**13 ШТРАФНОЙ ЛЕГИОН ПОЛКОВНИКА ШЕФФЕРА**

**«ПОСЛЕДНИЙ ШАНС»**

**Автор: FIRELORD**

**ПОЛКОВНИК ШЕФФЕР**

Полковник Шеффер — офицер Имперского Комиссариата и командующий 13-ым Штрафным Легионом, также известным как "Получившие Последний Шанс". В то время как большинство имперских граждан, особенно так называемая "элита", считают, что штрафники — чаще всего убийцы, предатели, богохульники, воры, насильники и прочая сволочь — должны быть казнены за свои преступления, Шеффер свято верит, что таким людям необходимо давать "Последний Шанс" очистить себя. Он реализует этот шанс, таская их на самоубийственные задания. Шефферу уже больше трехсот лет, его жизнь была продлена, а тело перестроено техножрецами Инквизиции. Среди прочего, его глаза заменены (холодные голубые глаза, его самая ошеломляющая черта, достались ему от техножреца, согрешившего против Бога-Машины), его позвоночник восстановлен после того, как его переехал танк, рука заменена, после того, как ее отстрелили плазменным зарядом, а внутренние органы перебраны после того как были раздроблены ударом орочьего смертодреда. Он также мастер ближнего боя, как с силовым мечом и плазменным пистолетом, так и врукопашную. Кроме того он признанный лидер для своих подчинённых и герой, слава о котором гремит по всей Империи Людей и даже за её приделами, способны как организовать своих людей чтобы они побеждали противника превосходящего их в десятки раз, так и лично побеждать в ближнее или стрелковом чемпионов десанта Хаоса или Варбосов Орков.

WS - 5

BS - 4
Сила - 3

Стойкость - 4
Три раны
Инициатива 4
Атак - 3
Лидерство - 9
Спас-бросок - 4+/5+\*

**Оснащение:** плазменный пистолет, мастерски сделанный силовой меч, панцирная броня, преломляющее поле, осколочные и бронебойные гранаты, бионика.

**Специальные правила:** Независимый Персонаж,Вечный Воин, Героический Лидер, Всегда На Стороже, Опытный Воин, Командир Штрафников, Удачные Скользящие Попадания.

***Бионика:*** За триста лет службы полковник Шеффер был порядком модифицирован, что отражается увеличением стойкости в профиле, дополнительным D3 при бросках на пробивание брони технике, универсальным специальным правилом Вечный Воин, а так же особым спас-броском на 6+ от ран нанесённых не силовым оружием и не оружием с АР 1 или 2, применяемым совместно (после) обычных спас-бросков за доспехи, укрытия или поле преломления. Кроме того если у полковника при броске на ранение в ближнем бою выпадет 6 этот удар наносит рану в независимости от стойкости цели.

***Героический лидер:*** Шеффер без сомнения вдохновляет своих подчинённых на подвиги. Кого-то тем, что он трёхсотлетний герой Империума, убивавшего ужаснейших врагов Императора, кого-то тем, что что он убивал с той же охотой предателей и трусов, которым мало кто из его людей хочет оказаться, а кого-то просто тем, что только выполнив очередное самоубийственное задание, они имеют призрачный шанс вернуться домой живыми. Пока Шеффер жив все штрафники в 18 дюймах от полковника могут использовать его лидерство для тестов на мораль и залегание. Избранные (именные персонажи) вместо этого получают специальные правила *И Пусть Они Не Знают Страха* и *Боевая Тактика* (ибо те кто не умеют отступать когда надо или бегут когда не надо уже давно и прочно мертвы).

***Всегда на стороже:*** Конечно, большинство штрафников встали на путь истинный, или просто достаточно благоразумны, но отдельные совсем уж антисоциальные элементы время от времени считают, что проще угрохать командира, чем отдавать долг Императору. К счастью для Императора и к несчастью для этих антисоциальных элементов, полковник всегда готов к таким выходкам и готов постоять за себя, не только в спарринге с Князем Демонов или c высшим командованием Тау, но и c самыми безумными из собственных подчинённых. Шеффер (и его отряд) автоматически проходит тест на лидерство при использовании специального правила *Контратака* и считается вооружённым *защитными гранатами*.

***Опытный Воин:*** Шеффер является очень опытным воином, получившим и отшлифовавшим свои навыки, пройдя через ад сотен лет самоубийственных операций. В ближнем бою противники вычитают 1 из броска на попадание по полковнику (что отображает его мастерство парирования), а при стрельбе полковник может перебрасывать спас-бросок, который он должен кинуть за правило *Перегрев* (что отображает его мастерство обращения с плазменным пистолетом). Кроме того, если полковник не двигается в этот ход, он может стрелять из своего пистолета два раза, при этом он в эту фазу ближнего боя не сможет идти и врукопашную.

***Командир штрафников:*** Шеффер уж многие годы ведёт в бой 13 Штрафной Легион и имеет многие навыки своих подчинённых (не даром же он выжил, а большинство подчинённых нет). Полковник может использовать универсальные специальные правила: Р*азведчики*, *Глубокий Удар*, *Контратака*, *Движение через укрытие* и *Упорные*. Кроме того он выбирает только лучших из лучших, что позволяет игроку самому выбирать результат броска кубика, нужного для правила *Отчаянные*.

**ШТРАФНИКИ ПОЛКОВНИКА ШЕФФЕРА**

Полковник Шеффер прежде всего командир 13 Штрафного Легиона и несмотря на то, что гипотетически вы можете брать в армию любые подразделения Имперской Гвардии, какие-либо бонусы под командованием Шеффера может получать только Штрафники или Избранные Штрафники. В частности это означает, что Шеффер может присоединяться только к отрядам Штрафников или Избранных Штрафников.

Обычные Штрафники в его армию берутся так, как это описано на страницах 41 и 99 кодекса Имперской Гвардии 5-й редакции, за рядом исключений.

Первое исключение состоит в том что у Шеффера есть специальное правило *Командир Штрафников*, позволяющее вам самолично выбирать результат броска кубика для специального правила *Отчаянные*.

Второе исключение состоит в том, что все штрафники (включая Избранных и самого полковника) имеют специальное правило *Удачных Скользящих Попаданий*, которое будет описано чуть ниже.

Третье исключение – отряды которые полковник берёт на задание обычно лучше экипируются Департоменто Мунирторумом ли, или просто ловкими руками – не важно.

Каждый второй отряд Штрафников, начиная с первого может брать либо мелта-бомбы ( одному любому Штрафнику в отряде) за +4 очка, либо взрыв-пакет, за +10 очков, а каждый второй отряд начиная со второго, одно специальное или тяжёлое вооружение, описанное в выборе для пехотного взвода имперской гвардии за стоимость, указанную там же.

Четвёртое исключение – не один надсмотрщик не будет настолько глуп, чтобы самолично идти на смерть с мизерным шансом выполнить задание Императора. Потому все «надсмотрщики» в армии Штрафников Шеффера называются «сержантами штрафного легиона» или просто сержантами.

Пятое исключение – дорога в ