можно взять до 2 сквигов-бомб. Одного танколома можно заменить нобом-боссом.

- Каждый танколом и ноб-босс вооружён ракетомётом, шашками и танколомной бомбой.
- Каждый сквиг-бомба несёт сквигобомбу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пара ракетниц	12"	Пистолет 2	7	-2	D3	-
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Сквигобомба	18"	Штурмовое 1	8	-2	D6	Это оружие не может атаковать **ЛЕТАЮЩИЕ** цели. Удалите владельца после совершения атаки.
Танкрывалка	Рукопашное	Рукопашное	-	-	-	Совершите один бросок на попадание при атаке этим оружием. В случае успешного попадания цель получает D3 смертельных ранения. После этого удалите владельца.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-
Танколомная бомба	6"	Граната D3	8	-2	D6	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ноб-босс может заменить ракетомёт одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.
- До двух танколомов могут заменить ракетомёты танкрывалками.
- За каждые 5 моделей в боевой единице (не считая сквигов-бомб) один танколом может заменить ракетомёт парой ракетниц.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Сквиг-бомба: смерть сквига-бомбы не влияет на боевой дух.

Охотники на танки: можно перекидывать проваленные результаты бросков на попадание, совершенные этой боевой единицей по **ТЕХНИКЕ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, танколомы**

Рейтинг мощности 4

Ноб со знаменем Ваaa!

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ноб со знаменем Ваaa!	5"	3+	5+	5	4	2	3	6	4+

Ноб со знаменем Ваaa! — это одна модель, вооружённая знаменем Ваaa!, кастомным стрелялом и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кастомное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	-
Знамя Ваaa!	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	2	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Знамя Ваaa!: боевые единицы **<КЛАНА>** в пределах 6" от знамени Ваaa! добавляют 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки

Поддерживает порядок: совершайте бросок каждый раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от БЕ **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, ноб**

Рейтинг мощности 11

Нобы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ноб	5"	3+	5+	5	4	2	3	6	4+
Ноб-босс	5"	3+	5+	5	4	2	3	7	4+
Подносчик патронов	5"	2+	2+	3	4	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 1 ноба-босса и 4 нобов. Дополнительно она может включить до 5 нобов (**+3 к рейтингу мощности**). Каждый ноб и ноб-босс вооружен пулялом, стрелялом и шашками. Каждого ноба и ноба-босса может сопровождать подносчик патронов.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Силовое пыряло	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пуляло одним предметом из списка *стрелючего вооружения*.
- Можно заменить рубило убойной пилой, силовым пырялом или одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.
- За каждые 5 моделей в боевой единице (не считая подносчиков патронов) одна может взять тело киборка.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Поддерживают порядок: совершайте бросок каждый раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от БЕ **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

Тело киборка: каждый раз, когда данная модель теряет рану, киньте кубик; на 5 или 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока или инструменты дока-байкера.

Подносчик патронов: каждый раз, когда эта модель открывает огонь, при совершении бросков на попадание вы можете перекинуть один кубик за каждого подносчика патронов, сопровождающего её.

При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость нобов (пока они находятся на поле боя). Смерть подносчика патронов не влияет на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (НОБЫ)

Пехота, нобы

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОДНОСЧИКИ ПАТРОНОВ)

Пехота, гретчин, подносчики патронов

Рейтинг мощности 10

Нобы на байках

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ноб на байке	14"	3+	5+	5	5	3	3	6	4+
Ноб-босс на байке	14"	3+	5+	5	5	3	3	7	4+

Эта боевая единица включает 1 ноба-босса на байке и 2 нобов на байках. Дополнительно она может включить до 3 нобов на байках (**+9 к рейтингу мощности**) или до 6 нобов на байках (**+18 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена пулялом, стрелялом и шашками и разъезжает на байке, вооружённом двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пуляло одним предметом из списка *стрелючего вооружения*.
- Можно заменить рубило убойной пилой, силовым пырялом или одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Поддерживают порядок: совершайте бросок каждый раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от БЕ **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклисты, нобы**

Рейтинг мощности 10

Меганобы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Меганоб	4"	3+	5+	5	4	3	3	6	2+
Меганоб-босс	4"	3+	5+	5	4	3	3	7	2+

Эта боевая единица включает 1 меганоба-босса и 2 меганобов. Дополнительно она может включить до 7 нобов (**+3 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена кастомным стрелялом, силавой клешнёй и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиоружие с ракетомётом	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если вы выберите оба, то вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.					
– Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
– Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Комбиоружие с выжигалой	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если вы выберите оба, то вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.					
– Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
– Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Кастомное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	–
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить кастомное стреляло и силавую клишню двумя убойными пилами.
- Можно заменить рубило кастомное стреляло комбиоружием с выжигалой или комбиоружием с ракетомётом.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Поддерживают порядок: совершайте бросок каждый раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от БЕ **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, мегаброня, нобы, меганобы**

Рейтинг мощности 4

Коммандос

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Коммандо	6"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	6"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 5 коммандо. Дополнительно она может включить до 5 коммандо (**+2 к рейтингу мощности**) или до 10 коммандо (**+4 к рейтингу мощности**). Одного коммандо может заменить ноб-босс. Каждая модель вооружена пулялом, рубилом и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Поджига (стрельба)	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Прежде чем боевая единица откроет огонь из поджиг, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждой поджиги из которой стреляет БЕ в этой фазе. При стрельбе поджиги попадают по цели автоматически.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Поджига (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух коммандо могут заменить пулялы большими стерлялами, поджигами или ракетомётами.
- Ноб-босс может заменить рубило одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Хитрые мерзавцы: когда модель с этим правилом находится в укрытии, прибавляйте 2 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Коварные лазутчики: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в укрытии. В конце любой вашей фазы движения она может выбраться из укрытия — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, коммандос**

(Транспорт)

Рейтинг мощности 5

Грузавоз

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Грузавоз	*	5+	5+	*	6	10	*	6	4+

УРОН

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

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

Грузавоз — это одна модель, вооружённая большим стрелялой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Шаровой таран	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Это оружие можно использовать для совершения только трёх атак всякий раз, когда её владелец сражается.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить большое стреляло ракетомётом.
- Можно взять шаровой таран.

СПОСОБНОСТИ

Развалюха: совершайте бросок каждый раз, когда эта модель получает повреждения от атаки с показателем урона больше 1. При результате 6 снизьте урон от этой атаки до 1.

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель, 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.

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

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ ОРКОВ**. Модели в **МЕГАБРОНЕ** и с **ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ** занимают место двух моделей пехоты.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, грузавоз

Рейтинг мощности 3

Штурмавики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Штурмавик	12"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	12"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 5 штурмавиков. Дополнительно она может включить до 5 штурмавиков (**+2 к рейтингу мощности**), до 15 штурмавиков (**+6 к рейтингу мощности**) или до 25 штурмавиков (**+10 к рейтингу мощности**). Одного штурмавика может заменить ноб-босс. Каждая модель вооружена пулялом, рубилом и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ноб-босс может заменить рубило одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Полный ход!: эта модель может совершать марш-бросок и нападать в том же ходе, но в этом случае после отработки стрельбы навскидку киньте кубик. При результате 1 эта модель получает 1 смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, прыжковый ранец, летает, штурмавики**

Рейтинг мощности 5

Смертолёты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Смертолёт	14"	3+	5+	4	5	4	2	6	4+

Эта боевая единица включает 1 смертолёт. Дополнительно она может включить до 2 смертолётов (**+8 к рейтингу мощности**) или до 4 смертолётов (**+16 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена вращающимися лезвиями и ракетомётом смертолёта.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетомёт смертолёта	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	-
Кастомное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D3	Если при броске на попадание этим оружием выпадает результат 1, владелец получает смертельное ранение.
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Вращающиеся лезвия	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Совершайте не 1, а D3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Большая бомба	См. «Большая бомба» ниже					Это оружие можно применить только один раз за бой.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить ракетомёт смертолёта кастомным мегашмалалом или спаренным большим стрелялом.
- Можно взять большую бомбу.
- Можно взять убойную пилу.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

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

Разведчики на передовой: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её за линией фронта. В конце любой вашей фазы движения она может вылететь из засады — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей и в пределах 14" от края поля боя.

Большая бомба: смертолёт, вооружённый большой бомбой, может сбросить её, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой пролетел смертолёт и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ (до максимума в 5D6). За каждый результат 5+ эта БЕ получает смертельное ранение. Смертолёт может сбросить большую бомбу только один раз за бой.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, смертолёты**

Рейтинг мощности 5

Байкеры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Байкер	14"	3+	5+	4	5	2	2	6	4+
Ноб-босс	14"	3+	5+	5	5	3	3	7	4+

Эта боевая единица включает 3 байкеров. Дополнительно она может включить до 3 байкеров (**+4 к рейтингу мощности**), до 6 байкеров (**+8 к рейтингу мощности**) или до 9 байкеров (**+12 к рейтингу мощности**). Одного байкера может заменить ноб-босс. Каждая модель вооружена пулялом, рубилом и шашками и разъезжает на байке, вооружённом двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Ноб-босс может заменить рубило одним предметом из списка *колюще-режущего вооружения*.

СПОСОБНОСТИ **Мы ыдём!**, **толпа рулит**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклисты, байкеры**

Рейтинг мощности 4

Боевые вездеходы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Боевой вездеход	12"	3+	5+	4	5	6	4	6	4+

Эта боевая единица включает 1 боевой вездеход. Дополнительно она может включить до 2 боевых вездеходов (**+6 к рейтингу мощности**) или до 4 боевых вездеходов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждый боевой вездеход вооружен спаренным большим стрелялом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Связка ракет	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить спаренное большое стреляло связкой ракет.

СПОСОБНОСТИ **Мы ыдём!**, **толпа рулит**

Передовые: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на флангах противника. В конце любой вашей фазы движения она может выехать с фланга — поместите её так, чтобы все её модели касались края поля боя и находились дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, боевые вездеходы**

Рейтинг мощности 4

Выжигала-мобили

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Выжигала-мобиль	12"	3+	5+	4	5	6	4	6	4+

Эта боевая единица включает 1 выжигала-мобиль. Дополнительно она может включить до 2 выжигала-мобилей (**+6 к рейтингу мощности**) или до 4 выжигала-мобилей (**+12 к рейтингу мощности**). Каждый выжигала-мобиль вооружен выжигалой.

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

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Передовые: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на флангах противника. В конце любой вашей фазы движения она может выехать с фланга — поместите её так, чтобы все её модели касались края поля боя и находились дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, выжигала-мобили**

Рейтинг мощности 4

Боевые багги

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Боевой багги	14"	3+	5+	4	5	5	4	6	4+

Эта боевая единица включает 1 боевой багги. Дополнительно она может включить до 2 боевых багги (**+6 к рейтингу мощности**) или до 4 боевых багги (**+12 к рейтингу мощности**). Каждый боевой багги вооружен спаренным большим стрелялой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Связка ракет	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренное большое стреляло связкой ракет.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Передовые: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на флангах противника. В конце любой вашей фазы движения она может выехать с фланга — поместите её так, чтобы все её модели касались края поля боя и находились дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, боевые багги**

(Летательный аппарат)

Рейтинг мощности 7

Дакка-истребитель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Дакка-истребитель	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

УРОН

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

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

Дакка-истребитель — это одна модель, вооружённая четырьмя супирстрелялами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять два дополнительных супирстриляла.

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.

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

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

Дакка дакка дакка: если дакка-истребитель стреляет из всех своих супирстрелял по одной цели, можете прибавить 1 к результатам бросков на попадание.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, дакка-истребитель**

(Летательный аппарат)

Рейтинг мощности 8

Поджигала-бомбила

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Поджигала-бомбила	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-50"	5+	3
4-6	20-30"	6+	D3
1-3	20-25"	6+	1

Поджигала-бомбила — это одна модель, вооружённая спаренным большим стрелялой, двумя суптрстрелялами и двумя бомбами-поджигами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Ракета-выжигала	24"	Штурмовое D6	5	-1	1	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	-
Бомба-поджига	См. «Бомба-поджига» ниже					Это оружие можно применить только один раз за бой.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять ракеты-выжигалы.

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.

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

Грот-стрелок: при стрельбе из спаренного большого стрелялы прибавляйте 1 к результатам бросков на попадение.

Гибель во взрыве: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают 3 смертельных ранений.

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

Бомба-поджига: поджигала-бомбила может сбросить одну бомбу-поджигу, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой он пролетел и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ (до максимума в 10D6). Прибавляйте 1 к результату броска, если цель является **ПЕХОТОЙ**. За каждый результат 5+ эта БЕ получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, поджигала-бомбила**

(Летательный аппарат)

Рейтинг мощности 7

Налетала-бомбила

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Налетала-бомбила	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-50"	5+	3
4-6	20-30"	6+	D3
1-3	20-25"	6+	1

Налетала -бомбила — это одна модель, вооружённая большим стрелялой, двумя суптрстрелялами и двумя бабах-бомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	-
Бабах-бомба	См. «Бабах-бомба» ниже					Это оружие можно применить только один раз за бой.

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.

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

Грот-стрелок: при стрельбе из спаренного большого стрелялы прибавляйте 1 к результатам бросков на попадение.

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.

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.

Бабах-бомба: налетала-бомбила может сбросить одну бабах-бомбу, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой он пролетел и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ, до максимума в 10D6 (бросайте 3 кубика вместо одного за каждую модель **ТЕХНИКИ** или **МОНСТРА** в этой БЕ). За каждый результат 4+ эта БЕ получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, налетала-бомбила**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 7

Разразила-истребитель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Разразила-истребитель	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

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

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

Разразила-истребитель — это одна модель, вооружённая двумя разразила-мегапушками, всмятку-пушкой и шашкошвырялой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Всмятку-пушка	36"	Тяжёлое 1	*	-4	D6	Вместо броска на ранение этим оружием, киньте 2D6, если результат больше стойкости цели, ранение успешно нанесено.
Шашкошвыряла	12"	Граната 2D6	3	0	1	-
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	-
Телепортомегашмаляло	24"	Штурмовое D3	8	-2	1	Если модель получила неспасённое ранение от этого оружия, но не была убита, киньте D6 в конце фазы. Если результат броска выше, чем значение характеристики «раны» в профиле модели, она считается убитой.
Разразила-мегапушка	36"	Тяжёлое D3	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить обе разразила-мегапушки двумя телепортомегашмалялами.
- Можно взять два супирстреляла.
- Можно заменить шашкошвырялу кастомным силовым полем.

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.

Кастомное силовое поле: если модель несёт кастомное силовое поле, дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9", получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного вооружения.

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.

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.

Улучшенные меком прицелы: разразила-истребитель может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание. Более того, в каждой фазе стрельбы эта модель может выбрать одну вражескую боевую единицу и добавлять 1 к результатам бросков на попадание по ней из всмятку-пушки.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, разразила-истребитель**

Рейтинг мощности 2

Большие пушки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Большая пушка	3"	6+	4+	3	5	3	1	6	5+
Грот-стрелок	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 1 большую пушку, управляемую 2 гротами-стрелками. Дополнительно она может включить до 5 больших пушек (каждая с 2 гротами-стрелками) (**+1 к рейтингу мощности за каждую пушку**). Каждая большая пушка оборудована пушкой, металом или вжухалкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	-
– Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	-
Метало	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	Перед стрельбой из этого оружия совершите бросок, чтобы определить силу его выстрела в этой фазе. При результате броска 11+ не совершайте бросок на ранение, вместо этого успешное попадание наносит 3 смертельных ранения, после чего владелец оружия получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ	**Команда гротов**: боевая единица больших пушек и обслуживающие её гроты-стрелки должны быть выставлены в пределах 3" от другой модели из их БЕ. После этого каждая большая пушка и каждая команда из 2 гротов-стрелков действует как отдельная БЕ. **В укрытие**: гроты-стрелки могут быть заявлены целью атаки в фазу стрельбы только если являются ближайшей вражеской боевой единицей.	**Артиллерия**: большая пушка может стрелять из своего дистанционного оружия только если в пределах 3" от неё находится дружественный грот-стрелок из **<КЛАНА>**. Один грот-стрелок не может управлять несколькими большими пушками в одном ходе. Если все гроты-стрелки в пределах 6" от большой пушки убиты, она немедленно выключается и убирается из игры.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Орк, <клан>**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БОЛЬШИЕ ПУШКИ)	**Техника, артиллерия, большие пушки**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТЫ-СТРЕЛКИ)	**Пехота, гретчины, гроты-стрелки**	

Рейтинг мощности 3

Мековские пушки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Мековская пушка	3"	6+	4+	3	5	6	1	6	5+
Грот-стрелок	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 1 мековскую пушку, управляемую 5 гротами-стрелками. Дополнительно она может включить до 5 больших пушек (каждая с 5 гротами-стрелками) (**+2 к рейтингу мощности за каждую пушку**). Каждая мековская пушка оборудована пузыремётом, кастомной мегапушкой, всмятку-пушкой или пушкой-тягачом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пузыремёт	36"	Тяжёлое *	*	*	*	Бросайте 4 кубика каждый раз, когда стреляете этим оружием. Затем, чередуясь с противником (вы начинаете) выберите из выпавших значений те, которые будут определять силу оружия, его AP, урон и количество выстрелов.
Кастомная мегапушка	36"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Всмятку-пушка	36"	Тяжёлое 1	*	-4	D6	Вместо броска на ранение этим оружием, киньте 2D6, если результат больше стойкости цели, ранение успешно нанесено.
Пушка-тягач	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D3	Если цель умеет **ЛЕТАТЬ**, урон этого оружия возрастает до D6. Если это оружие уничтожает **ЛЕТАЮЩУЮ ТЕХНИКУ**, она автоматически взрывается.

СПОСОБНОСТИ	**Команда гротов**: боевая единица мековских пушек и обслуживающие её гроты-стрелки должны быть выставлены в пределах 3" от другой модели из их БЕ. После этого каждая мековская пушка и каждая команда из 5 гротов-стрелков действует как отдельная БЕ. **В укрытие**: гроты-стрелки могут быть заявлены целью атаки в фазу стрельбы только если являются ближайшей вражеской боевой единицей.	**Артиллерия**: мековская пушка может стрелять из своего дистанционного оружия только если в пределах 3" от неё находится дружественный грот-стрелок из **<КЛАНА>**. Один грот-стрелок не может управлять несколькими мековскими пушками в одном ходе. Если все гроты-стрелки в пределах 6" от мековской пушки убиты, она немедленно выключается и убирается из игры.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Орк, <клан>**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (МЕКОВСКИЕ ПУШКИ)	**Техника, артиллерия, мековские пушки**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТЫ-СТРЕЛКИ)	**Пехота, гретчины, гроты-стрелки**	

Рейтинг мощности 11

Боевая фура

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Боевая фура	*	5+	5+	*	7	16	*	7	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
8-16+	12"	8	6
4-7	9"	6	D6
1-3	6"	4	D3

Эта боевая единица включает 1 боевую фуру.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	-
— Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	-
Убойная пушка	24"	Тяжёлое D6	7	-2	2	-
Метало	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	Перед стрельбой из этого оружия совершите бросок, чтобы определить силу его выстрела в этой фазе. При результате броска 11+ не совершайте бросок на ранение, вместо этого успешное попадание наносит 3 смертельных ранения, после чего владелец оружия получает смертельное ранение.
Смертокаток	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Добавляйте 3 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Клишня-хваталка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Это оружие можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается.
Шаровой таран	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Это оружие можно использовать для совершения только трёх атак всякий раз, когда её владелец сражается.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять убойную пушку.
- Можно взять пушку, метало или вжухалку.
- Можно взять до 4 больших стрелял и/или ракетомётов.
- Можно взять смертокаток, прочный кожух, клишню-хваталку и/или шаровой таран.

СПОСОБНОСТИ

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

Прочный кожух: боевая фура с прочным кожухом имеет стойкость 8, но теряет способность «открытая техника».

Передвижная крепость: эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель, 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.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 20 моделей **ПЕХОТЫ ОРКОВ**. Модели в **МЕГАБРОНЕ** и с **ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ** занимают место двух моделей пехоты. Боевая фура с убойной пушкой может перевозить только 12 моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, боевая фура**

Рейтинг мощности 8

Смертодреды

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Смертодред	6"	3+	5+	5	7	8	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 смертодреда. Дополнительно она может включить 1 смертодреда (**+7 к рейтингу мощности**) или 2 смертодредов (**+14 к рейтингу мощности**). Каждый смертодред вооружён двумя большими стрелялами и двумя смертоклишнями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Кастомное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D3	Если при броске на попадание этим оружием выпадает результат 1, владелец получает смертельное ранение.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Смертоклишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку каждой имеющейся у него смертоклишней.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!

Орава дредов: боевая единица смертодредов должна быть выставлена как единая группа, каждая модель которой находится в пределах 6" от другой модели из той же БЕ. После этого каждый смертодред действует как отдельная БЕ.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, смертодреды**

Рейтинг мощности 4

Банки-убийцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Банка-убийца	6"	5+	4+	5	5	5	3	6	3+

Эта боевая единица включает 1 банку-убийцу. Дополнительно она может включить 2 банок-убийц (**+6 к рейтингу мощности**) или 5 банок-убийц (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая банку-убийца вооружёна большим стрелялом и консервной клишней.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Гротзука	18"	Тяжёлое 2D3	6	0	1	-
Кастомное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D3	Если при броске на попадание этим оружием выпадает результат 1, владелец получает смертельное ранение.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Консервная клишня	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3	-

СПОСОБНОСТИ

Вали их!: если в боевой единице банок-убийц 3 или более моделей, увеличьте на 1 количество атак каждой модели в этой БЕ.

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 **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, банки-убийцы**

Рейтинг мощности 18

Морканавт

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Морканавт	*	*	5+	8	8	18	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
10-18+	8"	3+	4
5-9	6"	4+	3
1-4	4"	5+	2

Морканавт — это одна модель, вооружённая кастомным мегашмалялом, двумя спаренными большими стрелялами, двумя ракетомётами, кастомной мегапушкой и клишнёй Морка (или возможно Горка).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кастомное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D3	Если при броске на попадание этим оружием выпадает результат 1, владелец получает смертельное ранение.
Кастомная мегапушка	36"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Клишня Горка (а может и Морка)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Крушащий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	-
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять кастомное силовое поле.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 9" получают D6 смертельных ранений.

Кастомное силовое поле: если модель несёт кастомное силовое поле, дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9", получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного вооружения.

Большой и таптучий: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

Эта модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПЕХОТЫ ОРКОВ**. Модели в **МЕГАБРОНЕ** и с **ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ** занимают место двух моделей пехоты.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, морканавт

Рейтинг мощности 19

Горканавт

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Горканавт	*	*	5+	8	8	18	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
10-18+	8"	3+	4
5-9	6"	4+	3
1-4	4"	5+	2

Горканавт — это одна модель, вооружённая мегастрелялом «Смертошторм», двумя спаренными большими стрелялами, двумя ракетомётами, выжигалой и клишнёй Морка (или возможно Горка).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мегастреляло «Смертошторм»	36"	Тяжёлое 3D6	6	-1	1	-
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Клишня Горка (а может и Морка)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Крушащий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	-
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 9" получают D6 смертельных ранений.

Кастомное силовое поле: если модель несёт кастомное силовое поле, дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9", получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от дистанционного вооружения.

Большой и таптучий: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

Эта модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПЕХОТЫ ОРКОВ**. Модели в **МЕГАБРОНЕ** и с **ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ** занимают место двух моделей пехоты.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, горканавт

Рейтинг мощности 8

Трафейщики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Трафейщик	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Гаечник	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+

Эта боевая единица включает 5 трафейщиков. Дополнительно она может включить до 5 трафейщиков (**+4 к рейтингу мощности**) или до 10 трафейщиков (**+8 к рейтингу мощности**). До трёх трафейщиков могут заменить гаечники.

- Каждый трафейщик вооружен смертомётом и шашками.
- Каждый гаечник вооружён пулялом, рубилом и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Смертомёт	48"	Тяжёлое D3	7	-1	2	Прежде чем боевая единица откроет огонь из смертомётов, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждого смертомёта из которого стреляет БЕ в этой фазе.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой гаечник может заменить рубило убойной пилой.
- Любой отвёрочник может заменить пуляло одним предметом из списка *прокаченного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Механьяк: в конце вашей фазы движения гаечник может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, трафейщики**

Рейтинг мощности 7

Понторезы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Понторез	5"	3+	4+	5	4	2	3	6	6+
Капитан	5"	3+	4+	5	4	2	3	6	6+
Подносчик патронов	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 4 понторезов и 1 капитана. Дополнительно она может включить до 5 понторезов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждого понтореза (в том числе капитана) может сопровождать подносчик патронов.

- Каждый понторез и капитан вооружён шикухой и шашками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Шикуха	24"	Тяжёлое 3	5	-2	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Капитан может взять пуляло или рубило.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, **толпа рулит**

Механьяк: в конце вашей фазы движения гаечник может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** (кроме тех, что **ЛЕТАЮТ**) в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Помешанные на стволах показушники: после того, как данная боевая единица совершила стрельбу в фазе стрельбы, киньте кубик. На 6 все модели в этой БЕ могут пострелять ещё раз, но в этот раз они могут выбрать целью только ближайшую БЕ противника.

Подносчик патронов: каждый раз, когда эта модель открывает огонь, при совершении бросков на попадание вы можете перекинуть один кубик за каждого подносчика патронов, сопровождающего её.

При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость понторезов (пока они находятся на поле боя). Смерть подносчика патронов не влияет на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОНТОРЕЗЫ) **Пехота, трафейщики**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОНТОРЕЗЫ) **Пехота, гретчин, подносчик патронов**

Рейтинг мощности 49

Таптун

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Таптун	*	*	5+	*	8	40	4	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	S
31-40+	12"	3+	10
21-30	9"	4+	9
11-20	6"	5+	8
1-10	4"	6+	7

Таптун — это одна модель, вооружённая смертопушкой, супиргатлером, тремя большими стрелялами, спаренным большим стрелялом, тремя супирраракетами, выжигалой и мегарубилом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Смертопушка	72"	Тяжёлое D6	10	-4	D6	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое 2D6».
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Супиргатлер	48"	Тяжёлое 2D6	7	-2	1	См. инфолист таптуна
Супирракета	100"	Тяжёлое D3	8	-2	D6	Владелец может запустить в ход не более одной супирракеты, и каждой супирракетой можно выстрелить только 1 раз.
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Мегарубило	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-5	6	-
– Рубящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!

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

Больше и таптучее: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Когда эта модель отступает, она может двигаться над вражескими моделями **ПЕХОТЫ**, но должна закончить движение более чем в 1" от всех вражеских боевых единиц. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

Эта модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

Психо-дакка-шмаляло!: таптун может стрелять из супиргатлера более чем один раз в фазе стрельбы.

Чтобы совершить вторую стрелковую атаку супиргатлером, киньте D6; на 2+ вы можете пострелять ещё раз. При результате 1 запас патронов исчерпан и до конца битвы это оружие больше не может быть использовано.

Чтобы совершить третью стрелковую атаку супиргатлером, киньте D6; на 5+ вы можете пострелять ещё раз. При результате 4 или меньше запас патронов исчерпан и до конца битвы это оружие больше не может быть использовано.

Истукан: боевые единицы ОРКОВ в пределах 6" от дружественного таптуна могут перекидывать проваленные результаты проверок боевого духа.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 20 моделей **ПЕХОТЫ ОРКОВ**. Модели в **МЕГАБРОНЕ** и с **ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ** занимают место двух моделей пехоты.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, титанический, таптун

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ОРКОВ

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)
Подносчик патронов	н/д	4
Боевая фура	1	161
Большие пушки	1-6	8
Большой мек	1	55
Большой мек в мегаброне	1	77
Большой мек на байке	1	81
Налетала-бомбила	1	108
Сквиг-бомба	н/д	10
Парни	10-30	6
Поджигалы	5-15	14
Поджигала-бомбила	1	102
Дакка-истребитель	1	88
Смертодреды	1-3	74
Смертолёты	1-5	55
Понторезы	5-10	27
Горканавт	1	295
Гретчины	10-30	3
Гроты-стрелки	н/д	2
Грот-смазчик	н/д	4
Грот-санитар	н/д	4
Банки-убийцы	1-6	51
Коммандос	5-15	9
Трафейщики	5-15	17
Меганобы	3-10	25
Мек	1	22
Мековские пушки	1-6	15
Морканавт	1	250
Ноб со знаменем Ваaa!	1	75
Нобы	5-10	17
Нобы на байках	3-10	42
Сквиговал	1	40
Сквиговал на байке	1	90
Погонщик	1	26
Выжигала-мобили	1-5	37
Таптун	1	900
Штурмавики	5-30	8
Танколомы	5-15	5
Грузавоз	1	76
Байкеры	3-12	27
Военнобосс	1	55
Военнобосс в мегаброне	1	107
Военнобосс на байке	1	86
Боевые багги	1-5	33
Боевые вездеходы	1-5	37
Разразила-истребитель	1	99
Чудила	1	62

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Босс Сниктрот	1	69
Босс Загструк	1	88
Газгкулл Трака	1	215
Капитан Бадрукк	1	84
Дурдок Гротсник	1	74

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Большое стреляло	6
Большая бомба	0
Бабах-бомба	0
Пузыремёт	32
Поджига	0
Бомба-поджига	0
Даккамёт	0
Смертомёт	0
Смертопушка	0
Мегастреляло «Смертошторм»	0
Гротская хлапуха	0
Гротзука	10
Пушка	15
Убойная пушка	15
Комбиоружие с ракетомётом	14
Комбиоружие с выжигалом	19
Ракетомёт смертолёта	24
Кастомное мегашмаляло	9
Кастомная мегапушка	17
Кастомное мегапуляло	7
Кастомное стреляло	4
Метало	18
Связка ракет	24
Ракетомёт	12
Пара ракетниц	12
Психошоковая пушка	25
Стреляло	0
Выжигало	17
Ракета-выжигала	20
Пуляло	0
Всмятку-пушка	16
Шикуха	0
Сквигобомба	0
Шашкошвыряла	4
Шашки	0
Супирстреляло	10
Супиргатлер	28
Супирракета	0
Танколомная бомба	0
Телепортошмаляло	11
Телепортомегашмаляло	18
Пушка-тягач	15
Спаренное большое стреляло	10
Разразила-мегапушка	12
Вжухалка	18

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Боевой сквиг	0
Большое рубило	7
Рубило	0
Смертокаток	19
Смертоклишня/каждая последующая смертоклишня	30/15
Палка-хваталка	0
Клишня-хваталка	5
Гротское стрекало	0
Кансервная клишня	0
Убойная пила/две убойные пилы	15/23
Клишня Горка (а может и Морка)	0
Мегарубило	0
Силавая клишня	13
Силовое пыряло	3
Вращающиеся лезвия	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Танкрывалка	10
Больнючий шприц	0
Знамя Вааа!	0
Посох чудилы	0
Шаровой таран	3

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Тело киборка	5
Гротский кнут	0
Кастомное силовое поле	20
Сквигончая	0

ОСНАЩЕНИЕ ОРКОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большая бомба	См. «Большая бомба» в инфолисте					Это оружие можно применить только один раз за бой.
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Бабах-бомба	См. «Бабах-бомба» в инфолисте					Это оружие можно применить только один раз за бой.
Пузыремёт	36"	Тяжёлое *	*	*	*	Бросайте 4 кубика каждый раз, когда стреляете этим оружием. Затем, чередуясь с противником (вы начинаете) выберите из выпавших значений те, которые будут определять силу оружия, его AP, урон и количество выстрелов.
Поджига (стрельба)	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Прежде чем боевая единица откроет огонь из поджиг, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждой поджиги из которой стреляет БЕ в этой фазе. При стрельбе поджиги попадают по цели автоматически.
Бомба-поджига	См. «Бомба-поджига» в инфолисте					Это оружие можно применить только один раз за бой.
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	-
Смертомёт	48"	Тяжёлое D3	7	-1	2	Прежде чем боевая единица откроет огонь из смертомётов, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждого смертомёта из которого стреляет БЕ в этой фазе.
Смертопушка	72"	Тяжёлое D6	10	-4	D6	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое 2D6».
Мегастреляло «Смертошторм»	36"	Тяжёлое 3D6	6	-1	1	-
Гротская хлапуха	12"	Пистолет 1	3	0	1	-
Гротзука	18"	Тяжёлое 2D3	6	0	1	-
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	-
– Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	-
Убойная пушка	24"	Тяжёлое D6	7	-2	2	-
Комбиоружие с ракетомётом	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если вы выберите оба, то вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.					
– Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
– Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	-
Комбиоружие с выжигалой	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если вы выберите оба, то вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.					
– Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
– Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	-
Ракетомёт смертолёта	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	-
Кастомное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D3	Если при броске на попадание этим оружием выпадает результат 1, владелец получает смертельное ранение.
Кастомная мегапушка	36"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Кастомное мегапуляло	12"	Пистолет 1	8	-3	D3	
Кастомное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	-
Метало	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Пара ракетниц	12"	Пистолет 2	7	-2	D3	-
Связка ракет	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	-
«Потрошила»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Тяжёлое 3	7	-3	2	-
– Режим перегрузки	24"	Тяжёлое 3	8	-3	3	Если при броске на попадание выпадает одно или более значение «1», владелец получает D3 смертельных ранения после отыгрыша всех выстрелов из оружия.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	-
Психошоковая пушка	60"	Тяжёлое D6	2D6	-5	D3	Перед стрельбой из этого оружия совершите один бросок, чтобы определить силу всех его выстрелов в этой фазе. При результате броска 11+ не совершайте бросков на ранение, вместо этого каждое попадание наносит D3 смертельных ранения.
Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	-
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Ракета-выжигала	24"	Штурмовое D6	5	-1	1	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	-
Всмятку-пушка	36"	Тяжёлое 1	*	-4	D6	Вместо броска на ранение этим оружием, киньте 2D6, если результат больше стойкости цели, ранение успешно нанесено.
Шикуха	24"	Тяжёлое 3	5	-2	1	-
Сквигобомба	18"	Штурмовое 1	8	-2	D6	Это оружие не может атаковать **ЛЕТАЮЩИЕ** цели. Удалите владельца после совершения атаки.
Шашка	6"	Граната D6	3	0	1	-
Шашкошвыряла	12"	Граната 2D6	3	0	1	-
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	-
Супиргатлер	48"	Тяжёлое 2D6	7	-2	1	См. инфолист таптуна
Супирракета	100"	Тяжёлое D3	8	-2	D6	Владелец может запустить в ход не более одной супирракеты, и каждой супирракетой можно выстрелить только 1 раз.
Танколомная бомба	6"	Граната D3	8	-2	D6	-
Телепортошмаляло	12"	Штурмовое D3	8	-2	1	Если модель получила неспасённое ранение от этого оружия, но не была убита, киньте D6 в конце фазы. Если результат броска выше, чем значение характеристики «раны» в профиле модели, она считается убитой.
Телепортомегашмаляло	24"	Штурмовое D3	8	-2	1	
Пушка-тягач	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D3	Если цель умеет **ЛЕТАТЬ**, урон этого оружия возрастает до D6. Если это оружие уничтожает **ЛЕТАЮЩУЮ ТЕХНИКУ**, она автоматически взрывается.
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Разразила-мегапушка	36"	Тяжёлое D3	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	Перед стрельбой из этого оружия совершите бросок, чтобы определить силу его выстрела в этой фазе. При результате броска 11+ не совершайте бросок на ранение, вместо этого успешное попадание наносит 3 смертельных ранения, после чего владелец оружия получает смертельное ранение.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое рубило	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	-
Поджига (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Смертокаток	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Добавляйте 3 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Смертоклишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку каждой имеющейся у него смертоклишней.
Палка-хваталка	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Клишня-хваталка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Это оружие можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается.
Гротское стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	-
Консервная клишня	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3	-

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Клишня Горка (а может и Морка)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Крушащий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	-
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Кастомная клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	-
Мегарубило	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-5	6	-
– Рубящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Зубы Морка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Силовое пыряло	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Вращающиеся лезвия	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Совершайте не 1, а D3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Танкрывалка	Рукопашное	Рукопашное	-	-	-	Совершите один бросок на попадание при атаке этим оружием. В случае успешного попадания цель получает D3 смертельных ранения. После этого удалите владельца.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Это оружие всегда ранит на 2+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ**.
Лапы Стирвятника	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Это оружие можно использовать для совершения только двух атак всякий раз, когда её владелец сражается.
Знамя Ваaa!	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	2	-
Посох чудилы	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	-
Шаровой таран	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Это оружие можно использовать для совершения только трёх атак всякий раз, когда её владелец сражается.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Считается ли «кастомное силовое поле» аурой?
Ответ: Да.

В: Правило боевой фуры «передвижная крепость» говорит, что «эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание». При этом её способность «открытая техника» гласит «когда пассажиры стреляют, к ним примеряются все модификаторы, влияющие на данную модель». Значит ли это, что боевая единица, погружённая в боевую фуру, также может стрелять без штрафов из тяжёлого оружия, даже если фура двигалась?
О: Нет.

В: Имеют ли гаечники, включаемые в боевые единицы поджигал и трафейщиков отдельную стоимость?
О: Нет, их модели стоят столько же, сколько и базовые модели в боевых единицах, в которые они включаются.

В: Что случается, если срабатывает способность понторезов «помешанные на стволах показушники», но ближайшая боевая единица противника не является валидной целью (например, понторезы её не видят, или она находится в 1" от боевой единицы из вашей армии)?
О: Если ближайшая боевая единица противника не является валидной целью, способность не имеет эффекта.

В: Если я использую способность таптуна «психо-дакка-шмаляло!», чтобы пострелять из супиргатлера несколько раз, должен ли я заявлять все цели сразу, или я отрабатываю атаки по очереди?
О: Объявляйте цели и отрабатывайте атаки по очереди. Совершите бросок, чтобы узнать, не закончились ли патроны, прежде чем назначать цели для второй и третьей атак.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

авиация	airborne
артиллерия	artillery
байкер	warbiker
банка-убийца	killa kan
боевая фура	battlewagon
боевой багги	warbuggie
боевой вездеход	wartrakk
большая пушка	big gun
больше и таптучее	bigger'n'stomper
большой и таптучий	big'n'stompy
большой мек	big mek
большой механьяк	big mekaniak
большой механьяк-байкер	big biker mekaniak
босс Загструк	boss Zagstruk
босс палит!	the boss is watchin'
босс Сникрот	boss Snikrot
в аптечке только скальпель	one scalpel short of a medpack
в больших количествах на удивление опасны	surprisingly dangerous in large numbers
в укрытие	take cover
Ваaa!	Waaagh!
вали их!	scrag em
Великая Ваaa!	Great Waaagh!
взрыв	explodes
военнобосс	warboss
выжигала-мобиль	skorcha
вынос мозга	'eadbanger
гаечник	spanner
Газгкулл Трака	Ghazghkull Thraka
гибель во взрыве	explosive demise
горканавт	gorkanaut
Гофф	Goff
гретчин	gretchin
грот-санитар	grot orderly
грот-смазчик	grot oiler
грот-стрелок	grot gunner
грузавоз	trukk
дакка дакка дакка	dakka dakka dakka
дакка-истребитель	dakkajet

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

дисциплина силы Ваaa!	power of Waaagh! discipline
дурдок Гротсник	mad dok Grotsnik
зелёная волна	green tide
инструменты дока	dok's tools
инструменты дока-байкера	biker dok's tools
истукан	effigy
капитан	kaptin
капитан Бадрукк	kaptin Badrukk
клан	klan
коварный лазутчик	kunnin' infiltrator
команда гротов	grot krew
коммандос	kommandos
Кровавый Топор	Blood Axe
крушение	crash and burn
мековская пушка	mek gun
морканавт	morkanaut
муштровка	drill boss
мы ыдём!	'ere we go!
наипонтовейшие понторезы	flashiest gitz
налетала-бомбила	blitza-bommer
ноб-босс	boss nob
орава дредов	dread mob
открытая техника	open-topped
отряд коммандос «Красный череп»	Red Skull commandos
охотники на танки	tank hunters
парни	boyz
передвижная крепость	mobile fortress
передовые	outriders
пироманьяки	pyromaniaks
погонщик	runtherd
поддерживают порядок	keepin' order
поджигала	burna boy
поджигала-бомбила	burna-bommer
подносчик патронов	ammo runt
полный ход!	full throttle
помешанные на	gun-crazy showoffs

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

стволах показушники	
понторез	flash git
пророк Горка и Морка	prophet of Gork and Mork
психо-дакка-шмаляло!	psycho-dakka-blasta!
разбивая головы	breakin' heads
развалюха	ramshackle
разведчики на передовой	scoutin' ahead
разразила-истребитель	wazbom blastajet
сверхзвуковая	supersonic
скачок	da jump
сквиг-бомба	bomb squig
сквиговал	painboy
смертодред	deff dread
смертолёт	deffkopta
Смерточереп	Deathskull
танколом	tankbusta
таптун	stompa
толпа рулит	mob rule
трафейщик	loota
тропа войны	warpath
трудно попасть	hard to hit
турбоускорение	turbo-boost
ужасающий убийца	terrifying killer
хитрые мерзавцы	sneaky gits
хитрющий мерзавец	sneakiest git
чудила	weirdboy
штурмавики	stormboyz
энергия Ваaa!	Waaagh! Energy

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

«Потрошила»	da Rippa
бабах-бомба	boom bomb
байк	warbike
боевой сквиг	attack squig
больнючий шприц	'urty surgine
большая бомба	bigbomm
большое рубило	big choppa
большое стреляло	big shoota
бомба-поджига	burna bomb
вжухалка	zzap gun
вращающиеся лезвия	spinnin' blades
всмятку-пушка	smasha gun
выжигала	skorcha
гротзука	grotzooka
гротская хлапуха	grot blasta
гротский кнут	grot lash

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

гротское стрекало	grot-prod
даккамёт	dakkagun
дробящий удар	smash
златожубная броня	goldtooth armour
знамя Ваaa!	Waaagh! Banner
зубы Морка	Mork's teeth
консервная клишня	kan klaw
кастомная клишня	kustom klaw
кастомная мегапушка	kustom mega-kannon
кастомное мегапуляло	kustom mega-slugga
кастомное мегашмаляло	kustom mega-blasta
кастомное силовое поле	kustom force field
кастомное стреляло	kustom shoota
клишня Горка (а	klaw of Gork (or

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

может и Морка)	possibly Mork)
клишня-хваталка	grabbing' klaw
колюще-режущее вооружение	choppy weapons
комбиоружие	kombiweapon
крушащий удар	crush
лапы Стирвятника	da Vulcha's Klaws
мегаброня	mega armour
мегарубило	mega-choppa
мегастреляло «Смертошторм»	deffstorm mega-shoota
метало	lobba
мощь решает	Might is right
обычная стрельба	standard
осколочный	frag
палка-хваталка	grabba stikk

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
пара ракетниц	pair of rokkit pistols
поджига	burna
посох чудилы	weirdboy staff
прокаченное вооружение	sooped-up weapons
противотанковый	shell
прочный кожух	‘ard case
психошоковая пушка	shokk attack gun
пузыремёт	bubblechukka
пуляло	slugga
пушка	kannon
пушка-тягач	traktor kannon
разразила-мегапушка	Wazbom mega-kannon
ракета-выжигала	skorcha missile
ракетомёт	rokkit launcha
ракетомёт смертолёта	kopta rokkits
режим перегрузки	supercharge

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
рубило	choppa
рубящий удар	slash
связка ракет	rack of rokkits
силавая клишня	power klaw
силовое пыряло	power stabba
сквигобомба	squig bomb
сквигончая	squig hound
смертокаток	deff rolla
смертоклишня	dread klaw
смертомёт	deffgun
смертопушка	deffkannon
спаренное большое стреляло	twin big shoota
стрелючее вооружение	shooty weapons
стреляло	shoota
супиргатлер	supa-gatler
супирракета	supa-rokkit

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
супирстреляло	supa shoota
танколомная бомба	tankbusta bomb
танкрывалка	tankhammer
телепортомегашмаляло	tellyport mega-blasta
телепортошмаляло	tellyport blasta
тело киборка	cybork body
тело суперкиборка	super cybork body
тяжелючее вооружение	‘eavy weapons
убойная пила	killsaw
убойная пушка	killkannon
убойное рубило Башкасноса	Headwoppa's Killchoppa
увеличение толпы	Mob up
шаровой таран	wreckin' ball
шашка	stikkbomb
шашкошвыряла	stikkbomb flinga
шикуха	Snazzgun

ВОЙСКА ИМПЕРИИ Т'АУ

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<Септ>

Все боевые единицы т'ау принадлежат какому-либо септу или происходят из отколовшихся анклавов Зоркого Взгляда.

Некоторые инфолисты содержат информацию о том, к какому септу относится боевая единица (например, командующая Тень Солнца имеет ключ **СЕПТ Т'АУ**, так что она из септа т'ау, в то время как у командующего Зоркого Взгляда ключ **АНКЛАВЫ ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА**, так что, очевидно, он из анклавов Зоркого Взгляда). Если инфолист боевой единицы не содержит информации о том, из какого септа происходит данная боевая единица, в нём будет ключ **<СЕПТ>**. Когда вы включаете такую боевую единицу т'ау в свою армию, вы должны указать, из какого септа она происходит. Затем просто замените «**<СЕПТ>**» на название выбранного вами септа везде в инфолисте этой боевой единицы. Септов множество, вы можете выбрать любой из описанных в книгах или, если хотите, придумать свой.

Например, если вы хотите включить в свою армию Огненного Клинка, и вы хотите, чтобы он принадлежал септу Виор'ла, то его фракционное ключевое слово «**<СЕПТ>**» заменяется на «**ВИОР'ЛА**», а описание способности «Залповый огонь» будет гласить: «дружественные боевые единицы **ВИОР'ЛА** в пределах 6" от дружественных Огненных Клинков **ВИОР'ЛА** могут совершать дополнительный выстрел из импульсных пистолетов, импульсных карабинов и импульсных винтовок при стрельбе по целям, находящимся ближе половины предельной дальности оружия».

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если военачальником вашей армии назначен **ПЕРСОНАЖ ИМПЕРИИ Т'АУ**, вы можете самостоятельно выбрать ему одну из двух представленных ниже особенностей или кинуть кубик: на 1-3 он получает особенность «Образец кауйон», на 4-6 — «Образец монт'ка».

Образец кауйон

Вы можете перекидывать провальные результаты бросков на попадание вашего военачальника при условии, что он не двигался в текущем ходе.

Образец монт'ка

Ваш военачальник может вести огонь после марш-броска, как если бы вовсе не двигался в текущем ходе.

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Империи Т'ау встречаются следующие способности:

За Высшее Благо

Когда вражеская боевая единица объявляет нападение, боевая единица с данной способностью, находящаяся в пределах 6" от одной из целей нападения, может стрелять на упреждение, как если бы сама была целью. В таком случае эта боевая единица не сможет повторно стрелять на упреждение в этом ходе.

ПРИБОРЫ ПОДСВЕТКИ ЦЕЛИ (ППЦ)

Если модель (за исключением **ТЕХНИКИ**) стреляет из прибора подсветки цели, она не может стрелять из любого другого оружия в той же фазе. Когда боевая единица получает попадание из прибора подсветки цели, до конца фазы положите рядом с ней фишку в качестве напоминания. Нижеследующая таблица описывает преимущества, которые получают боевые единицы **ИМПЕРИИ Т'АУ**, когда стреляют по БЕ, на которой лежат фишки ППЦ. Все преимущества складываются.

ТАБЛИЦА ПРИБОРА ПОДСВЕТКИ ЦЕЛИ

ФИШКИ	ПРЕИМУЩЕСТВО
1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание моделей **ИМПЕРИИ Т'АУ**, атакующих данную боевую единицу.
2	Уничтожительные и самонаводящиеся ракеты, которыми выстрелили по данной боевой единице, попадают в соответствии с навыком стрельбы модели, которая совершила выстрел (с учётом всех соответствующих модификаторов), а не на 6.
3	Модели **ИМПЕРИИ Т'АУ**, атакующие данную боевую единицу, могут стрелять из тяжёлого оружия после движения и из штурмового оружия после марш-броска без штрафов к результатам бросков на попадание.
4	Боевая единица, ставшая целью, не получает не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
5+	Добавляйте 1 к результатам бросков на попадание моделей **ИМПЕРИИ Т'АУ**, атакующих данную боевую единицу.

РЕЛИКВИЯ

Если вашу армию возглавляет военачальник **ИМПЕРИИ Т'АУ**, вы можете дать **ПЕРСОНАЖУ ИМПЕРИИ Т'АУ** в вашей армии следующую реликвию:

Энграммный нейрочип Чистого Прилива

Один раз за игру вы можете перекинуть результат одного броска на попадание, ранение или урон, сделанного владельцем реликвии или дружественной БЕ из **<СЕПТА>** в пределах 6" от него. Вдобавок, если ваша армия является батальной, а владелец реликвии находится на столе, бросайте кубик всякий раз, как вы или ваш оппонент используете стратагему; при выпадении 6 вы получаете бонусное командное очко.

ОСНАЩЕНИЕ

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

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Катапульта разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва (КРБВВ)
- Ионный циклобластер
- Огнемёт
- Фузионный бластер
- Пусковой контейнер
- Плазменная винтовка

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- Продвинутая система целенаведения
- Оборонительная система огневого противодействия (ОСОП)
- Устройство управления дронами
- Система раннего предупреждения (СРП)
- Система группового ведения цели (СГВЦ)
- Генератор щита
- Инъектор стимуляторов
- Датчик захвата цели
- Прибор слежения

СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение **ИМПЕРИИ Т'АУ** (за исключением вспомогательного подразделения), вам открывается доступ к представленной здесь стратагеме, отражающей стратегические приёмы тау:

1 КО

СЕТЕВОЕ НАВЕДЕНИЕ

Стратагема Империи Т'ау

Используйте данную стратагему сразу после того, как вражеская БЕ получит попадание из прибора подсветки цели, принадлежащего модели вашей армии. Вместо 1 поставьте D3+1 фишек ППЦ рядом с целью.

Рейтинг мощности 6

Командующий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Командующий	8"	3+	2+	5	5	6	4	9	3+

Командующий — это одна модель, вооружённая скорострельной пушкой и пусковым контейнером. Её могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить скорострельную пушку и пусковой контейнер двумя предметами из списков *дистанционного вооружения* и *вспомогательных систем*.
- Можно взять два дополнительных предмета из списков *дистанционного вооружения* и *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Мастер войны: в начале вашего хода один дружественный **КОМАНДУЮЩИЙ** может объявить о применении кауйон или монт'ка. Данную способность можно использовать всего раз за игру независимо от того, сколько моделей с данной способностью есть в вашей армии.

- **Кауйон**: до конца хода вы можете перебрасывать проваленные результаты бросков на попадание, совершённых дружественными боевыми единицами **<СЕПТА>** в пределах 6", но эти БЕ ни при каких обстоятельствах не могут двигаться.
- **Монт'ка**: дружественные боевые единицы **<СЕПТА>** в пределах 6" могут совершать марш-бросок и стрелять так, словно не двигались в этом ходе.

Высадка из «Манты»: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на борту «Манты». В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может высадиться из низколетящей «Манты» — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Боескафандр, персонаж, реактивный ранец, летает, командующий**

Рейтинг мощности 7

Командующий в БСК XV86 «Холодная звезда»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Командующий в БСК XV86 «Холодная звезда»	20"	3+	2+	5	5	6	4	9	3+

Командующий в БСК XV86 «Холодная звезда» — это одна модель, вооружённая высокомощной скорострельной пушкой и пусковым контейнером. Её могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Высокомощная скорострельная пушка	18"	Штурмовое 8	5	0	1	-
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять до двух предметов из списка *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Мастер войны: в начале вашего хода один дружественный **КОМАНДУЮЩИЙ** может объявить о применении кауйон или монт'ка. Данную способность можно использовать всего раз за игру независимо от того, сколько моделей с данной способностью есть в вашей армии.

- **Кауйон**: до конца хода вы можете перебрасывать проваленные результаты бросков на попадание, совершённых дружественными боевыми единицами **<СЕПТА>** в пределах 6", но эти БЕ ни при каких обстоятельствах не могут двигаться.
- **Монт'ка**: дружественные боевые единицы **<СЕПТА>** в пределах 6" могут совершать марш-бросок и стрелять так, словно не двигались в этом ходе.

«Холодная звезда»: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Высадка из «Манты»: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на борту «Манты». В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может высадиться из низколетящей «Манты» — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Боескафандр, персонаж, реактивный ранец, летает, командующий**

Рейтинг мощности 8

Командующий Зоркий Взгляд

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Командующий Зоркий Взгляд	8"	2+	2+	5	5	6	4	9	3+

Командующий Зоркий Взгляд — это одна модель, вооружённая плазменной винтовкой и Рассветным клинком. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменная винтовка	24"	Скорострельное 1	6	-3	1	-
Рассветный клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D3	-

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Мастер войны: в начале вашего хода один дружественный **КОМАНДУЮЩИЙ** может объявить о применении кауйон или монт'ка. Данную способность можно использовать всего раз за игру независимо от того, сколько моделей с данной способностью есть в вашей армии.

- **Кауйон**: до конца хода вы можете перебрасывать проваленные результаты бросков на попадание, совершённых дружественными боевыми единицами **АНКЛАВОВ ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА** в пределах 6", но эти БЕ ни при каких обстоятельствах не могут двигаться.
- **Монт'ка**: дружественные боевые единицы **АНКЛАВОВ ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА** в пределах 6" могут совершать марш-бросок и стрелять так, словно не двигались в этом ходе.

Гений монт'ка: один раз за бой командующий Зоркий Взгляд может объявить монт'ка, даже если монт'ка или кауйон уже объявлялись. монт'ка и кауйон не могут быть объявлены в одном ходе.

Путь короткого клинка: дружественные боевые единицы **АНКЛАВОВ ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА** в пределах 6" от командующего Зоркого взгляда могут перебрасывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки (или в любой фазе, если они сражаются с **ОРКАМИ**).

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

Высадка из «Манты»: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на борту «Манты». В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может высадиться из низколетящей «Манты» — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, анклавы Зоркого Взгляда**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Боескафандр, персонаж, командующий, реактивный ранец, летает, Зоркий Взгляд**

Рейтинг мощности 9

Командующая Тень Солнца

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Командующая Тень Солнца	8"	3+	2+	4	4	5	4	9	3+
Дрон-щит MV52	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+
Дрон-связной MV62	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Командующая Тень Солнца — это одна модель, вооружённая двумя фузионными бластерами. Ещё сопровождаю 3 командных дрона: дрон-связной MV62 и 2 дрона-щита MV52. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Фузионный бластер	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.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Мастер войны: в начале вашего хода один дружественный **КОМАНДУЮЩИЙ** может объявить о применении кауйон или монт'ка. Данную способность можно использовать всего раз за игру независимо от того, сколько моделей с данной способностью есть в вашей армии.

- **Кауйон**: до конца хода вы можете перебрасывать проваленные результаты бросков на попадание, совершённых дружественными боевыми единицами **ИМПЕРИИ Т'АУ** в пределах 6", но эти БЕ ни при каких обстоятельствах не могут двигаться.
- **Монт'ка**: дружественные боевые единицы **ИМПЕРИИ Т'АУ** в пределах 6" могут совершать марш-бросок и стрелять так, словно не двигались в этом ходе.

Гений кауйон: один раз за бой командующая Тень Солнца может объявить монт'ка, даже если монт'ка или кауйон уже объявлялись. монт'ка и кауйон не могут быть объявлены в одном ходе.

Маскирующие поля: противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по командующей Тени Солнца или её командным дронам.

Лазутчик: во время расстановки этой боевой единицы вы можете поместить её где угодно на поле боя, но не в зоне расстановки противника и дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Генератор щита MV52: дроны-щиты MV52 имеют непробиваемый спас-бросок на 3+. Кроме того, совершайте бросок каждый раз, когда дрон теряет рану; на 5+ рана не теряется.

Защитница Высшего Блага: совершайте бросок каждый раз, когда командующая Тень Солнца теряет рану, находясь в 3" от дружественной боевой единицы стелс-боескафандров XV25. На 2+ модель из этой БЕ может перехватить удар: Тень Солнца не теряет рану, но БЕ стелс-боескафандров получает смертельную рану.

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите командующую Тень Солнца в боевом построении с командными дронами. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Командная связь: если на начало вашей фазы стрельбы в пределах 3" от командующей Тени Солнца находится дружественный дрон-связной, выберите одну боевую единицу **ИМПЕРИИ Т'АУ** в пределах 12" от дрона. До конца фазы эта БЕ может перебрасывать результат 1 при бросках на попадание.

Стелс-боескафандр XV22: командующая Тень Солнца имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, септ т'ау**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ТЕНЬ СОЛНЦА)	**Боескафандр, пехота, персонаж, командующий, реактивный ранец, летает, Тень Солнца**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (КОМАНДНЫЕ ДРОНЫ)	**Дрон, летает, командные дроны**

Рейтинг мощности 2

Эфирный

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Эфирный	6"	3+	4+	3	3	4	3	9	5+

Эфирный — это одна модель, вооружённая почётным клинком. Её могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Почётный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	-
Эквалайзеры	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Модель, вооружённая эквалайзерами, увеличивает на 1 количество своих атак.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять заменить почётный клинок эквалайзерами.
- Можно взять антигравитационного дрона, что увеличит характеристику движения до 8" и даст ключи **РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ** и **ЛЕТАЕТ** (**+1 к рейтингу мощности**).

СПОСОБНОСТИ

Неудача неприемлема: дружественные боевые единицы **ИМПЕРИИ Т'АУ** в пределах 6" от **ЭФИРНОГО** могут использовать его лидерство вместо своего при прохождении проверок боевого духа.

Призыв стихий: в вашей фазе движения **ЭФИРНЫЙ** может призвать одну из указанных ниже стихий. Все дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ** и **БОЕСКАФАНДРОВ** в пределах 6" от любого **ЭФИРНОГО**, призывающего стихии, до начала вашего следующего хода получат указанные в описании соответствующей стихии преимущества.

Штиль: вычитайте 1 из результатов проверок боевого духа БЕ, попавших под действие стихии.
Буря выстрелов: перебрасывайте результат 1 у бросков на попадание в фазе стрельбы, совершенных БЕ, попавшими под действие стихии, если эти БЕ стояли на месте в фазе движения.
Словно каменные: совершайте бросок каждый раз, когда БЕ, попавшая под действие стихии, получает неспасённое ранение, при результате 6 это ранение игнорируется.
Лёгкость ветерка: можете перекидывать результат броска на определение дистанции движения БЕ, попавших под действие стихии, когда они совершают марш-бросок.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, эфирный**

Рейтинг мощности 4

Аун’Ва

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Аун’Ва	6"	6+	4+	2	3	6	1	9	5+
Страж эфирного	6"	3+	3+	3	3	2	3	9	5+

Эта боевая единица включает аун’Ва и 2 стражей эфирного. Каждый страж эфирного вооружён почётным клинком. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Почётный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Великий призыв стихий: в вашей фазе движения аун’Ва может призвать две из указанных ниже стихий. Все дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т’АУ** и **БОЕСКАФАНДРОВ** в пределах 6" от любого **ЭФИРНОГО**, призывающего стихии, до начала вашего следующего хода получат указанные в описании соответствующей стихии преимущества.

Штиль: вычитайте 1 из результатов проверок боевого духа БЕ, попавших под действие стихии.
Буря выстрелов: перебрасывайте результат 1 у бросков на попадание в фазе стрельбы, совершенных БЕ, попавшими под действие стихии, если эти БЕ стояли на месте в фазе движения.
Словно каменные: совершайте бросок каждый раз, когда БЕ, попавшая под действие стихии, получает неспасённое ранение, при результате 6 это ранение игнорируется.
Лёгкость ветерка: можете перекидывать результат броска на определение дистанции движения БЕ, попавших под действие стихии, когда они совершают марш-бросок.

Неудача неприемлема: дружественные боевые единицы **ИМПЕРИИ Т’АУ** в пределах 6" от **ЭФИРНОГО** могут использовать его лидерство вместо своего при прохождении проверок боевого духа.

Парадокс Двойственности: если эта боевая единица атакована в фазе стрельбы, она может прибавить AP атаки к своему спас-броску, вместо того, чтобы вычитать его (например, AP -1 даст ей бонус+1 к спас-броскам).

Высочайшая преданность: пока аун’Ва находится на поле боя, вы можете перебрасывать результаты проверок боевого духа за все дружественные боевые единицы **ИМПЕРИИ Т’АУ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т’ау, септ т’ау**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (АУН’ВА)	**Персонаж, пехота, эфирный, аун’Ва**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (СТРАЖ ЭФИРНОГО)	**Персонаж, пехота, страж эфирного**

Рейтинг мощности 4

Аун’Ши

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Аун’Ши	6"	2+	4+	3	3	5	5	9	-

Аун’Ши — это одна модель, вооружённая почётным клинком. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Почётный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Призыв стихий: в вашей фазе движения аун’Ши может призвать одну из указанных ниже стихий. Все дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т’АУ** и **БОЕСКАФАНДРОВ** в пределах 6" от любого **ЭФИРНОГО**, призывающего стихии, до начала вашего следующего хода получат указанные в описании соответствующей стихии преимущества.

- **Штиль**: вычитайте 1 из результатов проверок боевого духа БЕ, попавших под действие стихии.
- **Буря выстрелов**: перебрасывайте результат 1 у бросков на попадание в фазе стрельбы, совершенных БЕ, попавшими под действие стихии, если эти БЕ стояли на месте в фазе движения.
- **Словно каменные**: совершайте бросок каждый раз, когда БЕ, попавшая под действие стихии, получает неспасённое ранение, при результате 6 это ранение игнорируется.
- **Лёгкость ветерка**: можете перекидывать результат броска на определение дистанции движения БЕ, попавших под действие стихии, когда они совершают марш-бросок.

Неудача неприемлема: дружественные боевые единицы **ИМПЕРИИ Т’АУ** в пределах 6" от **ЭФИРНОГО** могут использовать его лидерство вместо своего при прохождении проверок боевого духа.

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

Мастер клинка: в начале каждой фазы схватки выберите один из нижеследующих эффектов:

- Рукопашные атаки аун’Ши имеют AP -2.
- Можно перебрасывать проваленные непробиваемые спас-броски аун’Ши.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т’ау, септ Виор’ла**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, эфирный, аун’Ши**

Рейтинг мощности 2

Огненный Клинок

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Огненный Клинок	6"	3+	2+	3	3	5	3	8	4+

Огненный Клинок — это одна модель, вооружённая прибором подсветки цели, импульсной винтовкой и фотонными гранатами. Её могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Импульсная винтовка	30"	Скорострельное 1	5	0	1	-
Фотонная граната	12"	Граната D6	-	-	-	Это оружие не наносит урона. Боевые единицы **ПЕХОТЫ**, получившие попадание фотонной гранаты, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание до конца хода.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Залповый огонь: дружественные боевые единицы **<СЕПТА>** в пределах 6" от дружественных Огненных Клинков **<СЕПТА>** могут совершать дополнительный выстрел из импульсных пистолетов, импульсных карабинов и импульсных винтовок при стрельбе по целям, находящимся ближе половины предельной дальности оружия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, Огненный Клинок**

Рейтинг мощности 3

Шагающий-во-тьме

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шагающий-во-тьме	7"	3+	2+	3	3	5	3	8	5+

Шагающий-во-тьме — это одна модель, вооружённая прибором подсветки цели, импульсным карабином и фотонными гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Фотонная граната	12"	Граната D6	-	-	-	Это оружие не наносит урона. Боевые единицы **ПЕХОТЫ**, получившие попадание фотонной гранаты, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание до конца хода.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Авангард: в начале первого раунда, но до начала первого хода вы можете переместить эту боевую единицу на расстояние до 7". Она не может завершить это перемещение ближе 9" к моделям противника. Если оба игрока имеют БЕ с такой способностью, первым перемещает свои БЕ игрок, который ходит первым.

Структурный анализатор: в вашей фазе стрельбы выберите дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, находящуюся в пределах 6" и вражескую БЕ, видимую Шагающему-во-тьме. Стойкость вражеской БЕ считается меньше на единицу при отыгрыше стрелковой атаки выбранной БЕ **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**. Эта способность не может быть использована при стрельбе на упреждение.

Отход с боем: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, находящиеся в пределах 6" от Шагающего-во-тьме, в фазе стрельбы могут атаковать дистанционным оружием даже если отступали ранее в этом ходе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, септ т'ау**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, Шагающий-во-тьме**

Рейтинг мощности 11

Дальний Удар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ударный корабль Дальнего Удара	*	6+	*	6	7	13	*	8	3+
Дрон-стрелок MV1	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-13+	12"	2+	3
4-6	6"	3+	D3
1-3	3"	4+	1

Ударный корабль Дальнего Удара — это одна модель, вооружённая рельсовой пушкой. Её сопровождают 2 дрона-стрелка MV1, каждый из которых вооружён двумя импульсными карабинами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Ионная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	60"	Тяжёлое 3	7	-2	2	-
– Режим перегрузки	60"	Тяжёлое D3	8	-2	3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Рельсовая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Сплошной снаряд	72"	Тяжёлое 1	10	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает D3 смертельных ранения в дополнение к обычному урону.
– Суббоеприпас	72"	Тяжёлое D6	6	-1	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить рельсовую пушку ионной пушкой.
- Можно взять до двух самонаводящихся ракет.
- Можно заменить двух дронов-стрелков MV1 на две скорострельные пушки или два комплекса «умных» ракет.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

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

Пример для касты Огня: в фазе стрельбы прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание дружественных **«РЫБ-МОЛОТОВ» СЕПТА Т'АУ** в пределах 6".

Танковый ас: прибавляйте 1 результатам бросков на ранение, совершаемых ударным кораблём Дальнего Удара, если целью является **ТЕХНИКА** или **МОНСТР**.

Прикрепленные дроны: при выставлении ударного корабля Дальнего Удара на поле боя сопровождающие его дроны прикреплены и считаются погружёнными на борт. Пока дроны остаются прикреплёнными, ударный корабль Дальнего Удара считается несущим их вооружение в дополнение к собственному.
Оба дрона могут открепиться в начале вашей фазы движения, совершив высадку из транспорта. После этого они считаются отдельной боевой единицей и не могут быть снова прикреплены в течение боя.

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.

Протоколы идентификации угрозы: в фазе стрельбы дроны-стрелки могут атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, септ т'ау**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (УДАРНЫЙ КОРАБЛЬ ДАЛЬНЕГО УДАРА) **Персонаж, техника, летает, «Рыба-молот», ударный корабль ТХ7 «Рыба-молот», Дальний Удар**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОНЫ-СТРЕЛКИ) **Дрон, летает, дроны-стрелки**

Рейтинг мощности 3

Ударная команда

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Воин Огня	6"	5+	4+	3	3	1	1	6	4+
Шас'уи воинов Огня	6"	5+	4+	3	3	1	2	7	4+
Турель тактической поддержки DS8	-	-	4+	3	3	1	0	4	4+
Дрон-страж MV36	6"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 5 воинов Огня. Дополнительно она может включить до 5 воинов Огня (**+2 к рейтингу мощности**) или до 7 воинов Огня (**+3 к рейтингу мощности**). Одного воина Огня можно заменить шас'уи воинов Огня. Каждый воин Огня и шас'уи воинов Огня вооружён импульсной винтовкой и фотонными гранатами. Боевую единицу могут сопровождать 2 тактических дрона или 1 тактический дрон и 1 дрон-страж MV36 (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Импульсный пистолет	12"	Пистолет 1	5	0	1	-
Импульсная винтовка	30"	Скорострельное 1	5	0	1	-
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Фотонная граната	12"	Граната D6	-	-	-	Это оружие не наносит урона. Боевые единицы **ПЕХОТЫ**, получившие попадание фотонной гранаты, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание до конца хода.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить импульсную винтовку импульсным карабином.
- Шас'уи воинов Огня может взять прибор подсветки цели и/или импульсный пистолет.
- Можно взять турель тактической поддержки DS8, оснащённую пусковым контейнером или комплексом «умных» ракет.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Турель тактической поддержки DS8: турели тактической поддержки не выставляются с боевой единицей во время расстановки. Вместо этого в конце любой вашей фазы движения вы можете выставить турель тактической поддержки в боевом построении с БЕ и дальше 2" от вражеских моделей. Турель не может двигаться ни при каких обстоятельствах и считается уничтоженной, если ударная команда разорвёт боевое построение с ней. Потеря турели тактической поддержки не влияет на боевой дух.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Поле стража: дроны-стражи имеют непробиваемый спас-бросок на 5+. Ударные команды, находящиеся в пределах 3" от любых дружественных дронов-стражей, имеют непробиваемый спас-бросок на 6+.

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите её в боевом построении с сопровождающими данную БЕ дронами, если таковые имеются. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, <септ>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (УДАРНАЯ КОМАНДА)	**Пехота, ударная команда**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОН-СТРАЖ)	**Дрон, летает, дрон-страж**

Рейтинг мощности 3

Команда прорыва

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Воин Огня	6"	5+	4+	3	3	1	1	6	4+
Шас'уи воинов Огня	6"	5+	4+	3	3	1	2	7	4+
Турель тактической поддержки DS8	-	-	4+	3	3	1	0	4	4+
Дрон-страж MV36	6"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 5 воинов Огня. Дополнительно она может включить до 5 воинов Огня (**+2 к рейтингу мощности**). Одного воина Огня можно заменить шас'уи воинов Огня. Каждый воин Огня и шас'уи воинов Огня вооружён импульсным бластером и фотонными гранатами. Боевую единицу могут сопровождать 2 тактических дрона или 1 тактический дрон и 1 дрон-страж MV36 (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Импульсный бластер		При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.				
– Ближняя дистанция	5"	Штурмовое 2	6	-2	1	-
– Средняя дистанция	10"	Штурмовое 2	5	-1	1	-
– Дальняя дистанция	15"	Штурмовое 2	4	0	1	-
Импульсный пистолет	12"	Пистолет 1	5	0	1	-
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Фотонная граната	12"	Граната D6	-	-	-	Это оружие не наносит урона. Боевые единицы **ПЕХОТЫ**, получившие попадание фотонной гранаты, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание до конца хода.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Шас'уи воинов Огня может взять прибор подсветки цели и/или импульсный пистолет.
- Можно взять турель тактической поддержки DS8, оснащённую пусковым контейнером или комплексом «умных» ракет.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Турель тактической поддержки DS8: турели тактической поддержки не выставляются с боевой единицей во время расстановки. Вместо этого в конце любой вашей фазы движения вы можете выставить турель тактической поддержки в боевом построении с БЕ и дальше 2" от вражеских моделей. Турель не может двигаться ни при каких обстоятельствах и считается уничтоженной, если ударная команда разорвёт боевое построение с ней. Потеря турели тактической поддержки не влияет на боевой дух.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Поле стража: дроны-стражи имеют непробиваемый спас-бросок на 5+. Ударные команды, находящиеся в пределах 3" от любых дружественных дронов-стражей, имеют непробиваемый спас-бросок на 6+.

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите её в боевом построении с сопровождающими данную БЕ дронами, если таковые имеются. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (КОМАНДА ПРОРЫВА) **Пехота, команда прорыва**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОН-СТРАЖ) **Дрон, летает, дрон-страж**

Рейтинг мощности 3

Плотоядные круты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Крут	7"	3+	4+	3	3	1	1	6	6+

Эта боевая единица включает 10 крутов. Дополнительно она может включить до 10 крутов (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена крутской винтовкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Крутская винтовка (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	0	1	-
Крутская винтовка (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	-

СПОСОБНОСТИ	**Скрывающиеся охотники**: в начале первого раунда, но до начала первого хода вы можете переместить эту боевую единицу на расстояние до 7". Она не может завершить это перемещение ближе 9" к моделям противника. Если оба игрока имеют БЕ с такой способностью, первым перемещает свои БЕ игрок, который ходит первым.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, крут**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, плотоядные круты**

Рейтинг мощности 2

Наездники на крутоксах

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Наездник на крутоксе	7"	3+	4+	6	5	3	2	6	6+

Эта боевая единица включает 1 наездника на крутоксе. Дополнительно она может включить 1 наездника на крутоксе (**+2 к рейтингу мощности**) или 2 наездников на крутоксах (**+4 к рейтингу мощности**). Каждый наездник вооружён крутской пушкой, а крутокс атакует врагов своими кулаками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Крутская пушка	48"	Скорострельное 1	7	-1	D3	-
Кулаки крутокса	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	-

СПОСОБНОСТИ	**Проворные громилы**: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, крут**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Кавалерия, наездники на крутоксах**

Рейтинг мощности 2

Формирователь крутов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Формирователь крутов	7"	3+	4+	3	3	5	3	7	6+

Формирователь крутов — это одна модель, вооружённая крутской винтовкой и ритуальным клинком

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Крутская винтовка (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	0	1	-
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Импульсная винтовка	30"	Скорострельное 1	5	0	1	-
Крутская винтовка (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	-
Ритуальный клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если этим оружием была убита модель противника, дружественные боевые единицы **КРУТОВ** в пределах 6" от владельца могут не проходить проверки боевого духа до конца хода.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Можно заменить крутскую винтовку импульсной винтовкой или импульсным карабином.
СПОСОБНОСТИ	**Проворные громилы**: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, крут**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, персонаж, формирователь крутов**

Рейтинг мощности 6

Стелс-боескафандры XV25

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шас'уи в стелс-костюме	8"	5+	4+	4	4	2	2	7	3+
Шас'вре в стелс-костюме	8"	5+	4+	4	4	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 3 шас'уи в стелс-костюмах. Дополнительно она может включить до 3 шас'уи в стелс-костюмах (**+6 к рейтингу мощности**). Одного шас'уи в стелс-костюме можно заменить шас'вре в стелс-костюме. Каждый шас'уи и шас'вре вооружён скорострельной пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Фузионный бластер	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.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой шас'уи или шас'вре может взять один предмет из списка *вспомогательных систем*.
- Любой шас'уи или шас'вре может заменить скорострельную пушку фузионным бластером. Если в боевой единице 6 моделей, ещё шас'уи может сделать то же самое.
- Шас'вре может взять прибор подсветки цели и датчик захвата цели.
- Боевая единица может взять приводной радиомаяк.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Лазутчики: во время расстановки этой боевой единицы вы можете поместить её где угодно на поле боя, но не в зоне расстановки противника и дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Приводной радиомаяк: в фазе движения вы можете использовать приводной радиомаяк, поместив его в 1" от этой боевой единицы. Если в конце фазы движения на поле боя есть дружественные приводные радиомаяки, одна БЕ **<СЕПТА>**, находящаяся на борту «Манты», может выполнить десантирование с малой высоты вместо высадки из «Манты». Выставьте эту БЕ целиком в пределах 6" от приводного радиомаяка, после этого маяк выключается и убирается с поля боя. Приводной радиомаяк деактивируется и убирается с поля боя, если вражеская модель заканчивает своё движение в пределах 9" от него.

Маскирующие поля: противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по данной боевой единице.

Датчик захвата цели: модель с датчиком захвата цели может стрелять из тяжёлого оружия после движения и из штурмового оружия после марш-броска без штрафов к результатам бросков на попадание. Она также может стрелять из скорострельного оружия после марш-броска, но в этом случае она должна вычитать 1 из результатов своих бросков на попадание.

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Боескафандр, пехота, реактивный ранец, летает, стелс-боескафандр XV25**

Рейтинг мощности 11

Боескафандры XV8 «Кризис»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шас'уи в БСК «Кризис»	8"	5+	4+	5	5	3	2	7	3+
Шас'вре в БСК «Кризис»	8"	5+	4+	5	5	3	3	8	3+

Эта боевая единица включает 3 шас'уи в БСК «Кризис». Дополнительно она может включить до 3 шас'уи в БСК «Кризис» (**+11 к рейтингу мощности**) или до 6 шас'уи в БСК «Кризис» (**+22 к рейтингу мощности**). Одного шас'уи в БСК «Кризис» можно заменить шас'вре в БСК «Кризис». Каждый шас'уи и шас'вре вооружён скорострельной пушкой. Каждого шас'уи и шас'вре могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой шас'уи или шас'вре в БСК «Кризис» может взять вместо скорострельной пушки до 3 предметов из списков *дистанционного вооружения* и/или *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

Высадка из «Манты»: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на борту «Манты». В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может высадиться из низколетящей «Манты» — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Боескафандр, реактивный ранец, летает, боескафандр XV8 «Кризис»**

Рейтинг мощности 12

Телохранители в БСК XV8 «Кризис»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Телохранитель в БСК «Кризис»	8"	5+	4+	5	5	3	3	8	3+

Эта боевая единица включает 3 телохранителей в БСК «Кризис». Дополнительно она может включить до 3 телохранителей в БСК «Кризис» (**+12 к рейтингу мощности**) или до 6 телохранителей в БСК «Кризис» (**+24 к рейтингу мощности**). Каждый телохранитель вооружён скорострельной пушкой. Каждого телохранителя могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять вместо скорострельной пушки до 3 предметов из списков *дистанционного вооружения* и/или *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Высадка из «Манты»: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на борту «Манты». В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может высадиться из низколетящей «Манты» — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

Верные защитники: совершайте бросок каждый раз, когда дружественный **ПЕРОНАЖ <СЕПТА>** теряет рану, находясь в 3" от этой боевой единицы. На 2+ модель из этой БЕ может перехватить удар: **ПЕРСОНАЖ** не теряет рану, но эта БЕ получает смертельную рану.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Боескафандр, реактивный ранец, летает, телохранители в БСК «Кризис»**

Рейтинг мощности 11

Боескафандр XV95 «Фантом»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шас'вре в БСК «Фантом»	*	5+	*	6	6	10	*	8	3+
Стелс-дрон MV5	12"	5+	5+	4	4	1	1	6	4+

УРОН

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

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

Эта боевая единица включает шас'вре в БСК «Фантом» и 2 стелс-дронов MV5. Шас'вре в БСК «Фантом» вооружён фузионным коллайдером и двумя огнемётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Ионный циклостиратель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Тяжёлое 6	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	24"	Тяжёлое D6	8	-1	1	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фузионный бластер	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.
Фузионный коллайдер	18"	Тяжёлое D3	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 заменить фузионный коллайдер ионным циклостирателем.
- Можно заменить оба огнемёта двумя скорострельными пушками или двумя фузионными бластерами.
- Шас'вре в БСК «Фантом» может взять до 2 предметов из списка *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Лазутчик: во время расстановки этой боевой единицы вы можете поместить её где угодно на поле боя, но не в зоне расстановки противника и дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите боескафандр XV95 «Фантом» в пределах 3" от сопровождающих его дронов. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Стелс-поле: модели, стреляющие по стелс-дрону или любому БСК «Фантом», находящемуся в пределах 3" от любого дружественного стелс-дрона, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание. Это складывается с действием способности «комплекс РЭБ «Фантом».

Комплекс радиоэлектронной борьбы (РЭБ) «Фантом»: противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по БСК «Фантом», если атакующие модели находятся дальше 12" от него.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империя Т'ау, <септ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАНТОМ)

Боескафандр, монстр, реактивный ранец, летает, БСК XV95 «Фантом»

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (СТЕЛС-ДРОН)

Дрон, летает, стелс-дрон MV5

Рейтинг мощности 17

Боескафандр XV104 «Быстрина»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шас'вре в БСК «Быстрина»	*	5+	*	6	7	14	*	8	2+
Ракетный дрон-щит MV84	12"	5+	5+	4	4	1	1	6	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-14+	12"	4+	4
4-6	8"	5+	3
1-3	4"	5+	2

Шас'вре в БСК «Быстрина» — это одна модель, вооружённая тяжёлой скорострельной пушкой и двумя комплексами «умных» ракет. Её могут сопровождать до 2 ракетных дронов-щитов MV84, каждый из которых вооружён пусковым контейнером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Фузионный бластер	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.
Тяжёлая скорострельная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Режим нова-заряда можно использовать только в сочетании со способностью «нова-реактор» шас'вре в боескафандре «Быстрина» (см. с.)					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое 8	6	-1	1	-
– Нова-заряд	36"	Тяжёлое 12	6	-2	1	-
Ионный ускоритель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Режим нова-заряда можно использовать только в сочетании со способностью «нова-реактор» шас'вре в боескафандре «Быстрина» (см. с.)					
– Обычная стрельба	72"	Тяжёлое 3	7	-3	1	-
– Режим перегрузки	72"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
– Нова-заряд	72"	Тяжёлое D6	9	-3	3	-
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Плазменная винтовка	24"	Скорострельное 1	6	-3	1	-
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить оба комплекса «умных ракет» двумя плазменными винтовками или двумя фузионными бластерами.
- Можно заменить тяжёлую скорострельную пушку ионным ускорителем.
- Шас'вре в БСК «Быстрина» может взять до 2 предметов из списка *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите боескафандр XV104 «Быстрина» в пределах 3" от сопровождающих его дронов. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Генератор щита «Быстрины»: шас'вре в БСК «Быстрина» имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Нова-реактор: в вашей фазе движения вы можете активировать нова-реактор шас'вре в БСК «Быстрина». В этом случае шас'вре в БСК «Быстрина» получает 1 смертельное ранение и до начала вашего следующего хода вступает в действие один из описанных ниже эффектов:

Нова-щит: шас'вре в БСК «Быстрина» получает непробиваемый спас-бросок на 3+.
Ускорение: шас'вре в БСК «Быстрина» может совершить движение на 2D6" в фазе нападения даже если не нападал.
Нова-заряд: шас'вре в БСК «Быстрина» может использовать профиль «нова-заряд» на ионном ускорителе или тяжёлой скорострельной пушке.

Генератор щита: ракетный дрон-щит имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. Кроме того, совершайте бросок каждый раз, когда дрон теряет рану; на 5+ рана не теряется.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ: **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАНТОМ): **Боескафандр, монстр, реактивный ранец, летает, БСК XV104 «Быстрина»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (РАКЕТНЫЙ ДРОН-ЩИТ): **Дрон, летает, ракетный дрон-щит MV84**

Рейтинг мощности 3

Команда следопытов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Следопыт	7"	5+	4+	3	3	1	1	6	5+
Шас'уи следопытов	7"	5+	4+	3	3	1	2	7	5+
Дрон с импульсным ускорителем MV31	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+
Дрон с гравитационным замедлителем MV33	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+
Дрон-разведчик MV3	8"	5+	5+	3	4	2	1	6	4+

Эта боевая единица включает 5 следопытов. Дополнительно она может включить до 5 следопытов (**+3 к рейтингу мощности**). Одного следопыта может заменить шас'уи следопытов. Каждый следопыт и шас'уи следопытов вооружён прибором подсветки цели, импульсным карабином и фотонными гранатами. Их могут сопровождать до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**) и/или дрон-разведчик MV3, вооружённый скорострельной пушкой, и до 2 вспомогательных дронов: 1 дрон с импульсным ускорителем MV31 и 1 дрон с гравитационным замедлителем MV33 (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ионная винтовка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	30"	Скорострельное 1	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	30"	Тяжёлое D3	8	-1	1	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Импульсный пистолет	12"	Пистолет 1	5	0	1	-
Рельсовая винтовка	30"	Скорострельное 1	6	-4	D3	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону.
Фотонная граната	12"	Граната D6	-	-	-	Это оружие не наносит урона. Боевые единицы **ПЕХОТЫ**, получившие попадание фотонной гранаты, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание до конца хода.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До трёх следопытов могут заменить прибор подсветки цели и импульсный карабин ионной винтовкой или рельсовой винтовкой.
- Шас'уи следопытов может взять импульсный пистолет.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите сопровождающих её дронов в боевом построении с ней. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Разведывательный комплекс: боевые единицы, совершающие спас-броски от атак команды следопытов, находящейся в пределах 3" от дрона-разведчика не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы.

Авангард: в начале первого раунда, но до начала первого хода вы можете переместить эту боевую единицу на расстояние до 7". Она не может завершить это перемещение ближе 9" к моделям противника. Если оба игрока имеют БЕ с такой способностью, первым перемещает свои БЕ игрок, который ходит первым.

Импульсный ускоритель: увеличьте на 6" дальность стрельбы импульсных пистолетов, карабинов и винтовок боевых единиц **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, находящихся в пределах 3" от дружественного дрона с импульсным ускорителем.

Излучатель гравитационных волн: вражеские боевые единицы, начинающие нападение в пределах 12" от дрона с гравитационным замедлителем, уменьшают на D3" свою дистанцию нападения.

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ: **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (СЛЕДОПЫТЫ): **Пехота, команда следопытов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДРОНЫ): **Дрон, летает, вспомогательные дроны**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОН-РАЗВЕДЧИК): **Дрон, летает, дрон-разведчик**

Рейтинг мощности 4

TX4 «Пираньи»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
TX4 «Пиранья»	16"	6+	4+	4	5	6	2	6	4+
Дрон-стрелок MV1	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 1 TX4 «Пиранья», которую сопровождают 2 дрона-стрелка MV1. Дополнительно она может включить до 4 TX4 «Пиранья», каждую из которых могут сопровождать до 2 дронов-стрелков MV1 (**+4 к рейтингу мощности за TX4 «Пиранья»**). Каждая TX4 «Пиранья» вооружена скорострельной пушкой, а каждый дрон-стрелок MV1 вооружён двумя импульсными карабинами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Фузионный бластер	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.
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая TX4 «Пиранья» может заменить скорострельную пушку фузионным бластером и может взять до двух самонаводящихся ракет.

СПОСОБНОСТИ

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Протоколы идентификации угрозы: в фазе стрельбы дроны-стрелки могут атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

Прикрепленные дроны: при выставлении «Пираньи» на поле боя сопровождающие её дроны прикреплены и считаются погружёнными на борт. Пока дроны остаются прикреплёнными, «Пиранья» считается несущей их вооружение в дополнение к собственному.
Оба дрона могут открепиться в начале вашей фазы движения, совершив высадку из транспорта. После этого они считаются отдельной боевой единицей и не могут быть снова прикреплены в течение боя.

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 **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПИРАНЬЯ) **Техника, летает, TX4 «Пиранья»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОНЫ-СТРЕЛКИ) **Дрон, летает, дроны-стрелки**

Рейтинг мощности 2

Тактические дроны

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Дрон-стрелок MV1	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+
Дрон-щит MV4	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+
Дрон-целеуказатель MV7	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 4 тактических дронов. Дополнительно она может включить до 4 тактических дронов (**+2 к рейтингу мощности**). Каждый дрон должен быть дроном-стрелком MV1, вооружённым двумя импульсными карабинами, дроном-щитом MV4 или дроном-целеуказателем MV7, вооружённым прибором подсветки цели. Этот инфолист используется для набора тактических дронов, сопровождающих многие другие боевые единицы Империи Т'ау (см. «вспомогательные дроны»).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

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.

Протоколы идентификации угрозы: в фазе стрельбы дроны-стрелки могут атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

Вспомогательные дроны: тактические дроны часто сопровождают другие боевые единицы Империи Т'ау. В инфолистах соответствующих БЕ будет указано, могут ли тактические дроны сопровождать её и, если да, то в каком количестве. Тактические дроны, включаемые в состав вашей армии таким путём, имеют ту же роль на поле боя, что и БЕ, которую они сопровождают.
Во время расстановки этой БЕ разместите её в боевом построении с сопровождающими данную БЕ дронами. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Генератор щита: дроны-щиты имеют непробиваемый спас-бросок на 4+. Кроме того, совершайте бросок каждый раз, когда дрон теряет рану; на 5+ рана не теряется.

Стабильная платформа: дроны-целеуказатели могут стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Дрон, летает, вспомогательные дроны**

Рейтинг мощности 1

Крутские гончие

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Крутские гончие	12"	3+	-	3	3	1	2	5	6+

Эта боевая единица включает 4 крутских гончих. Дополнительно она может включить до 4 крутских гончих (**+1 к рейтингу мощности**) или до 8 наездников на крутоксах (**+2 к рейтингу мощности**). Каждая гончая сражается своими раздирающими клыками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Раздирающие клыки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	-

СПОСОБНОСТИ	**Ненасытные хищники**: можно перебрасывать проваленные результаты бросков на определение дистанции нападения, если целью выбрана боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение ранее в этом ходе.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, крут**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Звери, крутские гончие**

Рейтинг мощности 3

Веспиды-жалокрылы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Веспид-жалокрыл	14"	4+	4+	3	4	1	1	5	4+
Глава рода веспидов	14"	4+	4+	3	4	1	2	8	4+

Эта боевая единица включает 4 веспидов-жалокрылов. Дополнительно она может включить до 4 веспидов-жалокрылов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 8 веспидов-жалокрылов (**+6 к рейтингу мощности**). Одного веспида-жалокрыла может заменить глава рода веспидов. Каждая модель вооружена нейтронным бластером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Нейтронный бластер	18"	Штурмовое 2	5	-2	1	-

СПОСОБНОСТИ	**Рывок с небес**: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может совершить рывок с небес – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империя Т'ау, веспид**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, летает, веспиды-жалокрылы**

(Транспорт)

Рейтинг мощности 7

TY7 «Рыба-дьявол»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
TY7 «Рыба-дьявол»	*	6+	*	6	7	12	*	8	3+
Дрон-стрелок MV1	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

УРОН

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

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

TY7 «Рыба-дьявол» — это одна модель, вооружённая скорострельной пушкой. Её сопровождают 2 дрона-стрелка MV1, каждый из которых вооружён двумя импульсными карабинами

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить сопровождающих дронов-стрелков MV1 на два комплекса «умных» ракет.
- Можно взять до двух самонаводящихся ракет.

СПОСОБНОСТИ

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

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

Протоколы идентификации угрозы: в фазе стрельбы дроны-стрелки могут атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

Прикрепленные дроны: при выставлении «Рыбы-дьявола» на поле боя сопровождающие её дроны прикреплены и считаются погружёнными на борт, но не учитываются при определении количества моделей, которые могут погрузиться на борт. Пока дроны остаются прикреплёнными, «Рыба-дьявол» считается несущей их вооружение в дополнение к собственному.
Оба дрона могут открепиться в начале вашей фазы движения, совершив высадку из транспорта. После этого они считаются отдельной боевой единицей и не могут быть снова прикреплены в течение боя.

Установка на турель: боевые единицы, атакованные «Рыбой-дьяволом», на борту которой находится дрон-разведчик MB3, не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы.

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

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **ДРОНОВ**. Нельзя перевозить **БОЕСКАФАНДРЫ**. Дополнительно можно перевозить одного дрона-разведчика MB3, который не учитывается при определении количества моделей, которые могут погрузиться на борт.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империя Т'ау, <септ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (РЫБА-ДЬЯВОЛ)

Техника, транспорт, летает, TY4 «Рыба-дьявол»

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОНЫ-СТРЕЛКИ)

Дрон, летает, дроны-стрелки

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 8

Штурмовик АХ3 «Акула-бритва»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Штурмовик АХ3 «Акула-бритва»	*	6+	*	6	6	12	*	6	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20"-50"	4+	3
4-6	20"-30"	5+	D3
1-3	20"-25"	5+	1

Штурмовик АХ3 «Акула-бритва» — это одна модель, вооружённая скорострельной пушкой, счетверённым ионным турельным орудием и двумя самонаводящимися ракетами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Счетверённое ионное турельное орудие	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Добавляйте 1 к результатам бросков на попадание по **ЛЕТАЮЩИМ** целям.					
– Обычная стрельба	30"	Тяжёлое 4	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	30"	Тяжёлое D6	8	-1	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить скорострельную пушку пусковым контейнером.

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.

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 **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, штурмовик АХ3 «Акула-бритва»**

(Летательный аппарат)

Рейтинг мощности 9

Бомбардировщик AX39 «Солнечная акула»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Бомбардировщик AX39 «Солнечная акула»	*	6+	*	6	6	12	*	6	4+
Дрон-перехватчик MV17	20"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20"-50"	4+	3
4-6	20"-30"	5+	D3
1-3	20"-25"	5+	1

Бомбардировщик AX39 «Солнечная акула» — это одна модель, вооружённая прибором подсветки цели, пусковым контейнером и двумя самонаводящимися ракетами. Её сопровождают два дрона-перехватчика MV17, каждый из которых вооружённ двумя ионными винтовками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ионная винтовка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	30"	Скорострельное 1	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	30"	Тяжёлое D3	8	-1	1	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять второй пусковой контейнер.

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.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Прикрепленные дроны: при выставлении бомбардировщика «Солнечная акула» на поле боя сопровождающие его дроны прикреплены и считаются погружёнными на борт, но не учитываются при определении количества моделей, которые могут погрузиться на борт. Пока дроны остаются прикреплёнными, бомбардировщик «Солнечная акула» считается несущим их вооружение в дополнение к собственному. Однако результаты 1 бросков на попадание при стрельбе из ионной винтовки в режиме перегрузки приводит к гибели одного из дронов, а не бомбардировщика «Солнечная акула».
Оба дрона могут открепиться в начале вашей фазы движения, совершив высадку из транспорта. После этого они считаются отдельной боевой единицей и не могут быть снова прикреплены в течение боя.

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.

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.

Импульсные бомбы: бомбардировщик «Солнечная акула», вооружённый импульсной бомбой, может сбросить её, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой он пролетел и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ (до максимума в 10D6), прибавляя 1 результату броска, если целью является **ПЕХОТА**. За каждый результат 5+ эта БЕ получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империя Т'ау, <септ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БОМБАРДИРОВЩИК «СОЛНЕЧНАЯ АКУЛА»)

Техника, летает, бомбардировщик AX39 «Солнечная акула»

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОНЫ-ПЕРЕХВАТЧИКИ)

Дрон, летает, дрон-перехватчик

Рейтинг мощности 1

Оператор прицельного устройства

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Оператор прицельного устройства	5"	5+	3+	3	3	3	2	7	4+

Оператор прицельного устройства — это одна модель, вооружённая прибором подсветки цели и импульсным пистолетом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Импульсный пистолет	12"	Пистолет 1	5	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Канал связи с дроидами: можете добавлять 1 к результатам бросков на попадание дронов-снайперов MV71 **< СЕПТА>**, если они атакуют боевую единицу, видимую дружественному оператору прицельного устройства **< СЕПТА>**.

Стелс-поле оператора: когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, оператор прицельного устройства**

Рейтинг мощности 3

Дроны-снайперы MV71

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Дрон-снайпер MV71	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 3 дронов-снайперов MV71. Дополнительно она может включить до 3 дронов-снайперов MV71 (**+3 к рейтингу мощности**) или до 6 дронов-снайперов MV71 (**+6 к рейтингу мощности**). Каждый дрон-снайпер MV71 вооружён дальнобойной импульсной винтовкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Дальнобойная импульсная винтовка	48"	Скорострельное 1	5	0	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Стелс-поле дрона-снайпера: противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по дронам-снайперам, если они не являются ближайшей вражеской боевой единицей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Дрон, летает, дроны-снайперы MV71**

Рейтинг мощности 9

Корабль ПВО TX78 «Небесный скат»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Корабль ПВО TX78 «Небесный скат»	*	6+	*	6	7	13	*	8	3+
Дрон-стрелок MV1	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

УРОН

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

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

Корабль ПВО TX78 «Небесный скат» — это одна модель, вооружённая двумя приборами подсветки цели и шестью самонаводящимися ракетами. Её сопровождают 2 дрона-стрелка MV1, каждый из которых вооружён двумя импульсными карабинами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить двух дронов-стрелков MV1 на две скорострельные пушки или два комплекса «умных» ракет.

СПОСОБНОСТИ

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Протоколы идентификации угрозы: в фазе стрельбы дроны-стрелки могут атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

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

Прикрепленные дроны: при выставлении «Небесного ската» на поле боя сопровождающие её дроны прикреплены и считаются погружёнными на борт. Пока дроны остаются прикреплёнными, «Небесный скат» считается несущим их вооружение в дополнение к собственному.
Оба дрона могут открепиться в начале вашей фазы движения, совершив высадку из транспорта. После этого они считаются отдельной боевой единицей и не могут быть снова прикреплены в течение боя.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА («НЕБЕСНЫЙ СКАТ») **Техника, летает, корабль ПВО TX78 «Небесный скат»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОНЫ-СТРЕЛКИ) **Дрон, летает, дроны-стрелки**

Рейтинг мощности 10

Ударный корабль TX7 «Рыба-молот»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ударный корабль TX7 «Рыба-молот»	*	6+	*	6	7	13	*	8	3+
Дрон-стрелок MV1	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

УРОН

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

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

Ударный корабль TX7 «Рыба-молот» — это одна модель, вооружённая рельсовой пушкой. Её сопровождают 2 дрона-стрелка MV1, каждый из которых вооружён двумя импульсными карабинами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Ионная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	60"	Тяжёлое 3	7	-2	2	-
– Режим перегрузки	60"	Тяжёлое D3	8	-2	3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Рельсовая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Сплошной снаряд	72"	Тяжёлое 1	10	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает D3 смертельных ранения в дополнение к обычному урону.
– Суббоеприпас	72"	Тяжёлое D6	6	-1	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить рельсовую пушку ионной пушкой.
- Можно взять до двух самонаводящихся ракет.
- Можно заменить двух дронов-стрелков MV1 на две скорострельные пушки или два комплекса «умных» ракет.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

Протоколы идентификации угрозы: в фазе стрельбы дроны-стрелки могут атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

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

Прикрепленные дроны: при выставлении ударного корабля TX7 «Рыба-молот» на поле боя сопровождающие его дроны прикреплены и считаются погружёнными на борт. Пока дроны остаются прикреплёнными, ударный корабль TX7 «Рыба-молот» считается несущим их вооружение в дополнение к собственному.
Оба дрона могут открепиться в начале вашей фазы движения, совершив высадку из транспорта. После этого они считаются отдельной боевой единицей и не могут быть снова прикреплены в течение боя.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА («РЫБА-МОЛОТ») **Техника, летает, «Рыба-молот», ударный корабль TX7 «Рыба-молот»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ДРОНЫ-СТРЕЛКИ) **Дрон, летает, дроны-стрелки**

Рейтинг мощности 9

Боескафандры XV88 «Залп»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шас'уи в БСК «Залп»	5"	5+	4+	5	5	6	2	7	2+
Шас'вре в БСК «Залп»	5"	5+	4+	5	5	6	3	8	2+
Ракетный дрон MV8	8"	5+	5+	3	4	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 1 шас'уи в БСК «Залп». Дополнительно она может включить 1 шас'уи в БСК «Залп» (**+9 к рейтингу мощности**) или 2 шас'уи в БСК «Залп» (**+18 к рейтингу мощности**). Одного шас'уи в БСК «Залп» можно заменить шас'вре в БСК «Залп». Каждый БСК «Залп» вооружён тяжёлой рельсовой винтовкой и двумя комплексами умных ракет. Каждый БСК «Залп» могут сопровождать до 2 ракетных дронов MV8, каждый из которых вооружён пусковым контейнером, (**+2 к рейтингу мощности**), или до 2 тактических дронов (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлая рельсовая винтовка	60"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону.
Пусковой контейнер большой мощности	36"	Тяжёлое 4	7	-1	D3	-
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Плазменная винтовка	24"	Скорострельное 1	6	-3	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тяжёлую рельсовую винтовку двумя пусковыми контейнерами большой мощности
- Можно заменить оба комплекса «умных» ракет на две плазменные винтовки
- Любой шас'уи или шас'вре в БСК «Залп» может взять до двух самонаводящихся ракет.
- Любой шас'уи или шас'вре в БСК «Залп» может взять один предмет из списка *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

За Высшее Благо

Ритуал единения ножом: если при проверке боевого духа вы выбросили 6, проверка считается пройденной автоматически.

Вспомогательные дроны: во время расстановки этой боевой единицы разместите сопровождающих её дронов (при наличии таковых) в боевом построении с ней. После этого дроны считаются отдельной боевой единицей.

Протокол защитника: если БЕ **ДРОНОВ <СЕПТА>** находится в пределах 3" от дружественной БЕ **ПЕХОТЫ <СЕПТА>** или **БОЕСКАФАНДРОВ <СЕПТА>** на момент, когда она получила ранение от вражеской атаки, вы можете распределить ранение на дронов вместо БЕ-цели. В этом случае БЕ дронов получает смертельное ранение вместо обычного урона.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА («ЗАЛПЫ») **Боескафандр, боескафандр XV88 «Залп»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (РАКЕТНЫЕ ДРОНЫ MV8) **Дрон, летает, ракетные дроны MV8**

Рейтинг мощности 22

KV128 «Нагон»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
KV128 «Нагон»	6"	5+	*	*	7	20	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	BS	S	A
11-20+	4+	8	3
6-10	5+	7	D3
1-5	6+	6	1

KV128 «Нагон» — это одна модель, вооружённая многоствольной пусковой установкой, четырьмя уничтожительными ракетами, двумя огнемётами, импульсной бласт-пушкой и двумя комплексами «умных» ракет.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Катапульта разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва	18"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Многоствольная пусковая установка (МПУ)	48"	Тяжёлое 4D6	5	0	1	-
Уничтожительная ракета	60"	Тяжёлое 1	-	-	-	Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает D3 смертельных ранений Каждая уничтожительная ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других модификаторов.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Импульсная бласт-пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Ближняя дистанция	10"	Тяжёлое 2	14	-4	6	-
– Средняя дистанция	20"	Тяжёлое 4	12	-2	3	-
– Дальняя дистанция	30"	Тяжёлое 6	10	0	1	-
Формирователь высокомощных импульсов (ФВИ)	72"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить оба огнемёта двумя скорострельными пушками или двумя катапультами разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва.
- Можно заменить импульсную бласт-пушку формирователем высокомощных импульсов.
- Можно взять до трёх предметов из списка *вспомогательных систем*.

СПОСОБНОСТИ

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

Шагающий линкор: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.
Эта модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

Опорные лапы: «Нагон» может выставить опорные лапы в конце любой вашей фазы стрельбы. Пока лапы выставлены, он не может двигаться ни при каких обстоятельствах и не может проводить манёвр ввязывания в бой и атаковать в фазе схватки, но вы можете прибавлять 1 к результатам его бросков на попадание. «Нагон» может убрать опорные лапы в начале любой вашей фазы движения и после этого двигаться, стрелять и сражаться как обычно.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя T'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, титанический, KV128 «Нагон»**

Рейтинг мощности 5

База дронов «Волнолом»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
База дронов «Волнолом»	6"	-	-	-	7	10	-	-	4+

База дронов «Волнолом» — это одна модель. Она может нести до 4 тактических дронов.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей 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, 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.

Укрепление: база дронов «Волнолом» не может перемещаться самостоятельно (см. справа) и не может сражаться в фазе схватки. Вражеские модели автоматически попадают по этой модели в фазе схватки, совершать бросок не нужно. Однако дружественные боевые единицы могут выбирать в качестве целей вражеские БЕ, находящиеся в пределах 1" от этой модели.

Система управления дронами: при выставлении базы дронов «Волнолом» вы можете разместить до 4 тактических дронов в ячейках базы дронов. Эти дроны начинают игру в автоматическом режиме: они автоматически стреляют в каждой вашей фазе стрельбы. Если в начале вашей фазы движения на базу дронов погружена дружественная боевая единица **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, вы можете взять на себя управление дронами, которые в этом случае отсоединяются от базы дронов и формируют отдельную боевую единицу в составе вашей армии. Кроме того, если на базу дронов погружена дружественная БЕ **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, активированные указанным способом дроны могут использовать навык стрельбы этой БЕ вместо собственного при проведении стрелковых атак. Если база дронов уничтожена до того, как дроны были активированы, они также считаются уничтоженными.

Мобильная оборонительная платформа: если в начале вашей фазы движения на базу дронов «Волнолом» погружена дружественная боевая единица **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, база дронов может перемещаться в этой фазе движения, но не может совершать марш-бросок или манёвр нападения.

СТРОЕНИЕ

Можно перевозить любое количество **ПЕРСОНАЖЕЙ ИМПЕРИИ Т'АУ** и ещё одну боевую единицу **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, но не более 10 моделей в совокупности.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империя Т'ау, <септ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Строение, техника, транспорт, база дронов «Волнолом»

Рейтинг мощности 3

Экранированная стена «Волнолом»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Экранированная стена «Волнолом»	6"	-	-	-	6	10	-	-	4+
Оборонительная платформа «Волнолом»	6"	-	-	-	7	10	-	-	4+

Экранированная стена «Волнолом» — это одна модель. Она также может включать оборонительную платформу «Волнолом» (**+3 к рейтингу мощности**).

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран оборонительной платформы «Волнолом» уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей 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, 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.

Укрепление: экранированная стена «Волнолом» и оборонительная платформа «Волнолом» не могут перемещаться самостоятельно (см. справа) и не могут сражаться в фазе схватки. Вражеские модели автоматически попадают по этим моделям в фазе схватки, совершать бросок не нужно. Однако дружественные боевые единицы могут выбирать в качестве целей вражеские БЕ, находящиеся в пределах 1" от этих моделей.

Поле «Волнолом»: экранированная стена «Волнолом» может отражать выстрелы в противника. За каждый результат 6+ при спас-броске в фазе стрельбы атаковавшая боевая единица получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов.

Мобильная оборонительная платформа: если в начале вашей фазы движения на экранированную стену «Волнолом» или оборонительную платформу «Волнолом» погружена дружественная боевая единица **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, соответствующая модель может перемещаться в этой фазе движения, но не может совершать марш-бросок или манёвр нападения.

Оборонительная сеть «Волнолом»: когда экранированная стена «Волнолом», включающая оборонительную платформу «Волнолом» выставляется на поле боя, обе модели необходимо разместить в пределах 1" друг от друга. После этого они считаются отдельными боевыми единицами.

СТРОЕНИЕ

Экранированная стена «Волнолом» и оборонительная платформа «Волнолом» могут перевозить любое количество **ПЕРСОНАЖЕЙ ИМПЕРИИ Т'АУ** и ещё одну боевую единицу **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, но каждая из них может перевозить не более 10 моделей в совокупности.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империя Т'ау, <септ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Строение, техника, транспорт, экранированная стена «Волнолом»**

Рейтинг мощности 7

Башенная установка «Волнолом»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Башенная установка «Волнолом»»	6"	-	-	-	6	10	-	-	4+

Башенная установка «Волнолом» — это одна модель, вооружённая рельсовой пушкой «Превосходство».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Рельсовая пушка «Превосходство»	72"	Тяжёлое 2	10	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает D3 смертельных ранения в дополнение к обычному урону.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей 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, 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.

Укрепление: башенная установка «Волнолом» не может перемещаться самостоятельно (см. справа) и не может сражаться в фазе схватки. Вражеские модели автоматически попадают по этой модели в фазе схватки, совершать бросок не нужно. Однако дружественные боевые единицы могут выбирать в качестве целей вражеские БЕ, находящиеся в пределах 1" от этих моделей, и сама эта модель также может стрелять во вражеские БЕ, находящиеся в пределах 1" от неё.

Поле «Волнолом»: экранированная стена «Волнолом» может отражать выстрелы в противника. За каждый результат 6+ при спас-броске в фазе стрельбы атаковавшая боевая единица получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов.

Мобильная оборонительная платформа: если в начале вашей фазы движения на башенную установку «Волнолом» погружена дружественная боевая единица **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, она может перемещаться в этой фазе движения, но не может совершать марш-бросок или манёвр нападения.

Автоматизированное орудие: если на эту боевую единицу не погружена дружественная боевая единица **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, в фазе стрельбы она может атаковать только ближайшие видимые боевые единицы противника. Если две БЕ находятся на равном удалении, вы можете выбрать, какая из них станет целью.

СТРОЕНИЕ

Можно перевозить любое количество **ПЕРСОНАЖЕЙ ИМПЕРИИ Т'АУ** и ещё одну боевую единицу **ПЕХОТЫ ИМПЕРИИ Т'АУ**, но не более 10 моделей в совокупности.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империя Т'ау, <септ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Строение, техника, транспорт, башенная установка «Волнолом»

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ИМПЕРИИ Т'АУ

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 или дронов)
Команда прорыва	5-10	8
Боескафандры XV88 «Залп»	1-3	80
Огненный Клинок	1	39
Командующий	1	76
Командующий в БСК XV86 «Холодная звезда»	1	90
Боескафандры XV8 «Кризис»	3-9	42
Телохранители в БСК XV8 «Кризис»	3-9	45
TY7 «Рыба-дьявол»	1	101
Эфирный	1	45
Эфирный на антигравитационном дроне	1	50
Оператор прицельного устройства	1	21
Боескафандр XV95 «Фантом»	1	82
Плотоядные круты	10-20	6
Крутские гончие	4-12	4
Формирователь крутов	1	31
Наездники на крутоксах	1-3	34
Дальний Удар	1	137
Команда следопытов	5-10	5
TX4 «Пираньи»	1-5	45
Штурмовик AX3 «Акула-бритва»	1	82
Боескафандр XV104 «Быстрина»	1	209
Стелс-боескафандры XV25	3-6	20
KV128 «Нагон»	1	180
Ударная команда	5-12	8
Бомбардировщик AX39 «Солнечная акула»	1	100
База дронов «Волнолом»	1	70
Башенная установка «Волнолом»		70
Экранированная стена «Волнолом»	1	70
– Оборонительная платформа «Волнолом»	0-1	70
Тактические дроны	1-4	См. справа
Ударный корабль TX7 «Рыба-молот»	1	117
Корабль ПВО TX78 «Небесный скат»	1	119
Веспиды-жалокрылы	4-12	15

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение, но не дронов)
Аун'Ши	1	68
Аун'Ва	1	65
– Страж эфирного	2	5
Командующий Зоркий Взгляд	1	151
Командующая Тень Солнца	1	167
Шагающий-во-тьме	1	45

ДРОНЫ И ТУРЕЛИ ПОДДЕРЖКИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Турель тактической поддержки DS8	20
Дрон-стрелок MV1	8
Дрон-щит MV4	8
Стелс-дрон MV5	10
Дрон-целеуказатель MV7	10
Ракетный дрон MV8	20
Дрон-перехватчик MV17	15
Дрон с импульсным ускорителем MV31	8
Дрон с гравитационным замедлителем MV33	8
Дрон-страж MV36	8
Дрон-щит MV52	11
Дрон-связной MV62	6
Дрон-снайпер MV71	18
Ракетный дрон-щит MV84	25
Дрон-разведчик MB3	12

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Катапульта разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва (КРБВВ)	10
Скорострельная пушка	10
Многоствольная пусковая установка	61
Ионный циклобластер	18
Ионный циклостиратель	39
Уничтожительная ракета	10
Огнемёт	9
Фузионный бластер	21
Фузионный коллайдер	44
Тяжёлая скорострельная пушка	55
Тяжёлая рельсовая винтовка	63
Высокомощная скорострельная пушка	20
Пусковой контейнер большой мощности	41
Ионный ускоритель	107
Ионная пушка	55
Ионная винтовка	7
Крутская пушка	0
Крутская винтовка	0
Дальнобойная импульсная винтовка	0
Прибор подсветки цели (ППЦ)	3
Пусковой контейнер	24
Нейтронный бластер	0
Фотонная граната	0
Плазменная винтовка	11
Импульсная бласт-пушка	43
Импульсный бластер	0
Импульсная бомба	0
Импульсный карабин	0
Формирователь высокомощных импульсов (ФВИ)	97
Импульсный пистолет	0
Импульсная винтовка	0
Счетверённое ионное турельное орудие	45
Рельсовая винтовка	22
Рельсовая пушка	38
Самонаводящаяся ракета	5
Комплекс «умных» ракет	20
Рельсовая пушка «Превосходство»	69

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Эквалайзеры	1
Почётный клинок	0
Крутская винтовка	0
Кулаки крутокса	0
Раздирающие клыки	0
Ритуальный клинок	0

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА	ОЧКОВ ЗА СИСТЕМУ
Продвинутая система целенаведения	8
Оборонительная система огневого противодействия (ОСОП)	5
Устройство управления дронами	5
Система раннего предупреждения	8
Приводной радиомаяк	20
Система группового ведения цели (СГВЦ) («Фантом» и «Нагон»)	10
СГВЦ (другие боевые единицы)	2
Генератор щита «Быстрины»	0
Генератор щита («Фантом» и «Нагон»)	40
Генератор щита (другие БЕ)	8
Инъектор стимуляторов	5
Датчик захвата цели («Фантом», «Быстрина» и «Нагон»)	12
Датчик захвата цели (другие БЕ)	6
Прибор слежения («Фантом», «Быстрина» и «Нагон»)	10
Прибор слежения (другие БЕ)	2

ОСНАЩЕНИЕ ИМПЕРИИ Т'АУ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Катапульта разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва (КРБВВ)	18"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Скорострельная пушка	18"	Штурмовое 4	5	0	1	-
Многоствольная пусковая установка (МПУ)	48"	Тяжёлое 4D6	5	0	1	-
Ионный циклобластер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Штурмовое 3	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	24"	Штурмовое D3	8	-1	1	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Ионный циклостиратель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Тяжёлое 6	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	24"	Тяжёлое D6	8	-1	1	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Уничтожительная ракета	60"	Тяжёлое 1	-	-	-	Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает D3 смертельных ранений Каждая уничтожительная ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других модификаторов.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фузионный бластер	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.
Фузионный коллайдер	18"	Тяжёлое D3	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Тяжёлая скорострельная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Режим нова-заряда можно использовать только в сочетании со способностью «нова-реактор» шас'вре в боескафандре «Быстрина» (см. с.)					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое 8	6	-1	1	-
– Нова-заряд	36"	Тяжёлое 12	6	-2	1	-
Тяжёлая рельсовая винтовка	60"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону.
Высокомощная скорострельная пушка	18"	Штурмовое 8	5	0	1	-
Пусковой контейнер большой мощности	36"	Тяжёлое 4	7	-1	D3	-
Ионный ускоритель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Режим нова-заряда можно использовать только в сочетании со способностью «нова-реактор» шас'вре в боескафандре «Быстрина» (см. с.)					
– Обычная стрельба	72"	Тяжёлое 3	7	-3	1	-
– Режим перегрузки	72"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
– Нова-заряд	72"	Тяжёлое D6	9	-3	3	-
Ионная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	60"	Тяжёлое 3	7	-2	2	-
– Режим перегрузки	60"	Тяжёлое D3	8	-2	3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Ионная винтовка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	30"	Скорострельное 1	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	30"	Тяжёлое D3	8	-1	1	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
						отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Крутская пушка	48"	Скорострельное 1	7	-1	D3	-
Крутская винтовка (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	0	1	-
Дальнобойная импульсная винтовка	48"	Скорострельное 1	5	0	1	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей.
Прибор подсветки цели	36"	Тяжёлое 1	-	-	-	См. Приборы подсветки цели
Пусковой контейнер	36"	Штурмовое 2	7	-1	D3	-
Нейтронный бластер	18"	Штурмовое 2	5	-2	1	-
Фотонная граната	12"	Граната D6	-	-	-	Это оружие не наносит урона. Боевые единицы **ПЕХОТЫ**, получившие попадание фотонной гранаты, должны вычитать 1 из результатов бросков на попадание до конца хода.
Плазменная винтовка	24"	Скорострельное 1	6	-3	1	-
Импульсная бласт-пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Ближняя дистанция	10"	Тяжёлое 2	14	-4	6	-
– Средняя дистанция	20"	Тяжёлое 4	12	-2	3	-
– Дальняя дистанция	30"	Тяжёлое 6	10	0	1	-
Импульсный бластер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Ближняя дистанция	5"	Штурмовое 2	6	-2	1	-
– Средняя дистанция	10"	Штурмовое 2	5	-1	1	-
– Дальняя дистанция	15"	Штурмовое 2	4	0	1	-
Импульсная бомба	См. Импульсные бомбы					
Импульсный карабин	18"	Штурмовое 2	5	0	1	-
Формирователь высокомощных импульсов	72"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Импульсный пистолет	12"	Пистолет 1	5	0	1	-
Импульсная винтовка	30"	Скорострельное 1	5	0	1	-
Счетверённое ионное турельное орудие	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Добавляйте 1 к результатам бросков на попадание по **ЛЕТАЮЩИМ** целям.					
– Обычная стрельба	30"	Тяжёлое 4	7	-1	1	-
– Режим перегрузки	30"	Тяжёлое D6	8	-1	D3	Если при бросках на попадание этим оружием хотя бы один раз выпадает результат 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает 1 смертельное ранение.
Рельсовая винтовка	30"	Скорострельное 1	6	-4	D3	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает смертельное ранение в дополнение к обычному урону.
Рельсовая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Сплошной снаряд	72"	Тяжёлое 1	10	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает D3 смертельных ранения в дополнение к обычному урону.
– Суббоеприпас	72"	Тяжёлое D6	6	-1	1	-
Самонаводящаяся ракета	72"	Тяжёлое 1				Боевая единица, получившая попадание этим оружием, получает 1 смертельное ранение Каждая самонаводящаяся ракета может быть использована только один раз за бой. Это оружие попадает только при выпадении результата «6», независимо от навыка стрельбы владельца или других
Комплекс «умных» ракет	30"	Тяжёлое 4	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели. Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Рельсовая пушка «Превосходство»	72"	Тяжёлое 2	10	-4	D6	За каждый результат 6+ на бросках на ранение цель получает D3 смертельных ранения в дополнение к обычному урону.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Рассветный клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-4	D3	-
Эквалайзеры	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Модель, вооружённая эквалайзерами, увеличивает на 1 количество своих атак.
Почётный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	-
Крутская винтовка (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	-
Кулаки крутокса	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	-
Раздирающие клыки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	-
Ритуальный клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если этим оружием была убита модель противника, дружественные боевые единицы **КРУТОВ** в пределах 6" от владельца могут не проходить проверки боевого духа до конца хода.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА	ЭФФЕКТ
Продвинутая система целенаведения	Модель с продвинутой системой целенаведения улучшает на 1 AP своего оружия (т.е. AP 0 становится -1, AP -1 становится -2 и т.д.).
Оборонительная система огневого противодействия	Модель с оборонительной системой огневого противодействия перебрасывает проваленные результаты бросков на попадание при стрельбе на упреждение.
Устройство управления дронами	Дружественные **ДРОНЫ <СЕПТА>**, находящиеся в пределах 6" от владельца устройства управления дронами, добавляют 1 к результатам любых бросков на попадание.
Система раннего предупреждения	Если вражеская боевая единица выставляется на поле боя в пределах 12" от владельца системы раннего предупреждения за счёт какой-либо способности, позволяющей прибыть на поле боя в разгар боя (например, путём телепортации), эта модель может немедленно совершить стрельбу по прибывшей БЕ, как если бы это была ваша фаза стрельбы.
Система группового ведения цели	Модель с системой группового ведения цели может перебрасывать результаты 1 при бросках на попадание, если стреляет из всего своего оружия по одной цели.
Генератор щита	Модель с генератором щита имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. Эту систему нельзя установить на боескафандр «Быстрина»
Инъектор стимуляторов	Совершайте бросок каждый раз, когда модель с инъектором стимуляторов получает ранение или смертельное ранение, при результате 6 это ранение игнорируется.
Датчик захвата цели	Модель с датчиком захвата цели может стрелять из тяжёлого оружия после движения и из штурмового оружия после марш-броска без штрафов к результатам бросков на попадание. Она также может стрелять из скорострельного оружия после марш-броска, но в этом случае она должна вычитать 1 из результатов своих бросков на попадание.
Прибор слежения	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этой боевой единицы, если она стреляет по **ЛЕТАЮЩЕЙ** боевой единице.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ– ВОПРОСЫ

Вопрос: Если боевая единица (например, боескафандры XV8 «Кризис» или командующий) использует правило «высадка из «Манты» на этапе расстановки, чтобы быть размещённой в трюме «Манты», распространяется ли это на дронов, сопровождающих боевую единицу?
Ответ: Да. После того, как боевая единица присоединяется к битве, она и её дроны выставляются вместе по правилам «высадки из «Манты». После этого они становятся отдельными боевыми единицами.

Вопрос: Может ли боевая единица следопытов получить преимущество от собственных приборов подсветки цели (напимер, одна половина БЕ стреляет из приборов подсветки цели, в то время как другая половина стреляет по той же цели другим оружием)?
Ответ: Да. Объявите, какие модели в БЕ будут стрелять из приборов подсветки цели в то же время, когда назначаете цели, по которым будет стрелять БЕ, после чего сначала отработайте стрельбу той части БЕ, которая использует приборы подсветки цели, каждой модели по очереди.

Вопрос: Может ли боевая единица с вспомогательной системой «система раннего предупреждения» использовать её для стрельбы по боевым единицам, которые использовали психосилы вроде «скачок» или «врата бесконечности», чтобы выставиться в пределах 12" от владельца этой системы?
Ответ: Да.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
«Манта»	Manta
«Холодная звезда»	Coldstar
KV128 «Нагон»	KV128 Stormsurge
TX4 «Пиранья»	TX4 Piranha
TY7 «Рыба-дьявол»	TY7 Devilfish
авангард	vanguard
автоматизированное орудие	automated weapon
анклавы Зоркого Взгляда	Farsight enclaves
антигравитационный дрон	hover drone
аун'Ва	Aun'va
аун'Ши	Aun'shi
база дронов «Волнолом»	Tidewall droneport
башенная установка «Волнолом»	Tidewall gunrig
бомбардировщик AX39«Солнечная акула»	AX39 Sun shark bomber
буря выстрелов	storm of fire
великий призыв стихий	grand invocation of the elements
верные защитники	sworn protectors
веспид-жалокрыл	vespid stingwing
воин Огня	Fire warrior
вспомогательные дроны	drone support
высадка из «Манты»	Manta strike
высочайшая преданность	supreme loyality
гений кауйон	genius of Kauyon
гений монт'ка	genius of Mont'ka
глава рода веспидов	vespid strain leader
Дальний Удар	Longstrike
дрон	drone
дрон с гравитационным замедлителем MV33	MV33 grav-inhibitor drone
дрон с импульсным ускорителем MV31	MV31 pulse accelerator drone
дрон-перехватчик	interceptor drone
дрон-разведчик MB3	MB3 recon drone
дрон-связной MV62	MV62 command-link drone
дрон-снайпер MV71	MV71 sniper drone
дрон-страж MV36	MV36 guardian drone
дрон-стрелок MV1	MV1 gun drone
дрон-целеуказатель MV7	MV7 marker drone
дрон-щит MV4	MV4 shield drone
дрон-щит MV52	MV52 shield drone
за Высшее Благо	for the Greater Good
залповый огонь	volley fire
защитница Высшего Блага	defender of the Greater Good
канал связи с дронами	drone uplink
кауйон	Kauyon
команда следопытов	pathfinder team

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
командная связь	command-link
командный дрон	command drone
командующий	commander
командующий Зоркий Взгляд	commander Farsight
корабль ПВО TX78 «Небесный скат»	TX78 Sky ray gunship
крутская гончая	kroot hound
лазутчики	infiltrators
лёгкость ветерка	zephyr's grace
мастер войны	master of war
мастер клинка	blademaster
мобильная оборонительная платформа	mobile defence platform
монт'ка	Mont'ka
наездник на крутоксе	krootox rider
ненасытные хищники	voracious predators
неудача неприемлема	failure is not an option
нова-щит	nova shield
оборонительная платформа «Волнолом»	Tidewall defence platform
оборонительная сеть «Волнолом»	Tidewall network
Огненный Клинок	cadre fireblade
оператор прицельного устройства	firesight marksman
отход с боем	fighting retreat
парадокс двойственности	paradox of duality
плотоядные круты	kroot carnivores
поле стража	guardian field
призыв стихий	invocation of the elements
прикреплённые дроны	attached drone
пример для касты Огня	Fire caste exemplar
проворные громилы	agile brute
протокол защитника	savior protocols
протоколы идентификации угрозы	threat identification protocols
путь короткого клинка	way of the short blade
ракетный дрон MV8	MV8 missile drone
ракетный дрон-щит MV84	MV84 shielded missile drone
ритуал единения ножом	bonding knife ritual
рывок с неба	plunge from the sky
септ Виор'ла	Vior'la sept
септ т'ау	T'au sept
скрывающиеся охотники	stealthy hunters
следопыт	pathfinder
словно каменные	sense of stone

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
стабильная платформа	stable platform
стелс-боескафандр XV25	XV25 stealth battlesuit
стелс-дрон MV5	MV5 stealth drone
страж эфирного	ethereal guard
танковый ас	tank ace
телохранитель в БСК «Кризис»	XV8 Crisis bodyguard
Тень Солнца	Shadowsun
турель тактической поддержки DS8	DS8 tactical support turret
ударная команда	strike team
ударный корабль TX7 «Рыба-молот»	TX7 Hammerhead gunship
ударный корабль Дальнего Удара	Longstrike's gunship
укрепление	Fortification
ускорение	boost
установка на турель	turret mounting
шагающий линкор	walking battleship
Шагающий-во-тьме	Darkstrider
шас' вре в БСК «Кризис»	Crisis shas'vre
шас'вре	shas'vre
шас'вре в БСК «Быстрина»	Riptide shas'vre
шас'вре в БСК «Фантом»	Ghostkeel shas'vre
шас'вре в стелс-костюме	stealth shas'vre
шас'уи	shas'ui
шас'уи в БСК «Кризис»	Crisis shas'ui
шас'уи в стелс-костюме	stealth shas'ui
шас'уи воинов Огня	Fire warrior shas'ui
шас'уи следопытов	pathfinder shas'ui
штиль	calm of tides
штурмовик AX3 «Акула-бритва»	AX3 Razorshark strike fighter
экранированная стена «Волнолом»	Tidewall shieldwall
эфирный	Ethereal

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

ближняя дистанция	close range
боескафандр	battlesuit
боескафандр XV104 «Быстрина»	XV104 Riptide battlesuit
боескафандр XV8 «Кризис»	XV8 Crisis battlesuit
боескафандр XV86 «Холодная звезда»	XV86 Coldstar battlesuit
боескафандр XV88 «Залп»	XV88 Broadside battlesuit
боескафандр XV95 «Фантом»	XV95 Ghostkeel battlesuit
высокомощная скорострельная пушка	high-output burst cannon
генератор щита	shield generator
генератор щита «Быстрины»	Riptide shield generator
генератор щита MV52	MV52 shield generator
дальнобойная импульсная винтовка	longshot pulse rifle
дальняя дистанция	long range
датчик захвата цели	target lock
излучатель гравитационных волн	grav wave projector
импульсная бласт-пушка	pulse blastcannon
импульсная бомба	pulse bomb
импульсная винтовка	pulse rifle
импульсный бластер	pulse blaster
импульсный карабин	pulse carbine
импульсный пистолет	pulse pistol
импульсный ускоритель	pulse accelerator
инъектор стимуляторов	stimulant injector
ионная винтовка	ion rifle
ионная пушка	ion cannon
ионный ускоритель	ion accelerator
ионный циклобластер	cyclic ion blaster
ионный циклостиратель	cyclic ion raker
катапульта разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва (КРБВВ)	airburst fragmentation projector
комплекс «умных» ракет	smart missile system
комплекс	Ghostkeel

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

радиоэлектронной борьбы (РЭБ) «Фантом»	electrowarfare suite
комплекс разведки	recon suite
крутская винтовка	kroot rifle
крутская пушка	kroot gun
кулаки крутокса	krootox fist
маскирующие поля	camouflage fields
многоствольная пусковая установка	cluster rocket system
нейтронный бластер	neutron blaster
нова-заряд	nova-charge
нова-реактор	nova reactor
оборонительная система огневого противодействия (ОСОП)	counterfire defence system
образец кауйона	Exemplar of the Kauyon
образец монт'ка	Exemplar of the Mont'ka
обычная стрельба	standard
огнемёт	flamer
опорные лапы	stabilising anchors
плазменная винтовка	plasma rifle
поле «Волнолом»	Tidewall field
почётный клинок	honour blade
прибор подсветки цели	markerlight
прибор слежения	velocity tracker
приводной радиомаяк	homing beacon
продвинутая система целенаведения	advanced targeting system
пусковой контейнер	missile pod
пусковой контейнер большой мощности	high-yield missile pod
раздирающие клыки	ripping fangs
Рассветный клинок	Dawn Blade
реактивный ранец	jet pack
режим перегрузки	overcharge
рельсовая винтовка	rail rifle
рельсовая пушка	railgun
рельсовая пушка «Превосходство»	Supremacy railgun
ритуальный клинок	ritual blade
самонаводящаяся ракета	seeker missile
сетевое наведение	Uplinked markerlight
система группового ведения цели (СГВЦ)	multi-tracker
система раннего	early warning

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

предупреждения (СРП)	override
система управления дронами	drone control systems
скорострельная пушка	burst cannon
сплошной снаряд	solid shot
средняя дистанция	medium range
стелс-боескафандр	stealth battlesuit
стелс-боескафандр XV22	XV22 stealth battlesuit
стелс-поле	stealth field
стелс-поле дрона-снайпера	sniper drone stealth field
стелс-поле оператора	marksman stealth field
структурный анализатор	structural analyser
суббоеприпас	submunition
счетверённое ионное турельное орудие	quad ion turret
тяжёлая рельсовая винтовка	heavy rail rifle
тяжёлая скорострельная пушка	heavy burst cannon
уничтожительная ракета	destroyer missile
устройство управления дронами	drone controller
формирователь высокомощных импульсов	pulse driver cannon
фотонная граната	photon grenade
фузионный бластер	fusion blaster
фузионный коллайдер	fusion collider
эквалайзеры	Equalizers
энграммный нейрочип Чистого Прилива	Puretide Engram Neurochip

ВОЙСКА ТИРАНИДОВ

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<ФЛОТ-УЛЕЙ>

Все боевые единицы тиранидов принадлежат какому-либо флоту-улью. Когда вы включаете боевую единицу тиранидов в свою армию, вы должны указать, из какого флота-улья она происходит. Флотов-ульев множество, вы можете выбрать любой из описанных в книгах или, если хотите, придумать свой. Затем просто замените «**<ФЛОТ-УЛЕЙ>**» на название выбранного вами флота-улья везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию тервигона, и вы хотите, чтобы он принадлежал флоту-улью Кракен, то его фракционное ключевое слово «**<ФЛОТ-УЛЕЙ>**» заменяется на «**КРАКЕН**», а описание способности «прародитель выводка» будет гласить: «в фазе стрельбы дружественные боевые единицы термагантов **КРАКЕНА** в пределах 6" от данной модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание».

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц тиранидов встречаются следующие способности:

Синапс

Боевые единицы **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** автоматически проходят проверки боевого духа, если она находится в пределах 12" от дружественных боевых единиц **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** с данной способностью.

Инстинктивное поведение

Если боевая единица **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** с этой способностью не находится в пределах действия способности «синапс» дружественных боевых единиц **<ФЛОТА-УЛЬЯ>**, она должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание по цели в фазе стрельбы, если цель не является ближайшей боевой единицей противника, и должна вычитать 2 из результата броска на определение дистанции нападения, если нападает не не блидаюшую вражескую боевую единицу.

Тень в варпе

Вражеские **ПСАЙКЕРЫ** должны вычитать 1 из результатов пси-тестов, если они находятся в пределах 18" от боевых единиц с данной способностью. Это не распространяется на **ПСАЙКЕРОВ ТИРАНИДОВ**.

ДИСЦИПЛИНА РАЗУМА УЛЬЯ

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

ДИСЦИПЛИНА РАЗУМА УЛЬЯ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Господство** *Господство* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ТИРАНИДОВ** со способностью «инстинктивное поведение» в пределах 36" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы эта БЕ игнорирует способность «инстинктивное поведение» и автоматически проходит проверки боевого духа.
2	**Катализатор** *Катализатор* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ТИРАНИДОВ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы совершайте бросок всякий раз, когда модель из этой БЕ получает ранение или смертельное ранение, при результате 5+ это ранение игнорируется.
3	**Ужас** *Ужас* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую боевую единицу в предалах 24" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы эта БЕ должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание. Кроме того, показатель лидерства этой БЕ уменьшается на 1 до начала вашей следующей пси-фазы.
4	**Натиск** *Натиск* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ТИРАНИДОВ** в пределах 18" от псайкера. В этом ходе выбранная БЕ может стрелять из тяжёлого оружия после движения и из штурмового оружия после марш-броска без штрафов к результатам бросков на попадание. Также в этом ходе выбранная БЕ может нападать, даже если совершала марш-бросок (если только она не отступала).
5	**Пароксизм** *Пароксизм* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в предалах 18" от псайкера. Эта БЕ не может быть активирована в фазе схватки до того, как будут активированы все остальные доступные для активации БЕ. Если оба игрока имеют БЕ, которые должны сражаться последними, игроки активируют такие БЕ по очереди, начиная с игрока, который ходит первым.
6	**Пси-крик** *Пси-крик* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы ближайшая вражеская боевая единица в предалах 18" от псайкера получает D3 смертельные раны. Кроме того, если эта БЕ является **ПСАЙКЕРОМ**, совершите бросок 2D6 и сравните результат с лидерством БЕ. Если он выше, случайным образом выберите одну психосилу, которую знает цель. Цель не может использовать эту психосилу до конца боя.

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».

БАЗОВОЕ БИОВООРУЖЕНИЕ

- Косовидные когти
- Кулаки-шипомёты
- Смертоплюй

БАЗОВЫЕ БИОПУШКИ

- Колючий душитель
- Ядовитая пушка

РУКОПАШНОЕ БИОВООРУЖЕНИЕ

- Раздирающие лапы
- Костяные мечи
- Стегающий хлыст и костяной меч

МОНСТРУОЗНОЕ БИОВООРУЖЕНИЕ

- Монструозные раздирающие лапы
- Монструозные костяные мечи
- Стегающий хлыст и монструозный костяной меч

МОНСТРУОЗНЫЕ БИОПУШКИ

- Два смертоплюя со склизкими личинками
- Два пожирателя с червями-мозгопийцами
- Пушка-удавитель[1]
- Тяжёлая ядовитая пушка[1]

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

Рейтинг мощности 9

Тиран улья

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тиран улья	*	*	*	6	7	12	4	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
7-12+	9"/16"	2+	3+
4-6	7"/12"	3+	3+
1-3	5"/8"	4+	4+

Тиран улья — это одна модель, вооружённая двумя парами монструозных косовидных когтей и хвостовой хватательной клешнёй.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить одну пару монструозых косовидных когтей одним предеметом из списков *монструозных биопушек* или *монструозного биовооружения*.
- Можно заменить обе пары монструозных косовидных когтей двумя предметами из списка *монструозных биопушек*, двумя предметами из списка *монструозного биовооружения* или взять вместо них по одному предмету из указанных списков.
- Можно взять крылья (**+2 к рейтингу мощности**). В таком случае модель получает ключ **ЛЕТАЕТ** и использует второй набор показателей движения из таблицы урона.
- Можно взять адреналиновые гланжы и/или мешочки с токсинами.

СПОСОБНОСТИ

Тень в варпе, **синапс**

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

Спикировать вниз: во время расстановки вместо выставления тирана улья с крыльями на поле боя вы можете разместить его высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения он единица может спикировать в сражение — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

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

Воля разума улья: дальность действия способностей «тень в варпе» и «синапс» у этой модели составляет 18" (а не 12").

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, монстр, псайкер, синапс, тиран улья**

Рейтинг мощности 15

Повелитель роя

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Повелитель роя	*	2+	3+	*	7	12	*	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
7-12+	9"	8	7
4-6	7"	7	6
1-3	5"	6	5

Повелитель роя — это одна модель, вооружённая костяными саблями и хвостовой хватательной клешнёй. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Костяные сабли	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Каждый раз, когда результат броска на ранение этим оружием равен 6+, оно наносит смертельное ранение в дополнение к обычному урону.
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.

СПОСОБНОСТИ

Тень в варпе, синапс

Воля разума улья: дальность действия способностей «тень в варпе» и «синапс» у этой модели составляет 18" (а не 12").

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

Командующий ульем: в каждой фазе стрельбы вы можете выбрать одну дружественную боевую единицу **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от этой модели. Выбранная БЕ вместо стрельбы может совершить движение (в том числе, по вашему желанию, марш-бросок), как в фазе движения.

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

Парирование: добавляйте 1 к непробиваемым спас-броскам этой модели от ран, нанесённых рукопашным оружием.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, монстр, псайкер, тиран улья, синапс, Повелитель роя**

Рейтинг мощности 10

Старый Одноглазый

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Старый Одноглазый	7"	3+	-	7	7	9	5	7	3+

Старый Одноглазый — это одна модель, вооружённая монструозными крушащими клешнями, монструозными косовидными когтями и косой-молотилкой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозные мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Монструозные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражется.
Коса-молотилка	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за атаку этим оружием. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.

СПОСОБНОСТИ	Инстинктивное поведение **Бессмертный таран**: когда эта модель заканчивает манёвр нападения, бросьте кубик; при результате 4+ одна вражеская боевая единица в пределах 1" получит D3 смертельных ранения. Добавляйте 1 к результатам бросков на попадание, совершаемым Старым Одноглазым в ходе, в котором он нападал. **Альфа-лидер**: дружественные боевые единицы **КАРНИФЕКСОВ <ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от этой модели могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.	**Неистовство берсерка**: каждый раз, когда вы совершаете успешный бросок на попадание этой моделью (не считая атак косой-молотилкой), вы можете немедленно совершить 1 дополнительную атаку тем же оружием по той же боевой единице. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительных атак. **Регенерация**: в начале каждого вашего хода эта модель восстанавливает одну рану, потерянную ранее в сражении.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, <флот-улей>**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, монстр, карнифекс, Старый Одноглазый**	

Рейтинг мощности 8

Повелитель выводка

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Повелитель выводка	8"	2+	-	5	5	6	6	10	4+

Повелитель выводка — это одна модель, вооружённая монструозными разрывающими лапами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозные раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием. Кроме того, если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -6, а урон увеличивается до 3.

СПОСОБНОСТИ	Тень в варпе, синапс **Телепатия выводка**: дружественные боевые единицы генокрадов **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от любых дружественных повелителей выводка **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки. **Молниеносные рефлексы**: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+. **Быстрый и смертоносный**: эта модель может нападать даже если совершала марш-бросок ранее в этом ходе.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины разума улья*.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, <флот-улей>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, генокрад, псайкер, синапс, повелитель выводка**

Рейтинг мощности 6

Тиранид-прайм

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тиранид-прайм	6"	2+	3+	5	5	6	4	10	3+

Тиранид-прайм — это одна модель, вооружённая косовидными когтями и пожирателем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пожиратель	18"	Штурмовое 3	4	0	1	-
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Можно заменить пожиратель одним оружием из списков *базового биовооружения* или *рукопашного биовооружения*. • Можно заменить косовидные когти одним оружием из списка *рукопашного биовооружения*. • Можно взять мышечные крючья. • Можно взять адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами.
СПОСОБНОСТИ	Тень в варпе, синапс **Альфа-воин**: дружественные боевые единицы воинов тиранидов **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** и тиранидов-шрайк **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от любых дружественных тиранидов-прайм **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, <флот-улей>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, синапс, тиранид-прайм**

Рейтинг мощности 13

Тервигон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тервигон	*	*	*	7	8	14	3	9	3+

УРОН

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

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

Тервигон — это одна модель, вооружённая массивными косовидными когтями и жалострельной батареей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Жалострельная батарея	18"	Штурмовое 4	5	-1	1	-
Массивные мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Массивные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражется.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить массивные косовидные когти массивными крушащими клешнями.
- Можно взять адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами.

СПОСОБНОСТИ

Тень в варпе, синапс

Порождает термагантов: в конце вашей фазы движения тервигон может породить термагантов. В этом случае добавьте новую боевую единицу из 10 термагантов к своей армии и выставьте её на поле боя так, чтобы она целиком находилась в пределах 6" от тервигона и дальше 1" от боевых единиц противника. Все модели этой новоприбывшей боевой единицы вооружены бурильщиками. Или же вы можете восполнить до 10 моделей, погибших ранее в битве, в существующей БЕ термагантов, находящейся в пределах 6" от тервигона. Восполняемые модели должны быть выставлены в пределах 6" от тервигона и дальше 1" от БЕ противника. Восполнять можно только модели, вооружённые бурильщиками. Если выставить модели нет возможности, они не входят в игру.

Синаптическая обратная связь: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. Каждая дружественная боевая единица термагантов **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от данной модели немедленно получает количество смертельных ран, равное результату броска.

Прародитель выводка: в фазе стрельбы дружественные боевые единицы термагантов **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от данной модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, монстр, псайкер, синапс, тервигон**

Рейтинг мощности 4

Нейротроп

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Нейротроп	5"	4+	3+	4	4	5	1	9	3+

Нейротроп — это одна модель, вооружённая зубами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Зубы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	-

СПОСОБНОСТИ	**Тень в варпе**, **синапс** **Душепийца**: каждый раз, когда нейротроп убивает модель психосилой «*Разрывающий заряд*», дружественная боевая единица **ЗОАНТРОПОВ <ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" может восстановить рану, потерянную ранее в сражении. **Варп-поле**: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 3+. **Варп-откачка**: дружественные боевые единицы **ЗОАНТРОПОВ <ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" могут перебрасывать результат 1 при прохождении пси-тестов.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины разума улья*.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, <флот-улей>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, летает, псайкер, синапс, зоантроп, нейротроп**

Рейтинг мощности 5

Воины тиранидов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Воин тиранидов	6"	3+	4+	4	4	3	3	9	4+

Эта боевая единица включает 3 воинов тиранидов. Дополнительно она может включить до 3 воинов тиранидов (**+4 к рейтингу мощности**) или до 6 воинов тиранидов (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена парой косовидных когтей и пожирателем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пожиратель	18"	Штурмовое 3	4	0	1	-
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражется.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пожиратель одним оружием из списка *базового биовооружения* или *рукопашного биовооружения*.
- Можно заменить косовидные когти одним оружием из списка *рукопашного биовооружения*.
- За каждые 3 модели в боевой единице одна модель может заменить пожиратель одним оружием из списка *базовых биопушек*.
- Все модели могут взять мышечные крючья.
- Все модели могут взять адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами.

СПОСОБНОСТИ Тень в варпе, синапс

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, синапс, воины тиранидов**

Рейтинг мощности 2

Стая потрошителей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Стая потрошителей	6"	5+	5+	3	3	3	4	4	6+

Эта боевая единица включает 3 стаи потрошителей. Дополнительно она может включить до 3 стай потрошителей (**+2 к рейтингу мощности**) или до 6 стай потрошителей (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена зубами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Шипомётные пасти	6"	Пистолет 4	2	0	1	-
Зубы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Все модели могут взять шипомётные пасти.

СПОСОБНОСТИ Инстинктивное поведение

Копатели: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её под землёй. В конце любой вашей фазы движения она может выкопаться — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Стая, потрошители**

Рейтинг мощности 4

Генокрады

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Генокрад	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Эта боевая единица включает 5 генокрадов. Дополнительно она может включить до 5 генокрадов (**+4 к рейтингу мощности**), до 10 генокрадов (**+8 к рейтингу мощности**) или до 15 генокрадов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена раздирающими лапами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Кислотная пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	-
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пару косовидных когтей.
- За каждые 4 модели в боевой единице одна модель может взять мышечные крючья и/или одна модель может взять кислотную пасть.
- Все модели могут взять мешочки с токсинами и/или укреплённые панцири.

СПОСОБНОСТИ

Заражение: если ваша армия включает боевые единицы генокрадов, вы можете поместить до 4 очагов заражения в своей зоне расстановки во время расстановки своей армии. После этого вместо выставления БЕ генокрадов на поле боя вы можете разместить её затаившейся. Если вражеская модель окажется в пределах 9" от очага заражения, этот очаг считается уничтоженным и удаляется с поля боя. Пока на столе остались дружественные очаги заражения, БЕ может прекратить таиться: в конце вашей фазы движения поместите её целиком в пределах 6" от очага заражения, после чего удалите этот очаг с поля боя. Если последний очаг заражения уничтожен пока БЕ ещё таится, эта БЕ считается уничтоженной.

Быстрые и смертоносные: модели с этой способностью могут нападать даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Укреплённые панцири: модели с укрпелёнными панцирями имеют спас-бросок на 4+, но теряют способность «быстрые и смертоносные».

Молниеносные рефлексы: модели с этой способностью имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Шквал когтей: генокрады совершают 4 атаки (а не 3), если в боевой единице более 10 моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, генокрады**

Рейтинг мощности 3

Термаганты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Термагант	6"	4+	4+	3	3	1	1	5	6+

Эта боевая единица включает 10 термагантов. Дополнительно она может включить до 10 термагантов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 20 термагантов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена бурильщиком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пожиратель	18"	Штурмовое 3	4	0	1	-
Бурильщик	12"	Штурмовое 1	4	0	1	-
Кулаки-шипомёты	12"	Пистолет *	3	0	1	Количество выстрелов из этого оружия равно количеству атак его владельца.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить бурильщик пожирателем, клуаками-шипомётами или шипострелом.
- Все модели могут взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Град живых снарядов: можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение при стрельбе этой боевой единицы, если в ней 20 и более моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, термаганты**

Рейтинг мощности 3

Гормагаунты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гормагаунт	6"	4+	4+	3	3	1	1	5	6+

Эта боевая единица включает 10 гормагаунтов. Дополнительно она может включить до 10 гормагаунтов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 20 гормагаунтов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена парой косовидных когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Все модели могут взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Огибающий прыжок: эта боевая единица может двигаться на расстояние до 6" при совершении манёвров ввязывания в бой и объединения.

Голодная стая: можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение, совершенные этой боевой единицей в фазе схватки, если в ней 20 и более моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гормагаунты**

Рейтинг мощности 7

Стражи тирана

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Страж тирана	7"	3+	4+	5	5	3	2	6	3+

Эта боевая единица включает 3 стражей тирана. Дополнительно она может включить до 3 стражей тирана (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена раздирающими лапами и косовидными когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Стегающий хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить косовидные когти крушащими клешнями или стегающим хлыстом и костяным мечом.
- Все модели могут взять адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Слепое неистовство: если в пределах 6" от этой боевой единицы был убит дружественный **ТИРАН УЛЬЯ <ФЛОТА-УЛЬЯ>**, количество атак каждого стража тирана в этой БЕ с конца текущего хода и до конца игры увеличивается на 1.

Стена щитов: совершайте бросок каждый раз, когда дружественный **ТИРАН УЛЬЯ <ФЛОТА-УЛЬЯ>** теряет рану, находясь в 3" от этой боевой единицы. На 2+ модель из этой БЕ может перехватить удар: тиран улья не теряет рану, но эта БЕ получает смертельную рану.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, стражи тирана**

Рейтинг мощности 7

Стражи улья

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Страж улья	5"	4+	3+	4	5	3	2	7	4+

Эта боевая единица включает 3 стражей улья. Дополнительно она может включить до 3 стражей улья (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена пушкой-пронзателем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка-пронзатель	36"	Тяжёлое 2	8	-2	D3	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия. Из этого оружия можно стрелять по целям, не видимым для владельца.
Электрошоковая пушка	24"	Штурмовое D3	7	-1	D3	Если целью этого оружия является **ТЕХНИКА**, и результат броска на ранение равен 4+, цель получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если же результат броска равен 6+, цель вместо этого получает D3 смертельных ранения.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пушку-пронзатель электрошоковой пушкой.
- Все модели могут взять адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами.

СПОСОБНОСТИ Инстинктивное поведение

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, стражи улья**

Рейтинг мощности 2

Ликтор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ликтор	9"	2+	4+	6	4	4	3	9	5+

Ликтор — это одна модель, вооружённая мышечными крючьями, цепкими когтями и раздирающими лапами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Цепкие когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Шкура хамелеона: противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели. Кроме того, когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Затаившиеся охотники: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в засаде. В конце любой вашей фазы движения она может выскочить из засады — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Эта модель может перебрасывать бросок на определение дистанции нападения в ходе, в котором использовала данное правило для выставления на поле боя.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, ликтор**

Рейтинг мощности 5

Смертохват

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Смертохват	9"	2+	4+	6	4	6	4	10	5+

Смертохват — это одна модель, вооружённая мышечными крючьями, цепкими когтями и раздирающими лапами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Цепкие когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Превосходная маскировка: противник должен вычитать 2 из результатов бросков на попадание по этой модели. Кроме того, когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Он пришёл за мной!: в начале первого раунда боя но до начала первого хода выберите **ПЕРСОНАЖА** в армии противника. В фазе схватки можете перебрасывать результаты бросков на попадание и на ранение за атаки Смертохвата по выбранному **ПЕРСОНАЖУ**.

Затаившиеся охотники: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в засаде. В конце любой вашей фазы движения она может выскочить из засады — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Эта модель может перебрасывать бросок на определение дистанции нападения в ходе, в котором использовала данное правило для выставления на поле боя.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, ликтор, Смертохват**

Рейтинг мощности 9

Малецептор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Малецептор	7"	*	4+	*	7	12	3	9	3+

Малецептор — это одна модель, вооружённая массивными косовидными когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Массивные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражется.

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	WS	S	ПСИ-ПЕРЕГРУЗКА
7-12+	4+	7	6 БЕ
4-6	5+	6	3 БЕ
1-3	6+	5	D3 БЕ

СПОСОБНОСТИ

Тень в варпе, синапс

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

Пси-перегрузка: вместо проявления психосил в пси-фазе малецептор может выпустить мозгоразрывающие пси-щупальца. В этом случае бросьте D6 за каждую боевую единицу противника в пределах 6", вплоть до максимального количества БЕ, указанного в таблице урона. При результате 2+ соответствующая БЕ получает смертельное ранение, при результате 6+ вместо этого она получает 3 смертельных ранения.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины разума улья*. Когда эта модель пытается проявить психосилу, добавляйте 1 к результату её пси-теста.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, псайкер, синапс, малецептор**

Рейтинг мощности 6

Зоантропы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Зоантроп	5"	4+	3+	4	4	3	1	9	5+

Эта боевая единица включает 3 зоантропов. Дополнительно она может включить до 3 зоантропов (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена зубами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Зубы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	-

СПОСОБНОСТИ

Тень в варпе, синапс

Варп-взрыв: проявленная этой боевой единицей психосила «*Разрывающий разряд*» наносит D3 дополнительных смертельных ранения, если эта БЕ включает в себя 4 или 5 моделей, или 3 дополнительных смертельных ранения, если эта БЕ включает в себя 6 моделей.

Варп-поле: модели с этой способностью имеют непробиваемый спас-бросок на 3+.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Если данная БЕ включает в себя 4 и более моделей, в каждой дружественной пси-фазе она может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины разума улья*. Когда эта модель пытается проявить психосилу, добавляйте 1 к результату её пси-теста.
Прежде чем проявлять или блокировать психосилу данной боевой единицей, 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 **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, псайкер, синапс, зоантропы**

Рейтинг мощности 5

Ядотропы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ядотроп	5"	4+	4+	4	4	3	2	5	5+

Эта боевая единица включает 3 ядотропов. Дополнительно она может включить до 3 ядотропов (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена токсчиными хлыстами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Токсичные хлысты (стрельба)	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	D3	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ. Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Токсичные хлысты (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием. Модель с этим оружием всегда бьёт первыой в фазе схватки, даже если она 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.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Пелена из спор: противник обязан вычитать 1 из бросков на попадание дистанционным оружием по боевым единицам **<ФЛОТА-УЛЬЯ>** (кроме **МОНСТРОВ**), находящейся в пределах 6" от любых дружественных БЕ ядотропов **<ФЛОТА-УЛЬЯ>**. Кроме того, противник обязан вычитать 1 из бросков на попадание дистанционным оружием по **МОНСТРАМ <ФЛОТА-УЛЬЯ>**, находящимся в пределах 6" от любых дружественных БЕ ядотропов **<ФЛОТА-УЛЬЯ>**, состоящих из 3 и более моделей. Увеличьте дальность действия обоих эффектов этой способности до 9", если БЕ ядотропов включает в себя 6 моделей.

Токсичные миазмы: в конце фазы схватки бросьте D6 за каждую вражескую боевую единицу, находящую в пределах 1" от любых ядотропов. На 5+ эта БЕ получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, ядотропы**

Рейтинг мощности 2

Пироворы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Пировор	5"	4+	4+	5	4	4	2	5	4+

Эта боевая единица включает 1 пировора. Дополнительно она может включить 1 пировора (**+2 к рейтингу мощности**) или 2 пироворов (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена огнеструем и кислотной пастью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огнеструй	10"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Кислотная пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	-

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Кислотная кровь: совершайте бросок каждый раз, когда модель с этим правилом теряет рану в фазе схватки. При результате 6+ боевая единица, нанёсшая этой модели урон, получает смертельное ранение после отыгрыша всех своих атак.

Огнеопасный: совершайте бросок каждый раз, когда пировор умирает. На 4+ он взрывается и обдаёт всех вокруг кислотными брызгами: вражеские боевые единицы находящейся в пределах 3" (если таковые имеются) получают 1 смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, пировор**

Рейтинг мощности 10

Гаруспик

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гаруспик	7"	*	*	*	8	13	4	6	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	WS	BS	S
7-13+	4+	4+	7
4-6	4+	5+	6
1-3	5+	5+	5

Гаруспик — это одна модель, вооружённая цепким языком, прожорливой пастью и черпальными клешнями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Цепкий язык	12"	Штурмовое 1	6	-3	D3	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ. Кроме того, владелец этого оружия может восстановить 1 рану, потерянную ранее в сражении, каждый раз, когда убивает им хотя бы одну модель.
Прожорливая пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	Совершайте не 1, а D3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Черпальные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	-

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Кислотная кровь: совершайте бросок каждый раз, когда модель с этим правилом теряет рану в фазе схватки. При результате 6+ боевая единица, нанёсшая этой модели урон, получает смертельное ранение после отыгрыша всех своих атак.

Ненасытный голод: каждый раз, когда гаруспик убивает вражескую модель своей прожорливой пастью, он может немедленно совершить 1 дополнительную атаку черпальными клешнями. Кроме того, если в фазе схватки гаруспик убил прожорливой пастью хотя бы 1 модель, он восстанавливает 1 потерянную ранее в сражении рану.

Неистовые предсмертные конвульсии: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она бьётся в предсмертных конвульсиях, а все боевые единицы в пределах 3" получают 3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, гаруспик**

Рейтинг мощности 4

Красный Ужас

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Красный Ужас	12"	3+	4+	5	5	6	4	7	4+

Красный Ужас — это одна модель, вооружённая хвостовой хватательной клешнёй и двумя парами косовидных когтей. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.

СПОСОБНОСТИ	**Инстинктивное поведение** **Подземная смерть**: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её под землёй. В конце любой вашей фазы движения она может выкопаться — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. **Безумный голод**: дружественные боевые единицы **РАВЕНЕРОВ <ФЛОТА-УЛЬЯ>** в пределах 6" от этой модели могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.	**Проглотил живьём**: если 4 или более атак, совершенных косовидными когтями Красного Ужаса, попали по цели, то вместо нанесения урона в обычном порядке он может попытаться заглотить жертву целиком. Для этого киньте D6; если результат равен или превышает наибольший показатель количества ран в боевой единице, ставшей целью, одна модель в этой БЕ считается убитой.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, <флот-улей>**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, персонаж, равенер, Красный Ужас**	

Рейтинг мощности 4

Равенеры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Равенер	12"	3+	4+	4	4	3	4	5	5+

Эта боевая единица включает 3 равенеров. Дополнительно она может включить до 3 равенеров (**+4 к рейтингу мощности**) или до 6 равенеров (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена двумя парами косовидных когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Смертоплюй	18"	Штурмовое 3	5	-1	1	-
Пожиратель	18"	Штурмовое 3	4	0	1	-
Кулаки-шипомёты	12"	Пистолет *	3	0	1	Количество выстрелов из этого оружия равно количеству атак его владельца.
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить одну пару косовидных когтей раздирающими лапами.
- Можно взять кулаки-шипомёты, пожиратель или смертоплюй.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Подземная смерть: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её под землёй. В конце любой вашей фазы движения она может выкопаться — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, равенеры**

Рейтинг мощности 6

Тираниды-шрайк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тиранид-шрайк	12"	3+	4+	4	4	3	3	9	4+

Эта боевая единица включает 3 тиранидов-шрайк. Дополнительно она может включить до 3 тиранидов-шрайк (**+6 к рейтингу мощности**) или до 6 тиранидов-шрайк (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена пожирателем и косовидными когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пожиратель	18"	Штурмовое 3	4	0	1	-
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пожиратель одним оружием из списка *базового биовооружения*.
- Можно заменить косовидные когти одним оружием из списка *рукопашного биовооружения*.
- За каждые 3 модели в боевой единице одна модель может заменить пожиратель одним оружием из списка *базовых биопушек*.
- Все модели могут взять мышечные крючья.
- Все модели могут взять адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами.

СПОСОБНОСТИ **Тень в варпе**, **синапс**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, тираниды-шрайк**

Рейтинг мощности 1

Муколидные споры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Муколидная спора	3"	-	-	1	3	3	1	10	6+

Эта боевая единица включает 1 муколидную спору. Дополнительно она может включить 1 муколидную спору (**+1 к рейтингу мощности**) или 2 муколидные споры (**+2 к рейтингу мощности**).

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Живые бомбы: данная боевая единица автоматически проходит проверки на боевой дух. Кроме того, она не учитывается для целей определения условий победы: её уничтожение никогда не приносит победных очков, она не учитывается пр подсчете моделей, удерживающих маркер объекта, они не учитывются при определении наличия на поле моделей одного из игроков. В матчевых играх создание муколидных спор (например, с помощью способности спороцисты «спороносный узел») бесплатно и не отнимет очки из резерва для подкреплений.

Медленно опускается: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в верхних слоях атмосферы. В конце любой вашей фазы движения она может медленно опуститься вниз — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Парящая смерть: муколидная спора взрывается, если оказывается в пределах 3" от любых боевых единиц противника в конце фазы нападения. Совершите бросок, чтобы узнать, какой урон она нанесла ближайшей вражеской БЕ: на 1 цель не получила урон, на 2-5 цель получает D3 смертельных раны, а на 6 – D6 смертельных раны. После этого муколидная спора считается уничтоженной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Летает, муколидные споры**

Рейтинг мощности 2

Споровые мины

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Споровая мина	3"	-	-	1	1	1	1	10	7+

Эта боевая единица включает 3 споровые мины. Дополнительно она может включить до 3 споровых мин (**+1 к рейтингу мощности**) или до 6 споровых мин (**+2 к рейтингу мощности**).

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Живые бомбы: данная боевая единица автоматически проходит проверки на боевой дух. Кроме того, она не учитывается для целей определения условий победы: её уничтожение никогда не приносит победных очков, она не учитывается пр подсчете моделей, удерживающих маркер объекта, они не учитывются при определении наличия на поле моделей одного из игроков. В матчевых играх создание споровых мин (например, с помощью способности спороцисты «спороносный узел») бесплатно и не отнимет очки из резерва для подкреплений.

Медленно опускается: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в верхних слоях атмосферы. В конце любой вашей фазы движения она может медленно опуститься вниз — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Парящая смерть: споровая мина взрывается, если оказывается в пределах 3" от любых боевых единиц противника в конце фазы нападения. Совершите бросок, чтобы узнать, какой урон она нанесла ближайшей вражеской БЕ: на 1 цель не получила урон, на 2-5 цель получает 1 смертельную рану, а на 6 – D3 смертельных раны. После этого споровая мина считается уничтоженной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Летает, споровые мины**

Рейтинг мощности 2

Стая неборезов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Стая неборезов	12"	5+	5+	3	3	3	4	4	6+

Эта боевая единица включает 3 стаи неборезов. Дополнительно она может включить до 3 стай неборезов (**+2 к рейтингу мощности**) или до 6 стай неборезов (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена зубами и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Шипомётные пасти	6"	Пистолет 4	2	0	1	-
Зубы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Все модели могут взять шипомётные пасти.

СПОСОБНОСТИ Инстинктивное поведение

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Стая, летает, неборезы**

Рейтинг мощности 3

Горгульи

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Горгулья	12"	4+	4+	3	3	1	1	5	6+

Эта боевая единица включает 10 горгулий. Дополнительно она может включить до 10 горгулий (**+3 к рейтингу мощности**) или до 20 горгулий (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена бурильщиком и ослепляющим ядом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бурильщик	12"	Штурмовое 1	4	0	1	-
Ослепляющий яд	Рукопашное	Рукопашное	3	0	1	Боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение от этого оружия, до конца хода должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Все модели могут пазухи с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ Инстинктивное поведение

Град живых снарядов: можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение при стрельбе этой боевой единицы, если в ней 20 и более моделей.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, летает, горгульи**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 9

Гарпия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гарпия	*	*	*	6	6	12	3	9	4+

Гарпия — это одна модель, вооружённая двумя пушками-удавителями, косовидными крыльями и жалострельной батареей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлая ядовитая пушка	36"	Штурмовое D3	9	-2	D3	-
Жалострельная батарея	18"	Штурмовое 4	5	-1	1	-
Пушка-удавитель	36"	Штурмовое D6	7	-1	2	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей добавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Косовидные крылья	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить обе пушки-удавители двумя тяжёлыми ядовитыми пушками.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Споровые кисты: гарпия может сбросить споровые мины, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Чтобы сделать это, выберите одну вражескую БЕ, над которой пролетела гарпия и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ (до максимума в 3D6). Каждый результат 4+ означает, что мина попала по цели и взорвалась. Совершите бросок, чтобы узнать, какой урон она нанесла: на 1 цель не получила урон, на 2-5 цель получает 1 смертельную рану, а на 6 – D3 смертельных раны. Каждый раз, когда споровая мина промахивается по цели, выставьте модель споровой мины где угодно в пределах 6" от цели и не ближе 3" от моделей противника. Споровые мины, которые не могут быть размещены на поле боя, считаются уничтоженными. Выставленные таким образом споровые мины становятся частью вашей армии и следуют всем правилам на споровые мины, но не могут двигаться или нападать в ходе, когда были выставлены.

Акустический визг: если гарпия успешно совершила нападение, до конца хода вражеские боевые единицы в пределах 1" не могут быть активированы в фазе схватки до того, как будут активированы все остальные доступные для активации БЕ.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, летает, гарпия**

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
7-12+	10"-30"	4+	4+
4-6	10"-20"	4+	5+
1-3	10"-15"	5+	5+

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 8

Карга

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Карга	*	*	*	6	6	12	3	9	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
7-12+	10"-30"	4+	4+
4-6	10"-20"	4+	5+
1-3	10"-15"	5+	5+

Карга — это одна модель, вооружённая мокротной пушкой, тентаклидами, косовидными крыльями, острой шпорой и жалострельной батареей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мокротная пушка	8"	Штурмовое D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Жалострельная батарея	18"	Штурмовое 4	5	-1	1	-
Тентаклиды	36	Штурмовое 4	5	0	1	Если целью этого оружия является **ТЕХНИКА**, и результат броска на ранение равен 4+, цель получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если же результат броска равен 6+, цель вместо этого получает D3 смертельных ранения. Можно перебрасывать проваленные броски на попадание этим оружием по **ЛЕТАЮЩИМ** целям.
Косовидные крылья	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием.
Острая шпора	Рукопашное	Рукопашное	8	-3	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить обе пушки-удавители двумя тяжёлыми ядовитыми пушками.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, летает, карга**

(Транспорт)

Рейтинг мощности 8

Тираноцит

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тираноцит	*	5+	5+	*	6	12	*	7	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
7-12+	6"	5	D6
4-6	4"	4	D3
1-3	2"	3	1

Тираноцит — это одна модель, вооружённая 5 смертоплюями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Колючий душитель	36"	Штурмовое D6	5	-1	-1	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей добавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Смертоплюй	18"	Штурмовое 3	5	-1	1	-
Ядовитая пушка	36"	Штурмовое D3	8	-1	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить все смертоплюи пятью колючими душителями или пятью ядовитыми пушками.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Организм вторжения: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на борту корабля-улья. В конце любой вашей фазы движения она может быть запущена в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.
Любые модели, погружённые в тираноцита (см. справа) обязаны немедленно высадиться из него по правилам высадки из транспорта, за тем исключением, что они должны быть выставлены дальше чем в 9" от вражеских моделей. Модели, которые на могут быть выставлены, считаются уничтоженными.

Транспортная спора: когда вы размещаете тираноцит на борту корабля-улья, вы также можете в нём боевую единицу **ПЕХОТЫ <ФЛОТА-УЛЬЯ>** численностью до 20 моделей или **МОНСТРА <ФЛОТА-УЛЬЯ>** с 14 или менее ранами (кроме другого тираноцита или споросцисты).

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, летает, тираноцит**

Рейтинг мощности 6

Карнифексы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Карнифекс	7"	4+	4+	6	7	8	4	6	3+

Эта боевая единица включает 1 карнифекса. Дополнительно она может включить 1 карнифекса (**+6 к рейтингу мощности**) или 2 карнифексов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена двумя парами монструозных косовидных когтей и косой-молотилкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Биоплазма	12"	Штурмовое D3	7	-3	1	-
Пазухи с шипами	6"	Штурмовое 4	5	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Костяная булава	Рукопашное	Рукопашное	8	-1	D3	Владелец этого оружия должен совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается.
Монструозная кислотная пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-5	D3	-
Монструозные мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Монструозные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Коса-молотилка	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за атаку этим оружием. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить одну пару монструозных косовидных когтей предметом из списка *монструозных биопушек*.
- Можно заменить обе пары монструозных косовидных когтей двумя предметами из списка *монструозных биопушек*.
- Можно заменить одну пару монструозных косовидных когтей монструозными крушащими клешнями.
- Можно заменить косу-молотилку костяной булавой.
- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.
- Можно взять одно из следующего: биоплазма, улучшенные чувства, монструозная кислотная пасть или бивни.
- Можно взять батарею шипов или кисты со спорами.
- Можно взять хитиновые колючки.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Живой таран: когда эта модель заканчивает манёвр нападения, бросьте кубик; при результате 4+ одна вражеская боевая единица в пределах 1" получит смертельное ранение. Кроме того, в фазе схватки добавляйте 1 к результатам бросков на попадание карнифекса, если в этом ходе он нападал.

Выводок чудовищ: модели данной боевой единицы должны быть выставлены в пределах 6" от другой модели из этой БЕ. После этого каждая модель действует как отдельная БЕ.

Бивни: карнифекс с бивнями совершает на 1 атаку больше в том ходе, в котором нападал.

Улучшенные чувства: карнифекс с улучшенными чувствами имеет навык стрельбы 3+.

Кисты со спорами: оппонент обязан вычитать 1 из бросков на попадание дистанционным оружием по карнифексу с кистами со спорами. Это не складывается с пенальти от правила «пелена из спор».

Хитиновые колючки: в конце фазы схватки совершите бросок за каждую вражескую боевую единицу с хитиновыми шипами. На 6+ эта БЕ получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, карнифексы**

Рейтинг мощности 6

Шипастые карнифексы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Шипастый карнифекс	7"	4+	4+	6	7	8	4	6	3+

Эта боевая единица включает 1 шипастого карнифекса. Дополнительно она может включить 1 шипастого карнифекса (**+6 к рейтингу мощности**) или 2 шипастых карнифексов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена парой монструозных косовидных когтей, двумя пожирателями с червями-мозгопийцами и хитиновыми колючками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Смертоплюй со склизкими личинками	18"	Штурмовое 3	7	-1	1	-
Пожиратель с червями-мозгопийцами	18"	Штурмовое 3	6	0	1	-
Пазухи с шипами	6"	Штурмовое 4	5	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Пушка-удавитель	36"	Штурмовое D6	7	-1	2	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей добавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Монструозные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Коса-молотилка	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за атаку этим оружием. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить монструозные косовидные когти пушкой-удавителем.
- Можно заменить оба пожирателя двумя смертоплюями со склизкими личинками.
- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.
- Можно взять улучшенные чувства, батарею шипов и/или косу-молотилку.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Шипастый таран: когда эта модель заканчивает манёвр нападения, бросьте кубик; при результате 4+ одна вражеская боевая единица в пределах 1" получит смертельное ранение, БЕ **ПЕХОТЫ** вместо этого получают D3 смертельных ранения. Кроме того, в фазе схватки добавляйте 1 к результатам бросков на попадание карнифекса, если в этом ходе он нападал.

Выводок чудовищ: модели данной боевой единицы должны быть выставлены в пределах 6" от другой модели из этой БЕ. После этого каждая модель действует как отдельная БЕ.

Улучшенные чувства: карнифекс с улучшенными чувствами имеет навык стрельбы 3+.

Злобный охотник: вражеские боевые единицы **ПЕХОТЫ** не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от атак шипастого карнифекса.

Хитиновые колючки: в конце фазы схватки совершите бросок за каждую вражескую боевую единицу с хитиновыми шипами. На 6+ эта БЕ получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, карнифекс, шипастые карнифексы**

Рейтинг мощности 6

Крикуны-убийцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Крикун-убийца	7"	4+	4+	6	7	8	4	6	3+

Эта боевая единица включает 1 крикуна-убийцу. Дополнительно она может включить 1 крикуна-убийцу (**+6 к рейтингу мощности**) или 2 крикунов-убийц (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена двумя парами монструозных косовидных когтей и биоплазменным криком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Биоплазменный крик	18"	Штурмовое D6	7	-4	1	-
Монструозные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражется.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.
- Можно взять кисты со спорами.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Живой таран: когда эта модель заканчивает манёвр нападения, бросьте кубик; при результате 4+ одна вражеская боевая единица в пределах 1" получит смертельное ранение. Кроме того, в фазе схватки добавляйте 1 к результатам бросков на попадание карнифекса, если в этом ходе он нападал.

Выводок чудовищ: модели данной боевой единицы должны быть выставлены в пределах 6" от другой модели из этой БЕ. После этого каждая модель действует как отдельная БЕ.

Кисты со спорами: оппонент обязан вычитать 1 из бросков на попадание дистанционным оружием по карнифексу с кистами со спорами. Это не складывается с пенальти от правила «пелена из спор».

Ужасающие: оппонент должен прибавлять 1 к результатам проверок на боевой дух, которые проходят боевые единицы в пределах 8" от одного или нескольких крикунов-убийц.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, карнифекс, крикуны-убийцы**

Рейтинг мощности 2

Биоворы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Биовор	5"	4+	4+	4	4	4	2	5	4+

Эта боевая единица включает 1 биовора. Дополнительно она может включить 1 биовора (**+2 к рейтингу мощности**) или 2 биоворов (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена споровым миномётом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Споровый миномёт	48"	Тяжёлое 1	См. «споровый миномёт» ниже.			

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Споровый миномёт: каждый раз, когда споровая мина попадает в цель, совершите бросок, чтобы узнать, какой урон она нанесла: на 1 цель не получила урон, на 2-5 цель получает 1 смертельную рану, а на 6 – D3 смертельных раны. Каждый раз, когда споровый миномёт промахивается по цели, выставьте модель споровой мины где угодно в пределах 6" от цели и не ближе 3" от моделей противника. Споровые мины, которые не могут быть размещены на поле боя, считаются уничтоженными. Выставленные таким образом споровые мины становятся частью вашей армии и следуют всем правилам на споровые мины, но не могут двигаться или нападать в ходе, когда были выставлены. Это оружие может стрелять по целям, не видимым для владельца, но не может стрелять на упреждение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, биоворы**

Рейтинг мощности 9

Тригон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тригон	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

УРОН

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

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

Тригон — это одна модель, вооружённая биоэлектрическим импульсом, токсичным шипом и тремя парами массивных косовидных когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Биоэлектирический импульс	12"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Биостатическая трещотка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение от этого оружия, до конца хода должна прибавлять 1 к результатам проверок боевого духа.
Массивные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражется.
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Токсичный шип	Рукопашное	Рукопашное	1	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Это оружие ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить токсичный шип хвостовой хватательной клешнёй или биостатической трещоткой.
- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Нападение из-под земли: во время расстановки вместо выставления тригона на поле боя вы можете разместить его под землёй. Одновременно вы можете разместить в туннеле тригона боевую единицу <ФЛОТА УЛЬЯ>, являющуюся основным боевым подразделением. В конце любой вашей фазы движения тригон может выкопаться — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Если в туннеле тригона находилась другая БЕ, выставьте её в одновременно с ним, целиком в пределах 3" от тригона, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Модели, которые не удаётся выставить таким образом, считаются уничтоженными.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, тригон**

Рейтинг мощности 10

Тригон-прайм

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тригон-прайм	*	*	*	7	6	12	6	9	3+

УРОН

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

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

Тригон-прайм — это одна модель, вооружённая усиленным биоэлектрическим импульсом, биостатической трещоткой и тремя парами массивных косовидных когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Усиленный биоэлектрический импульс	12"	Штурмовое 12	5	0	1	-
Биостатическая трещотка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение от этого оружия, до конца хода должна прибавлять 1 к результатам проверок боевого духа.
Массивные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Токсичный шип	Рукопашное	Рукопашное	1	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Это оружие ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить биостатическую трещотку хвостовой хватательной клешнёй или токсичным шипом.
- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ

Тень в варпе, **синапс**

Нападение из-под земли: во время расстановки вместо выставления тригона-прайм на поле боя вы можете разместить его под землёй. Одновременно вы можете разместить в туннеле тригона-прайм боевую единицу <ФЛОТА УЛЬЯ>, являющуюся основным боевым подразделением. В конце любой вашей фазы движения тригон-прайм может выкопаться — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Если в туннеле тригона-прайм находилась другая БЕ, выставьте её в одновременно с ним, целиком в пределах 3" от тригона-прайм, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Модели, которые не удаётся выставить таким образом, считаются уничтоженными.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, персонаж, синапс, тригон-прайм**

Рейтинг мощности 6

Мавлок

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Мавлок	*	*	-	*	6	12	7	7	3+

УРОН

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

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

Мавлок — это одна модель, вооружённая растяжимыми челюстями, хватательной хвостовой клешнёй и тремя парами косовидных когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Биостатическая трещотка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение от этого оружия, до конца хода должна прибавлять 1 к результатам проверок боевого духа.
Растяжимые челюсти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D6	Владелец этого оружия должен совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается.
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Токсичный шип	Рукопашное	Рукопашное	1	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Это оружие ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить хвостовую хватательную клешню биостатической трещоткой или токсичным шипом.
- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Ужас из глубин: во время расстановки вместо выставления мавлока на поле боя вы можете разместить его под землёй. В конце любой вашей фазы движения мавлок может выкопаться — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 1" от вражеских моделей и дальше чем в 1" от других мавлоков, выставленных таким образом в этом ходе. Затем совершите бросок за каждую боевую единицу противника в пределах 2" от мавлока: на 1 эта БЕ не получила повреждений, на 2-5 она получила D3 смертельных ранения, а на 6 – 3 смертельных ранения. Мавлок не может нападать в том же ходе.

Закопаться: в начале вашей фазы движения мавлок, находящийся дальше 1 от боевых единиц противника, может закопаться. Удалите его с поля боя, он может вернуться по правилам способности «ужас из глубин». Мавлок не может закопаться и выкопаться в том же ходе. Если бой закончится, пока мавлок находится под землёй, он считается убитым.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, мавлок**

Рейтинг мощности 11

Экзокрин

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Экзокрин	6"	*	*	7	8	12	*	6	3+

УРОН

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

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

Экзокрин — это одна модель, вооружённая биоплазменной пушкой и могучими конечностями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Биоплазменная пушка	12"	Штурмовое 6	7	-3	2	
Могучие конечности	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Симбиотическое целеналведение: если данная модель не двигалась в фазе движения, вы можете добавлять 1 к результатам её бросков на попадание в последующей фазе стрельбы. В этом случае она не может нападать позднее в том же ходе.

Живое орудие: если данная модель не двигалась в фазе движения, она может дважды пострелять из своего оружия в фазе стрельбы.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, <флот-улей>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Монстр, экзокрин

Рейтинг мощности 11

Тиранофекс

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Тиранофекс	6"	4+	*	*	8	14	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	BS	S	A
8-14+	4+	7	4
4-7	5+	6	3
1-3	5+	5	2

Тиранофекс — это одна модель, вооружённая распылителем кислоты, могучими конечностями и жалострельной батареей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Распылитель кислоты	18"	Тяжёлое D6	Владельца	-1	D3	Это оружие попадает по цели автоматически.
Улей бурильщиков	18"	Тяжёлое 20	5	0	1	-
Пушка-разрыватель	48"	Тяжёлое 3	10	-3	D6	-
Жалострельная батарея	18"	Штурмовое 4	5	-1	1	-
Могучие конечности	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить распылитель кислоты пушкой-разрывателем или ульем бурильщиков.
- Можно взять мешочки с токсинами и/или адреналиновые железы.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Биотанк: данная модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

Живое орудие: если данная модель не двигалась в фазе движения, она может дважды пострелять из своего оружия в фазе стрельбы.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, <флот-улей>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Монстр, тиранофекс

Рейтинг мощности 8

Токсикрен

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Токсикрен	8"	*	4+	*	7	12	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	WS	S	A
7-12+	4+	7	6
4-6+	5+	6	5
1-3+	6+	5	4

Токсикрен — это одна модель, вооружённая удушающими спорами и массивными токсичными хлыстами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Удушающие споры	12"	Штурмовое D6	3	0	D3	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия. Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Массивные токсичные хлысты (стрельба)	8"	Штурмовое D6	Владельца	-2	D3	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ. Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Массивные токсичные хлысты (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием. Модель с этим оружием всегда бьёт первыой в фазе схватки, даже если она 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.

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Гипертоксичные миазмы: в конце фазы схватки бросьте D6 за каждую вражескую боевую единицу, находящую в пределах 1" от любых токсикренов. На 6 эта БЕ получает смертельное ранение.

Неистовые предсмертные конвульсии: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она бьётся в предсмертных конвульсиях, а все боевые единицы в пределах 3" получают 3 смертельных ранения.

Кислотная кровь: совершайте бросок каждый раз, когда модель с этим правилом теряет рану в фазе схватки. При результате 6+ боевая единица, нанёсшая этой модели урон, получает смертельное ранение после отыгрыша всех своих атак.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, <флот-улей>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Монстр, токсикрен

Рейтинг мощности 6

Спороциста

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Спороциста	-	5+	5+	*	6	12	*	7	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	S	A
7-12+	5	D6
4-6	4	D3
1-3	3	1

Спороциста — это одна модель, вооружённая 5 смертоплюями и спороносным узлом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Колючий душитель	36"	Штурмовое D6	5	-1	-1	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей добавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Смертоплюй	18"	Штурмовое 3	5	-1	1	-
Спороносный узел	9"	Тяжёлое 1	См. «спороносный узел» ниже			
Ядовитая пушка	36"	Штурмовое D3	8	-1	1	-

СПОСОБНОСТИ

Инстинктивное поведение

Спороносный узел: каждый раз, когда спороносный узел попадает в цель, совершите бросок, чтобы узнать, какой урон он нанесл: на 1 цель не получила урон, на 2-5 цель получает D3 смертельных раны, а на 6 – D6 смертельных раны.
Каждый раз, когда спороносный узел промахивается по цели, выставьте 3 модели споровой мины или 1 муколидную спору где угодно в пределах 6" от цели и не ближе 3" от моделей противника. Модели, которые не могут быть размещены на поле боя, считаются уничтоженными. Выставленные таким образом споровые мины и муколидные споры становятся частью вашей армии и следуют всем правилам на споровые мины и муколидные споры, но не могут двигаться или нападать в ходе, когда были выставлены. Это оружие не может стрелять на упреждение.

Пси-резонанс: если спороциста находится в пределах 12" от дружественной **СИНАПТИЧЕСКОЙ** боевой единицы **<ФЛОТА-УЛЬЯ>**, он получает тоже получает эту способность.

Порождает споровые мины: в конце вашей фазы движения спороциста может породить споровые мины. В этом случае добавьте новую боевую единицу из 3 споровых мин или 1 муколидной споры в вашу армию и выставьте эту БЕ на поле боя целиком в пределах 6" от спороцисты и не ближе 1" от моделей противника. Споровые мины, которые не могут быть размещены на поле боя, считаются уничтоженными.

Биокрепость: данная модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть враги.

Бомбардировочный организм: во время расстановки вместо выставления спороцисты на поле боя вы можете разместить его на борту корабля-улья. В этом случае в начале первого раунда боя, но до начала первого хода корабль-улей запустит спороцисту — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Неподвижный: данная модель ни при каких обстоятельствах не может передвигаться.

Предсмертные конвульсии: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она бьётся в предсмертных конвульсиях, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, <флот-улей>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Монстр, спороциста**

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ТИРАНИДОВ

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)
Биоворы	1-3	36
Повелитель выводка	1	162
Карнифексы	1-3	67
Экзокрин	1	216
Горгульи	10-30	6
Генокрады	5-20	10
Гарпия	1	121
Гаруспик	1	198
Карга	1	153
Стражи улья	1-3	18
Тиран улья	1	143
Крылатый тиран улья	1	170
Гормогаунты	10-30	5
Ликтор	1	41
Малецептор	1	162
Мавлок	1	104
Муколидные споры	1-3	20
Нейротроп	1	70
Пироворы	1-3	38
Равенеры	3-9	23
Стаи потрошителей	3-9	11
Стаи неборезов	3-9	11
Крикуны-убийцы	1-3	90
Споровые мины	3-9	10
Спороциста	1	79
Термаганты	10-30	4
Тервигон	1	225
Шипастые карнифексы	1-3	70
Токсикрен	1	157
Тригон	1	108
Тригон-прайм	1	138
Тиранид-прайм	1	100
Тираниды-шрайк	3-9	26
Воины тиранидов	3-9	20
Тираноцит	1	98
Тиранофекс	1	181
Стражи тирана	1-3	35
Ядотроп	3-6	30
Зоантроп	3-6	40

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Смертохват	1	90
Старый Одноглазый	1	200
Красный Ужас	1	75
Повелитель роя	1	300

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Распылитель кислоты	25
Колючий душитель	110
Биоэлектирический импульс	0
Усиленный биоэлектирический импульс	0
Биоплазма	9
Биоплазменная пушка	0
Биоплазменный крик	0
Удушающие споры	0
Смертоплюй	5
Смертоплюй со склизкими личинками	7
Пожиратель	4
Пожиратель с червями-мозгопийцами	7
Мокротная пушка	0
Огнеструй	0
Мышечные крючья	2
Бурильщик	0
Улей бурильщиков	15
Цепкий язык	0
Тяжёлая ядовитая пушка	25
Пушка-пронзатель	30
Массивные токсичные хлысты	0
Пушка-разрыватель	49
Электрошоковая пушка	21
Пазухи с шипами	2
Шипострел	0
Кулаки-шипомёты (равенер и воин тиранидов)	2
Кулаки-шипомёты (термагант)	0
Шипомётные пасти	2
Споровый миномёт	0
Спороносный узел	0
Жалострельная батарея	8
Пушка-удавитель	25
Паутина-удавка	0
Тентаклиды	0
Токсичные хлысты (стрельба)	0
Ядовитая пушка	20

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Кислотная пасть	0
Биостатическая трещотка	0
Ослепляющий яд	0
Костяная булава	2
Костяные мечи	2
Зубы и когти	0
Мощные клешни	12
Растяжимые челюсти	0
Цепкие когти	0
Стегающий хлыст и костяной меч	2
Стегающий хлыст и монструозный костяной меч	15
Массивные мощные клешни	20
Монструозные мощные клешни	12
Монструозные раздирающие лапы	0
Массивные косовидные когти (тервигон и малецептор)	10
Монструозные костяные мечи	20
Массивные косовидные когти (ещё две пары) (тригон и тригон-прайм)	60
Монструозные косовидные когти (**КАРНИФЕКС**)	14
Монструозные косовидные когти (тиран улья)	15
Монструозные косовидные когти (две пары) (**КАРНИФЕКС**)	15
Монструозные косовидные когти (две пары) (тиран улья)	20
Могучие конечности	0
Хвостовая хватательная клешня	0
Прожорливая пасть	0
Раздирающие лапы	2
Черпальные клешни	0
Косовидные когти	0
Косовидные крылья	0
Коса-молотилка	7
Токсичный шип	1
Острая шпора	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

БИОМОРФ	ОЧКОВ ЗА БИОМОРФ
Адреналиновые железы (**МОНСТРЫ**)	5
Адреналиновые железы (другие БЕ)	1
Мешочки с токсинами (гормагаунт)	2
Мешочки с токсинами (страж улья, горгулья, мавлок, термагант, тервигон и страж тирана)	1
Мешочки с токсинами (тригон и тригон-прайм)	8
Мешочки с токсинами (карнифекс, генокрад, тиран улья, тиранид-прайм, тиранид-шрайк и воин тиранидов	4
Хитиновые шипы	
Улучшенные чувства	
Укреплённый панцирь	
Кисты со спорами	
Бивни	

ОСНАЩЕНИЕ ТИРАНИДОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Распылитель кислоты	18"	Тяжёлое D6	Владельца	-1	D3	Это оружие попадает по цели автоматически.
Колючий душитель	36"	Штурмовое D6	5	-1	-1	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей добавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Биоэлектирический импульс	12"	Штурмовое 6	5	0	1	-
Усиленный биоэлектирический импульс	12"	Штурмовое 12	5	0	1	-
Биоплазма	12"	Штурмовое D3	7	-3	1	-
Биоплазменная пушка	12"	Штурмовое 6	7	-3	2	
Удушающие споры	12"	Штурмовое D6	3	0	D3	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия. Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Смертоплюй	18"	Штурмовое 3	5	-1	1	-
Смертоплюй со склизкими личинками	18"	Штурмовое 3	7	-1	1	-
Пожиратель	18"	Штурмовое 3	4	0	1	-
Пожиратель с червями-мозгопийцами	18"	Штурмовое 3	6	0	1	-
Мокротная пушка	8"	Штурмовое D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Огнеструй	10"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мышечные крючья	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Бурильщик	12"	Штурмовое 1	4	0	1	-
Улей бурильщиков	18"	Тяжёлое 20	5	0	1	-
Цепкий язык	12"	Штурмовое 1	6	-3	D3	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ. Кроме того, владелец этого оружия может восстановить 1 рану, потерянную ранее в сражении, каждый раз, когда убивает им хотя бы одну модель.
Тяжёлая ядовитая пушка	36"	Штурмовое D3	9	-2	D3	-
Пушка-пронзатель	36"	Тяжёлое 2	8	-2	D3	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия. Из этого оружия можно стрелять по целям, не видимым для владельца.
Массивные токсичные хлысты (стрельба)	8"	Штурмовое D6	Владельца	-2	D3	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ. Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Пушка-разрыватель	48"	Тяжёлое 2	10	-3	D6	-
Электрошоковая пушка	24"	Штурмовое D3	7	-1	D3	Если целью этого оружия является **ТЕХНИКА**, и результат броска на ранение равен 4+, цель получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если же результат броска равен 6+, цель вместо этого получает D3 смертельных ранения.
Шипострел	18"	Штурмовое 1	3	0	1	-
Кулаки-шипомёты	12"	Пистолет *	3	0	1	Количество выстрелов из этого оружия равно количеству атак его владельца.
Шипомётные пасти	6"	Пистолет 4	2	0	1	-
Споровый миномёт	48"	Тяжёлое 1				См. инфолист Биовора
Жалострельная батарея	18"	Штурмовое 4	5	-1	1	-
Пушка-удавитель	36"	Штурмовое D6	7	-1	2	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
						добавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Паутина-удавка	8"	Штурмовое D3	2	0	1	-
Тентаклиды	36	Штурмовое 4	5	0	1	Если целью этого оружия является **ТЕХНИКА**, и результат броска на ранение равен 4+, цель получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону. Если же результат броска равен 6+, цель вместо этого получает D3 смертельных ранения. Можно перебрасывать проваленные броски на попадание этим оружием по **ЛЕТАЮЩИМ** целям.
Токсичные хлысты (стрельба)	6"	Штурмовое 2	Владельца	0	D3	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ. Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Ядовитая пушка	36"	Штурмовое D3	8	-2	D3	-
Пазухи с шипами	6"	Штурмовое 4	5	0	1	Этим оружием можно стрелять, находясь в пределах 1" от вражеских боевых единиц и можно стрелять по вражеским БЕ, находящимся в 1" от дружественных БЕ.
Биоплазменный крик	18"	Штурмовое D6	7	-4	1	-

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кислотная пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	-
Биостатическая трещотка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение от этого оружия, до конца хода должна прибавлять 1 к результатам проверок боевого духа.
Ослепляющий яд	Рукопашное	Рукопашное	3	0	1	Боевая единица, получившая хотя бы одно неспасённое ранение от этого оружия, до конца хода должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание.
Костяная булава	Рукопашное	Рукопашное	8	-1	D3	Владелец этого оружия должен совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается.
Костяные сабли	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Каждый раз, когда результат броска на ранение этим оружием равен 6+, оно наносит смертельное ранение в дополнение к обычному урону.
Костяные мечи	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Зубы и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	-
Мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Растяжимые челюсти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	Владелец этого оружия должен совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается.
Цепкие когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-
Стегающий хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Стегающий хлыст и монструозный костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	
Монструозные костяные мечи	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Массивные мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Монструозные мощные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	
Монструозные раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием. Кроме того, если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -6, а урон увеличивается до 3.
Массивные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D6	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозные косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	более чем одной парой массивных/монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Массивные токсичные хлысты (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием. Модель с этим оружием всегда бьёт первыой в фазе схватки, даже если она 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.
Могучие конечности	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	-
Хвостовая хватательная клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Прожорливая пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	Совершайте не 1, а D3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Черпальные клешни	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	-
Косовидные когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием. Если модель вооружена более чем одной парой косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается.
Косовидные крылья	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на попадание этим оружием.
Коса-молотилка	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за атаку этим оружием. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Токсичные хлысты (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перебрасывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием. Модель с этим оружием всегда бьёт первыой в фазе схватки, даже если она 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.
Токсичный шип	Рукопашное	Рукопашное	1	0	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели. Это оружие ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+.
Острая шпора	Рукопашное	Рукопашное	8	-3	D3	Владелец этого оружия может совершить одну (и только одну!) атаку им каждый раз, когда сражается. Эта атака идёт в дополнение к обычным атакам модели.
Монструозная кислотная пасть	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-5	D3	-

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

БИОМОРФ	ЭФФЕКТ
Адреналиновые железы	Боевая единица с адреналиновыми железами добавлет 1" к дистанциям марш-броска и нападения.
Мешочки с токсинами	Модель, имеющая мешочки с токсинами, наносит 1 дополнительное ранение в фазе схватки при результате броска на ранение 6+.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Правила монструозных косовидных когтей гласят, что если модель вооружена более чем одной парой монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается. Сколько дополнительных атак получит тригон, у которого три пары монструозных когтей кос?
Ответ: Одну.

Вопрос: Правила психосилы «натиск» гласят, что боевая единица, попавшая под её действие может совершить марш-бросок и пострелять в том же ходе. Это значит, что она может совершить марш-бросок второй раз и потом пострелять, или то, что она может стрелять даже если совершала марш-бросок?
Ответ: Боевая единица может пострелять, даже если совершала марш-бросок. Она не получает возможности совершить марш-бросок второй раз.

Вопрос: Если тиран улья со стегающим хлыстом убит, какую строчку таблицы урона мне использовать для совершения его последних атак, прежде чем он будет удалён как потеря?
Ответ: Используйте нижнюю строчку, как если бы у него оставалась последняя рана.

Вопрос: Может ли Повелитель роя использовать свою способность «командующий ульем» на боевой единице, не имеющей дистанционного вооружения (а то там сказано «вместо стрельбы»)?
Ответ: Может.

Вопрос: Может ли Повелитель роя использовать свою способность «командующий ульем» на боевой единице, выставленной в этом ходе в качестве подкреплений?
Ответ: Может.

Вопрос: Тервигон может восполнять термагантов только в боевых единицах, вооружённых бурильщиками. Если у этих моделей были еще и адреналиновые железы и/или пазухи с токсинами, может ли тервигон их восполнить?
Ответ: Может.

Вопрос: Если боевая единица попыталась совершить манёвр нападения, но ей не хватило дистанции, считается ли она нападавшей? В частности, может ли она совершить манёвр ввязывания в бой и, потенциально, манёвр объединения в сторону вражеских моделей?
Ответ: Боевая единица считается нападавшей только если она совершила манёвр нападения. Если БЕ провалила бросок на определение дистанции нападения, и, следовательно, ни одна из её моделей не двигалась в ходе манёвра нападения, она не считается нападавшей. В таком случае эта не может быть активирована в фазе схватки (и по этой причине не может совершать манёвры ввязывания в бой и объединения), если только вражеские модели не подойдут к ней на 1".

Вопрос: Может ли боевая единица по каким-то причинам совершить марш-бросок дважды за одну фазу?
Ответ: Нет.

Вопрос: Если боевая единица совершала марш-бросок, а потом получила возможность снова подвигаться в той же фазе, какой будет её характеристика движения?
Ответ: Для второго движения следует использовать характеристику, модифицированную за счёт марш-броска.
Например, если боевая единица с характеристикой движения 5" совершает марш-бросок и результат броска кубика на определение дистанции марш-броска равен 4, её модифицированная характеристика движения в этой фазе равна 9". В таком случае, если эта БЕ получит возможность снова подвигаться в этой фазе, её характеристика движения всё ещё будет равна 9".

Вопрос: Может ли повелитель выводка использовать способность генокрадов «заражение», чтобы выставиться возле очага заражения?
Ответ: Нет.

Вопрос: Если я использовал способность малецептора «пси-перегрузка», может ли этот малецептор пытаться проявить психосилы в той же пси-фазе?
Ответ: Нет.

Вопрос: Если у модели более одной «пары» костяных мечей, получает ли она дополнительную атаку за одну из этих пар или за каждую пару?
Ответ: 1 дополнительная атака за одну из этих пар.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

акустический визг	sonic screech
альфа-воин	alpha warrior
альфа-лидер	alpha leder
безумный голод	feeding frenzy
бессмертный таран	immortal battering ram
биовор	biovore
биокрепость	bio-fortress
биотанк	bio-tank
бомбардировочный организм	bombardment organism
быстрый и смертоносный	swift and deadly
варп-взрыв	warp blast
варп-откачка	warp siphon
варп-поле	warp field
воин тиранидов, тиранид-воин	tyranid warrior
воля Разума улья	the will of the hive mind
выводок чудовищ	monstrous brood
гарпия	harpy
гаруспик	haruspex
генокрад	genestealer
гипертоксичные миазмы	hypertoxic miasma
голодная стая	hungering swarm
горгулья	gargoyle
гормагаунт	hormagaunt
господство	dominion
град живых снарядов	hail of living ammunition
дисциплина Разума улья	hive mind discipline
душепийца	spirit leech
живое орудие	weapon beast
живой таран	living battering ram
живые бомбы	living bombs
закопаться	burrow
заражение	infestation
затаившиеся охотники	hidden hunters
злобный охотник	vicious hunter
зоантроп	zoanthrope
инстинктивное поведение	instinctive behaviour
карга	hive crone
карнифекс	carnifex
катализатор	catalyst
командующий ульем	hive commander
копатели	burrowers

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Кракен	Kraken
Красный Ужас	the Red terror
крикун-убийца	screamer-killer
ликтор	lictor
мавлок	mawloc
малецептор	maleceptor
медленно опускается	float down
молниеносные рефлексы	lightning reflexes
муколидная спора	mucolid spore
нападение из-под земли	subterranean assault
натиск	onslaught
неистовство берсерка	berserk rampage
неистовые предсмертные конвульсии	frenzied death throes
нейротроп	neurothrope
ненасытный голод	rapacious hunger
неподвижный	immobile
огибающий прыжок	bounding leap
огнеопасный	volatile
он пришёл за мной!	it's after me!
организм вторжения	invasion organism
очаг заражения	infestation node
парирование	blade parry
пароксизм	paroxysm
парящая смерть	floating death
пелена из спор	shrouding spores
пировор	pirovore
победные очки	victory points
повелитель выводка	broodlord
Повелитель роя	the Swarmlord
подземная смерть	death from below
порождает термагантов	spawn termagants
превосходная маскировка	superior chameleonic skin
предсмертные конвульсии	death throes
проглотил живьём	swallow whole
пси-барьер	psychic barrier
пси-крик	psychic scream
пси-перегрузка	psychic overload
пси-резонанс	psychic resonator
равенер	ravener
регенерация	regeneration
симбиотическое целенаведение	symbiotic targeting
синапс	synapse
синаптическая	synaptic backlash

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

обратная связь	
слепое неистовство	blind rampage
Смертохват	Deathleaper
спороциста	sporocyst
Старый Одноглазый	Old One Eye
стая неборезов	sky-slasher swarm
стая потрошителей	ripper swarm
стена щитов	shieldwall
стражи тирана	tyrant guard
стражи улья	hive guard
телепатия выводка	brood telepathy
тень в варпе	shadow in the warp
тервигон	tervigon
термагант	termagant
тиран улья	hive tyrant
тиранид	tyranid
тиранид-прайм	tyranid prime
тиранид-шрайк	tyranid shrike
тиранофекс	tyrannofex
тираноцит	tyrannocyte
токсикрен	toxicrene
токсичные миазмы	toxic miasma
транспортная спора	transport spore
тригон	trygon
тригон-прайм	trygon prime
ужас	the horror
ужас из глубин	terror from the deep
ужасающие	terrifying
флот-улей	hive fleet
шипастый карнифекс	thornback
шипастый таран	thorned battering ram
шквал когтей	flurry of claws
экзокрин	exocrine
ядотроп	venomthrope

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
адреналиновые железы	adrenal glands
бивни	tusks
биоплазма	bioplasma
биоплазменная пушка	bio-plasmic cannon
биоплазменный крик	bio-plasmic scream
биостатическая трещотка	biostatic rattle
биоэлектирический импульс	bio-electric pulse
бурильщик	fleshborer
жалострельная батарея	stinger salvo
зубы и когти	claws and teeth
кислотная кровь	acid blood
кислотная пасть	acid maw
кисты со спорами	spore cysts
колючий душитель	barbed strangler
коса-молотилка	thresher scythe
косовидные когти	scything talons
косовидные крылья	scything wings
костяная булава	bone mace
костяные мечи	boneswords
костяные сабли	bone sabres
кулаки-шипомёты	spinefists
массивные косовидные когти	massive scything talons
массивные мощные клешни	massisve crushing claws
массивные токсичные хлысты	massive toxic lashes

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
мешочки с токсинами	toxin sacs
могучие конечности	powerful limbs
мокротная пушка	drool cannon
монструозный	monstrous
мощные клешни	crushing claws
мышечные крючья	flesh hooks
огнеструй	flamesprut
ослепляющий яд	blinding venom
острая шпора	wicked spur
пазухи с шипами	spine banks
паутина-удавка	strangleweb
пожиратель	devourer
пожиратель с червями-мозгопийцами	devourer with brainleech worms
прожорливая пасть	ravenous maw
пушка-пронзатель	impaler cannon
пушка-разрыватель	rupture cannon
пушка-удавитель	stranglethorn cannon
раздирающие лапы	rending claws
распылитель кислоты	acid spray
растяжимые челюсти	distensible jaws
смертоплюй	deathspitter
смертоплюй	deathspitter
смертоплюй со склизкими личинками	deathspitter with slimer maggots
споровые кисты	spore mine cysts
споровый миномёт	spore mine launcher
спороносный узел	spore node
стегающий хлыст	lash whip
тентаклиды	tentaclids

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
токсичные хлысты	toxic lashes
токсичный шип	toxinspike
тяжёлая ядовитая пушка	heavy venom cannon
удушающие споры	choking spores
укреплённые панцири	extended carapaces
улей бурильщиков	fleshborer hive
улучшенные чувства	enhanced senses
усиленный (аккумулирующими гребнями) биоэлектирический импульс	bio-electric pulse with containment spines
хвостовая хватательная клешня	prehensile pincer tail
хитиновые колючки	chitin thorns
цепкие когти	grasping talons
цепкий язык	grasping tongue
черпальные клешни	shoveling claws
шипомётные пасти	spinemaws
шипострел	spike rifle
шкура хамелеона	chameleonic skin
электрошоковая пушка	shockcannon
ядовитая пушка	venom cannon

ВОЙСКА КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ

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

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц культов генокрадов встречаются следующие способности:

Засада культа

Во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в засаде. В конце любой вашей фазы движения она может выскочить из засады. В этом случае совершите бросок и сверьте его результат с нижеследующей таблицей.
По своему желанию, прежде чем совершать бросок за **ПЕРСОНАЖА КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**, вы можете выбрать одну дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**, которая тоже сидит в засаде и выскочит из неё вместе с ним. Совершите один бросок по таблице засады культа и примените его к обеим БЕ, но при этом БЕ должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга.
В батальной армии только боевая единица может использовать эту способность только если все БЕ в её подразделении имеют ключ **КУЛЬТ ГЕНОКРАДОВ**.

ЗАСАДА КУЛЬТА

D6	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Подкрепления культа** Ваш противник совершает назначает две стороны поля боя, одну за другой, а вы совершаете бросок. При результате 1-3 боевая единица должна быть целиком выставлена в пределах 6" от первой стороны, при результате 4-6 – от второй. В любом случае БЕ должна быть выставлена дальше 9" от моделей противника.
2	**Окружили врага** Вы назначаете две стороны поля боя, одну за другой, и совершаете бросок. При результате 1-3 боевая единица должна быть целиком выставлена в пределах 6" от первой стороны, при результате 4-6 – от второй. В любом случае БЕ должна быть выставлена дальше 9" от моделей противника.
3	**Залегли в ожидании** Выставьте боевую единицу где угодно на поле боя, но дальше 12" от моделей противника. Или же выставьте её где угодно на поле боя, но дальше 9" от моделей противника и вне их поля зрения.
4	**Идеальная засада** Выставьте боевую единицу где угодно на поле боя, но дальше 9" от моделей противника.
5	**Смертельная ловушка** Выставьте боевую единицу где угодно на поле боя, но дальше 9" от моделей противника. После этого она может подвигаться на D6 или пострелять, как если бы это была фаза стрельбы. Это не мешает БЕ стрелять в последующей фазе стрельбы или нападать в фазе нападения.
6	**Они пришли снизу** Выставьте боевую единицу где угодно на поле боя, но дальше 9" от моделей противника. После этого БЕ может двигаться по обычным правилам, несмотря на то, что только что прибыла в качестве подкрепления.

Абсолютная преданность

Каждый раз, когда **ПЕРСОНАЖ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** теряет рану, находясь в 3" от любых дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**, выберите одну из этих БЕ и совершите бросок. На 4+ модель из этой БЕ может перехватить удар: персонаж не теряет рану, но одна модель в выбранной БЕ (по вашему выбору) умирает.

БРАТЬЯ ПО ВЫВОДКУ

Влияние культа генокрадов распространяется на все слои общества, включая полки Астра Милитарум, расквартированные в мире культа. Для того, чтобы отразить части подобных сил, совращённые культом, вы можете включать в армию для матчевой игры боевые единицы **АСТРА МИЛИТАРУМ** и **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** несмотря на то, что у них нет общего ключа. Однако вы можете включить в батальную армию только одно подразделение Астра Милитарум (т.е. такое, в котором каждая БЕ имеет ключ **АСТРА МИЛИТАРУМ**) за каждое подразделение культа генокрадов (т.е. такое, в котором каждая БЕ имеет ключ **КУЛЬТ ГЕНОКРАДОВ**). Кроме того, каждая БЕ в подразделении **АСТРА МИЛИТАРУМ**, имеющая ключ **<ПОЛК>**, обязана заменить его на ключ **БРАТЬЯ ПО ВЫВОДКУ**. Таким образом, подразделение Астра Милитарум не может включать в себя именных персонажей. Игнорируйте боевые единицы Астра Милитарум при определении фракции вашей армии.

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если вашим военачальником назначен **ПЕРСОНАЖ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, вы можете взять ему следующую особенность:

Предмет обожания

Дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** могут совершать героическое вступление в бой, будучи в 6" от этого военачальника, пусть даже они не **ПЕРСОНАЖИ**.

РЕЛИКВИЯ

Если вашу армию возглавляет военачальник **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, вы можете дать аколиту-знамёнщику в вашей армии следующую реликвию:

Икона восходящего культа

Прибавляйте 1 ед. к показателю силы дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, пока они в пределах 6" от владельца.

ДИСЦИПЛИНА РАЗУМА ВЫВОДКА

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

ДИСЦИПЛИНА РАЗУМА ВЫВОДКА

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Массовый гипноз** *Массовый гипноз* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Эта БЕ до начала вашей следующей пси-фазы не может стрелять на упреждение, сражается последней в фазе схватки, даже если нападала, и должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание.
2	**Контроль над разумом** *Контроль над разумом* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую модель в пределах 18" от псайкера и бросьте 3D6. Если результат меньше лидерства этой модели, ничего не происходит. Но если результат броска больше или равен лидерству цели, то эта модель немедленно стреляет в другую вражескую боевую единицу по вашему выбору или совершает одну рукопашную атаку по нему, как если бы она была частью вашей армии. Эта модель не может атаковать сама себя, но может атаковать других членов своей БЕ.
3	**Потусторонняя мощь** *Потусторонняя мощь* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** в пределах 18" от псайкера. Увеличьте на 1 силу и количество атак всех моделей в этой БЕ.

СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** (за исключением вспомогательного подразделения), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим стратегические приёмы генокультов:

1 КО

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ТЕНИ

Стратагема культов генокрадов

Используйте данную стратагему в конце вашей фазы движения. Выберите в своей армии боевую единицу П**ЕХОТЫ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, которая находятся дальше чем в 6" от любых вражеских моделей (нельзя выбирать БЕ, прибывшую в текущем ходе в качестве подкрепления). Удалите выбранную БЕ со стола. В конце вашей следующей фазы движения данная БЕ возвращается на стол по правилу способности «Засада культа».

1 КО

СПЛАНИРОВАННОЕ ВОССТАНИЕ

Стратагема культов генокрадов

Используйте данную стратагему перед броском по таблице засады культа. Вместо одного кубика кидайте два и выбирайте любой из результатов. Если вы кидали кубик за примаса или за БЕ, которая прибывает вместе с ним, кидайте три кубика вместо одного и выбирайте любой из результатов.

ОСНАЩЕНИЕ

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

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Огнемёт
- Гранатомёт
- Паутинник

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Автопушка
- Тяжёлый болтер
- Лазпушка
- Мортира
- Ракетная установка

ТЯЖЁЛОЕ ШАХТЁРСКОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Тяжёлый пулемёт
- Буровой лазер
- Сейсмическая пушка

ПИСТОЛЕТЫ

- Болт-пистолет
- Лазпистолет
- Пистолет-паутинник

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Цепной меч
- Силовая булава
- Силовая кирка
- Нож культиста

Рейтинг мощности 8

Патриарх

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Патриарх	8"	2+	5+	6	5	6	6	10	4+
Фамильяр	6"	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Патриарх — это одна модель, вооружённая монструозными раздирающими лапами. Её могут сопровождать до 2 фамильяров (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозные раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием. Кроме того, если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -6, а урон увеличивается до 3.

СПОСОБНОСТИ	Засада культа, абсолютная преданность **Телепатия выводка**: дружественные боевые единицы чистокровных генокрадов в пределах 6" от этой модели могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки. **Живой идол**: боевые единицы КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ в пределах 6" от любых дружественных патриархов автоматически проходят проверки боевого духа. **Молниеносные рефлексы**: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.	**Быстрый и смертоносный**: модель с этим правилом может нападать, даже если совершала марш-бросок ранее в этом ходе. **Фамильяры**: если патриарха сопровождают фамильяры, один раз за бой, после того как патриарх проявил психосилу, фамильяры могут влить в него дополнительную силу. В этом случае патриарх может немедленно попытаться проявить дополнительную психосилу. При совершении бросков на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость патриарха (пока он находится на поле боя). Смерть фамильяра не влияет на боевой дух.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из *дисциплины разума выводка*.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, культ генокрадов**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПАТРИАРХ)	**Пехота, генокрад, персонаж, псайкер, патриарх**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАМИЛЬЯРЫ)	**Пехота, генокрад, фамильяр**	

Рейтинг мощности 4

Магус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Магус	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Фамильяр	6"	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Магус — это одна модель, вооружённая автопистолетом и психосиловым посохом. Её могут сопровождать до 2 фамильяров (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Духовный лидер: дружественные боевые единицы **КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**, находящиеся на начало вражеской пси-фазы в пределах 6" от этой модели, могут попытаться заблокировать одну психосилу, как если бы сами были **ПСАЙКЕРАМИ** (расстояние можно измерять от любой модели в боевой единице).

Фамильяры: если магуса сопровождают фамильяры, один раз за бой, после того как магус проявил психосилу, фамильяры могут влить в него дополнительную силу. В этом случае магус может немедленно попытаться проявить дополнительную психосилу. Смерть фамильяра не влияет на боевой дух.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (МАГУС) **Пехота, персонаж, псайкер, магус**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАМИЛЬЯРЫ) **Пехота, генокрад, фамильяр**

Рейтинг мощности 4

Примас

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Примас	6"	2+	3+	4	3	5	4	9	5+

Примас — это одна модель, вооружённая пистолетом-игольником, костяным мечом, лапой с инъектором токсинов и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пистолет-игольник	12"	Пистолет 1	1	0	1	Это оружие всегда ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Лапа с инъектором токсинов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	-1	Это оружие всегда ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+. Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Демагог культа: дружественные боевые единицы **КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** в пределах 6" от любых примасов могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.

Дотошный планировщик: если примас прибывает на стол путём использования способности «засада культа», вы можете перебросить результат броска по таблице засады культа. Если примаса сопровождает другая боевая единица, новый результат применяется и к ней.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, примас**

Рейтинг мощности 3

Аколит-знамёнщик

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Аколит-знамёнщик	6"	3+	3+	4	3	4	4	8	5+

Аколит-знамёнщик — это одна модель, вооружённая автопистолетом, раздирающей лапой и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Средоточие религиозного рвения: совершайте бросок всякий раз, когда дружественная модель **ПЕХОТЫ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** в пределах 6" от данной модели получает ранение или смертельное ранение, при результате 6 это ранение игнорируется.

Священное знамя кульа: дружественные боевые единицы **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** в пределах 6" от данной модели могут перебрасывать проваленные проверки боевого духа.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, аколит-знамёнщик**

Рейтинг мощности 5

Гибриды-аколиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гибрид-аколит	6"	3+	4+	4	3	1	2	7	5+
Вожак аколитов	6"	3+	4+	4	3	1	3	8	5+

Эта боевая единица включает 4 гибридов-аколитов и вожака аколитов. Дополнительно она может включить до 5 гибридов-аколитов (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 гибридов-аколитов (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 гибридов-аколитов (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автопистолетом, ножом культиста, раздирающей лапой и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Подрывной заряд	6"	Штурмовое D6	8	-2	D3	Владелец может использовать это оружие лишь один раз за сражение.
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Тяжёлый шахтёрский резак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	Совершайте бросок каждый раз, когда модель (кроме **ТЕХНИКИ**) получила повреждения от этого оружия. Если результат броска выше оставшегося у цели количества ран, она немедленно умирает. Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Тяжёлая шахтёрская дрель	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	1	Совершайте бросок каждый раз, когда модель получила повреждения от этого оружия. На 2+ она получает смертельное ранение, а вы можете совершить ещё один бросок. При результате этого броска 3+ цель получает ещё одно смертельное ранение. Продолжайте совершать броски, на 1 увеличивая значение, которое вам нужно выкинуть, пока не провалите бросок или цель не умрёт.
Тяжёлая шахтёрская пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	-
Стегающий хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить автопистолет ручным огнемётом.
- Один аколит-гибрид может нести икону.
- За каждые пять моделей в боевой единице до двух аколитов-гибридов могут заменить нож культиста и раздирающую лапу тяжёлым шахтёрским резаком, тяжёлой шахтёрской дрелью, тяжёлой шахтёрской пилой или подрывными зарядами.
- Вожак аколитов может заменить нож культиста костяным мечом.
- Вожак аколитов может заменить нож культиста и автопистолет стегающим хлыстом и костяным мечом.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Икона культа: пока владелец иконы культа жив, эта боевая единциа может перебрасывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гибриды-аколиты**

Рейтинг мощности 5

Гибриды-неофиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гибрид-неофит	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Вожак неофитов	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Неофитский расчёт тяжёлого оружия	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Эта боевая единица включает 9 гибридов-неофитов и вожака неофитов. Дополнительно она может включить до 10 гибридов-неофитов (**+5 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автопистолетом, автоматом и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить автомат дробовиком или лазружьём.
- Один гибрид-неофит может нести икону.
- До двух гибридов-неофитов могут заменить автомат одним предметом из списка *специального вооружения*.
- Вожак неофитов может заменить автомат и автопистолет одним предметом из списка *пистолетов* и одним предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- До двух гибридов-неофитов могут заменить автомат одним предметом из списка *тяжёлого шахтёрского вооружения*. Вместо этого два гибрида-неофита могут сформировать неофитский расчёт тяжёлого оружия, который не имеет автоматов, но берёт один предмет из списка *тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, **абсолютная преданность**

Икона культа: пока владелец иконы культа жив, эта боевая единциа может перебрасывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гибриды-неофиты**

Рейтинг мощности 6

Гибриды-метаморфы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гибрид-метаморф	6"	3+	4+	4	3	1	3	7	5+
Вожак метаморфов	6"	3+	4+	4	3	1	4	8	5+

Эта боевая единица включает 4 гибридов-метаморфов и вожака метаморфов. Дополнительно она может включить до 4 гибридов-метаморфов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автопистолетом, раздирающей лапой, метаморфным когтем и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Метаморфная клешня	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	-
Метаморфный коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Метаморфный хлыст	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить раздирающую лапу метаморфным когтем.
- Можно заменить метаморфный коготь метаморфным хлыстом.
- Можно заменить метаморфный коготь и раздирающую лапу метаморфной клешнёй.
- Можно заменить автопистолет ручным огнемётом.
- Вожак метаморфов может взять костяной меч.
- Один гибрид-метаморф может нести икону культа.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Икона культа: пока владелец иконы культа жив, эта боевая единциа может перебрасывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гибриды-метаморфы**

Рейтинг мощности 7

Выродженцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Выродженец	6"	3+	6+	5	4	2	2	7	5+

Эта боевая единица включает 4 выродженцев. Дополнительно она может включить до 4 выродженцев (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена силовой киркой и раздирающей лапой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовая кирка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	-
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить силовую кирку силовым молотом.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Зверская живучесть: уменьшайте урон, получаемый моделями с этим правилом от каждой атаки, на 1 (до минимума в 1).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, выродженцы**

Рейтинг мощности 4

Чистокровные генокрады

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Чистокровный генокрад	8"	3+	-	4	4	1	3	9	5+

Эта боевая единица включает 5 чистокровных генокрадов. Дополнительно она может включить до 5 чистокровных генокрадов (**+4 к рейтингу мощности**), до 10 чистокровных генокрадов (**+8 к рейтингу мощности**) или до 15 чистокровных генокрадов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена раздирающими лапами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Когти чистокровного	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Перебрасывайте результат 1 при бросках на попадание этим оружием.
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно взять когти чистокровного.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, абсолютная преданность

Быстрые и смертоносные: модели с этой способностью могут нападать даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Шквал когтей: чистокровные генокрады совершают 4 атаки (а не 3), если в боевой единице более 10 моделей.

Молниеносные рефлексы: модели с этой способностью имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, генокрады, чистокровные генокрады**

(Транспорт)

Рейтинг мощности 5

Грузовик «Голиаф»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Грузовик «Голиаф»	*	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+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1

Грузовик «Голиаф» — это одна модель, вооружённая тяжёлым пулемётом и спаренной автопушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ящик с подрывными зарядами	6"	Штурмовое D6	8	-2	D3	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена боевая единица.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять ящик с подрывными зарядами.

СПОСОБНОСТИ

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель, 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.

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

Прочная конструкция: совершайте бросок каждый раз, когда эта модель теряет рану. При результате 6 рана не теряется.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Тираниды, культ генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, грузовик «Голиаф»

(Транспорт)

Рейтинг мощности 5

«Химера» генокульта

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
«Химера» генокульта	*	6+	*	6	7	10	*	7	3+

УРОН

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

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

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Батарея лазружей	24"	Скорострельное 3	3	0	1	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена боевая единица.
Мультилазер	36"	Тяжёлое 1	6	0	1	-
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом
- Можно заменить мультилазер тяжёлым огнемётом или тяжёлым болтером.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер или тяжёлый пулемёт.

СПОСОБНОСТИ

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

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

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Тираниды, культ генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, «Химера» генокульта

Рейтинг мощности 2

Разведывательные «Часовые» генокульта

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Разведывательный «Часовой» генокульта	9"	4+	4+	5	5	6	1	7	4+

Эта боевая единица включает 1 разведывательного «Часового» генокульта. Дополнительно она может включить 1 разведывательного «Часового» генокульта (**+2 к рейтингу мощности**) или 2 разведывательных «Часовых» генокульта (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мультилазером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультилазер	36"	Тяжёлое 1	6	0	1	-
Цепная пила «Часового»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мультилазер тяжёлым огнемётом, автопушкой, ракетной установкой или лазпушкой.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять цепную пилу «Часового».

СПОСОБНОСТИ

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

Разведывательная техника: в начале первого раунда, но до начала первого хода вы можете переместить эту боевую единицу на расстояние до 9". Она не может завершить это перемещение ближе 9" к моделям противника. Если оба игрока имеют БЕ с такой способностью, первым перемещает свои БЕ игрок, который ходит первым.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, разведывательные «Часовые»**

Рейтинг мощности 3

Бронированные «Часовые» генокульта

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Бронированный «Часовой» генокульта	8"	4+	4+	5	6	6	1	7	3+

Эта боевая единица включает 1 бронированного «Часового» генокульта. Дополнительно она может включить 1 бронированного «Часового» генокульта (**+3 к рейтингу мощности**) или 2 бронированных «Часовых» генокульта (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мультилазером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультилазер	36"	Тяжёлое 1	6	0	1	-
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Цепная пила «Часового»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	-

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мультилазер тяжёлым огнемётом, автопушкой, ракетной установкой, лазпушкой или плазменной пушкой.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять цепную пилу «Часового».

СПОСОБНОСТИ

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

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культ генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, бронированные «Часовые»**

Рейтинг мощности 11

«Леман Русс» генокульта

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
«Леман Русс» генокульта	*	6+	*	7	8	12	*	7	3+

УРОН

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

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

«Леман Русс» генокульта — это одна модель, вооружённая боевой пушкой и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	-
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Боевая пушка «Покоритель»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	D6	При нанесении урона этим оружием бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

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

СПОСОБНОСТИ

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

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

Аварийный сброс плазмы: если эта модель стреляет из плазменной пушки в режиме перегрузки и один или больше результатов бросков на попадание равен 1, она не умирает. Вместо этого она получает 6 смертельных ранений и до конца боя не может пользоваться плазменными пушками.

Неспешное продвижение: если эта модель оставлась неподвижной или двигалась медленнее чем с половинной скоростью в фазе движения (т.е. если за фазу движения она прошла меньше половины своего текущего показателя движения), в следующей фазе стрельбы она может стрелять из тяжёлого оружия, установленного в турели, дважды (оружие, установленное в турели, оба раза должно стрелять по одной цели). Более того, эта модель может стрелять из тяжёлого оружия, установленного в турели, после движения без штрафов к результатам бросков на попадание. Следующее оружие устанавливается в турели: боевая пушка, нова-пушка «Искоренитель», автопушка «Экстерминатор» или боевая пушка «Покоритель».

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, культ генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Леман Русс»

Рейтинг мощности 6

Камнедробилка «Голиаф»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Камнедробилка «Голиаф»	*	5+	*	5	7	10	*	7	4+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	10"	4+	6
3-5	6"	5+	D6
1-2	4"	6+	D3

Камнедробилка «Голиаф» — это одна модель, вооружённая тяжёлым пулемётом, тяжёлым буровым лазером и проходческим щитом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ящик с подрывными зарядами	6"	Штурмовое D6	8	-2	D3	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена боевая единица.
Расчистной мусоросжигатель	12"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый буровой лазер	36"	Тяжёлое 1	9	3	D6	-
Тяжёлая сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Все атаки с результатом броска на ранение 6+ имеют AP -4.					
– Длинные волны	24"	Тяжёлое 4	4	-1	2	-
– Короткие волны	12"	Тяжёлое 2	8	-2	3	-
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Проходческий щит	Рукопашное	Рукопашное	+3	-2	D3	Модель, оснащённая этим оружием, может совершить им D3 дополнительных атаки в ход, когда нападала.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять ящик с подрывными зарядами.
- Можно заменить тяжёлый буровой лазер расчистным мусоросжигателем или тяжёлой сейсмической пушкой.

СПОСОБНОСТИ

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

Прочная конструкция: совершайте бросок каждый раз, когда эта модель теряет рану. При результате 6 рана не теряется.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПЕХОТЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Тираниды, культ генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, камнедробилка «Голиаф»

ПРИЛОЖЕНИЕ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ

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)
Вырожденцы	4-8	17
Гибриды-аколиты	5-20	11
Аколит-знамёнщик	1	53
Бронированные «Часовые» генокульта	1-3	40
«Химера» генокульта	1	75
«Леман Русс» генокульта	1	132
Разведывательные «Часовые» генокульта	1-3	35
Фамильяры	Н/Д	12
Камнедробилка «Голиаф»	1	94
Грузовик «Голиаф»	1	66
Гибриды-метаморфы	5-10	13
Магус	1	73
Гибриды-неофиты	10-20	5
Патриарх	1	150
Примас	1	71
Чистокровные генокрады	5-20	15

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Икона культа	20

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Костяной меч	5
Цепной меч	0
Нож культиста	0
Проходческий щит	0
Психосиловой посох	0
Тяжёлый шахтёрский резак	23
Тяжёлая шахтёрская дрель	30
Тяжёлая шахтёрская пила	14
Стегающий хлыст и костяной меч	7
Метаморфная клешня	6
Метаморфный коготь	5
Метаморфный хлыст	2
Монструозные раздирающие лапы	0
Силовой молот	16
Силовая булава	4
Силовая кирка	10
Когти чистокровного	0
Раздирающие лапы	0
Цепная пила «Часового»	2
Лапа с инъектором токсинов	0

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автопушка	15
Автомат	0
Автопистолет	0
Боевая пушка	22
Противопехотный заряд	0
Болт-пистолет	1
Ящик с подрывными зарядами	12
Расчистной мусоросжигатель	22
Подрывной заряд	10
Нова-пушка «Искоренитель»	25
Автопушка «Экстерминатор»	25
Огнемёт	7
Гранатомёт	5
Ручной огнемёт	8
Тяжёлый болтер	8
Тяжёлый огнемёт	19
Тяжёлый буровой лазер	25
Тяжёлая сейсмическая пушка	15
Тяжёлый пулемёт	8
Поисково-истребительная ракета	9
Лазпушка	20
Лазружьё	0
Батарея лазружей	0
Лазпистолет	0
Буровой лазер	14
Ракетная установка	20
Мортира	5
Мультилазер	10
Мультимелта	20
Пистолет-игольник	0
Плазменная пушка	15
Сейсмическая пушка	10
Дробовик	0
Штормовой болтер	6
Спаренная автопушка	33
Боевая пушка «Покоритель»	20
Пистолет-паутинник	3
Паутинник	5

ОСНАЩЕНИЕ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Ящик с подрывными зарядами	6"	Штурмовое D6	8	-2	D3	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена боевая единица.
Расчистной мусоросжигатель	12"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Подрывной заряд	6"	Штурмовое D6	8	-2	D3	Владелец может использовать это оружие лишь один раз за сражение.
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрельбы из этого оружия.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	-
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей:					
– Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	-
– Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	-
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый буровой лазер	36"	Тяжёлое 1	9	3	D6	-
Тяжёлая сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Все атаки с результатом броска на ранение 6+ имеют AP -4.					
– Длинные волны	24"	Тяжёлое 4	4	-1	2	-
– Короткие волны	12"	Тяжёлое 2	8	-2	3	-
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Батарея лазружей	24"	Скорострельное 3	3	0	1	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена боевая единица.
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Буровой лазер	24	Тяжёлое 1	9	3	D3	-
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мортира	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять по целям, не видимым для владельца.
Мультилазер	36"	Тяжёлое 1	6	0	1	-
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Пистолет-игольник	12"	Пистолет 1	1	0	1	Это оружие всегда ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+.
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Все атаки с результатом броска на ранение 6+ имеют AP -4.					
– Длинные волны	24"	Тяжёлое 4	3	0	1	-
– Короткие волны	12"	Тяжёлое 2	6	-1	2	-
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Боевая пушка «Покоритель»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	D6	При нанесении урона этим оружием бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Пистолет-паутинник	12"	Пистолет D3	3	0	1	При совершении броска на ранение этим оружием вы можете использовать сили или стойкость цели, в зависимости от того, что ниже, для определения значение, которое вам необходимо выбросить.
Паутинник	16"	Штурмовое D3	4	0	1	

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	-
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Проходческий щит	Рукопашное	Рукопашное	+3	-2	D3	Модель, оснащённая этим оружием, может совершить им D3 дополнительных атаки в ход, когда нападала.
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Тяжёлый шахтёрский резак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	Совершайте бросок каждый раз, когда модель (кроме **ТЕХНИКИ**) получила повреждения от этого оружия. Если результат броска выше оставшегося у цели количества ран, она немедленно умирает. Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Тяжёлая шахтёрская дрель	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	1	Совершайте бросок каждый раз, когда модель получила повреждения от этого оружия. На 2+ она получает смертельное ранение, а вы можете совершить ещё один бросок. При результате этого броска 3+ цель получает ещё одно смертельное ранение. Продолжайте совершать броски, на 1 увеличивая значение, которое вам нужно выкинуть, пока не провалите бросок или цель не умрёт.
Тяжёлая шахтёрская пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	-
Стегающий хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Метаморфная клешня	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	-
Метаморфный коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием.
Метаморфный хлыст	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Монструозные раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перебрасывать проваленные броски на ранение этим оружием. Кроме того, если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -6, а урон увеличивается до 3.
Силовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая кирка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	-
Когти чистокровного	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Перебрасывайте результат 1 при бросках на попадание этим оружием.
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Цепная пила «Часового»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	-
Лапа с инъектором токсинов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	-1	Это оружие всегда ранит цели (кроме **ТЕХНИКИ**) на 2+. Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

*Вопрос: Если я включаю в армию культов генокрадов подразделение **АСТРА МИЛИТАРУМ** по правилу «братья по выводку», получают ли боевые единицы **АСТРА МИЛИТАРУМ** ключ **КУЛЬТ ГЕНОКРАДОВ** и правило «засада культа»?*
Ответ: Нет на оба вопроса.

*Вопрос: Могу я собрать батальную армию, в которую входит одно подразделение **КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ**, одно подразделение **АСТРА МИЛИТАРУМ** (по правилу «братья по выводку») и одно подразделение **ТИРАНИДОВ**?*
Ответ: Да.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
«Леман Русс»	Leman Russ
«Леман Русс» генокульта	cult Leman Russ
«Химера» генокульта	cult Chimera
абсолютная преданность	unquestioning loyality
аварийный сброс плазмы	emergency plasma vents
аколит-знамёнщик	acolyte iconward
Астра Милитарум	Astra Militarum
братья по выводку	brood brothers
бронированные «Часовые»	armoured Sentinels
бронированный «Часовой» генокульта	cult armoured Sentinel
вожак аколитов	acolyte leader
вожак метаморфов	metamorph leader
вожак неофитов	neophyte leader
возвращение в тени	return to the shadows
вырожденец	aberrant
гибрид-аколит	acolyte hybrid
гибрид-метаморф	hybrid metamorph
гибрид-неофит	neophyte hybrid

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
грузовик «Голиаф»	Goliath truck
демагог культа	cult demagogue
дисциплина разума выводка	broodmind discipline
дотошный планировщик	meticulous planner
духовный лидер	spiritual leader
живой идол	living idol
залегли в ожидании	lying in wait
засада культа	cult ambush
зверская живучесть	bestial vigour
идеальная засада	a perfect ambush
икона восходящего культа	icon of the Cult Ascendant
камнедробилка «Голиаф»	Goliath rockgrinder
контроль над разумом	mind control
культ генокрадов	genestealer cult
магус	magus
массовый гипноз	mass hypnosis
неофитский расчёт тяжёлого оружия	neophyte weapons team
неспешное	grinding advance

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
продвижение	
окружили врага	encircling the foe
они пришли снизу	they came from below
патриарх	patriarch
подкрепления культа	cult reinforcements
потусторонняя мощь	might from beyond
предмет обожания	focus of adoration
примас	primus
прочная конструкция	rugged construction
разведывательная техника	scout vehicle
разведывательный «Часовой» генокульта	cult scout Sentinel
священное знамя культа	sacred cult banner
смертельная ловушка	a deadly trap
средоточие религиозного рвения	nexus of devotion
фамильяр	familiar
чистокровный генокрад	purestrain genestealer

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
автомат	autogun
автопистолет	autopistol
автопушка	autocannon
автопушка «Экстерминатор»	Extermianator autocannon
батарея лазружей	lasgun array
боевая пушка	battle cannon
боевая пушка «Покоритель»	Vanquisher battle cannon
болт-пистолет	bolt pistol
буровой лазер	mining laser
гранатомёт	grenade launcher
длинные волны	long wave
дробовик	shotgun
икона культа	cult icon
когти чистокровного	purestrain talons
короткие волны	short wave
костяной меч	bonesword
крак-граната	krak grenade
крак-ракета	krak missile
лазружьё	lasgun
лазпистолет	laspistol
лазпушка	lascannon

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
лапа с инъектором токсинов	toxin injector claw
метаморфная клешня	metamorph claw
метаморфный коготь	metamorph talon
метаморфный хлыст	metamorph whip
мортира	mortar
мультимелта	multi-melta
нова-пушка «Искоренитель»	Eradicator nova cannon
нож культиста	cultist knife
обычная стрельба	standard
огнемёт	flamer
паутинник	webber
пистолет-игольник	needle pistol
пистолет-паутинник	web pistol
плазменная пушка	plasma cannon
подрывной заряд	demolition charge
поисково-истребительная ракета	hunter-seeker missile
мультилазер	multi-laser
постановщики дыма	smoke launchers
противопехотный	blasting charge

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
заряд	
проходческий щит	drilldozer blade
психосиловой посох	force stave
ракетная установка	missile launcher
расчистной мусоросжигатель	clearance incinerator
режим перегрузки	supercharge
ручной огнемёт	hand flamer
спаренная автопушка	twin autocannon
сейсмическая пушка	seismic cannon
силовая булава	power maul
силовая кирка	power pick
силовой молот	power hammer
тяжёлая сейсмическая пушка	heavy seismic cannon
тяжёлая шахтёрская дрель	heavy rock drill
тяжёлая шахтёрская пила	heavy rock saw
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый буровой лазер	heavy mining laser
тяжёлый огнемёт	heavy flamer

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
тяжёлый пулемёт	heavy stubber
тяжёлый шахтёрский резак	heavy rock cutter
фраг-граната	frag grenade

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
фраг-ракета	frag missile
цепная пила «Часового»	Sentinel chainsaw
цепной меч	chainsword

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
штормовой болтер	storm bolter
ящик с подрывными зарядами	cache of demolition charges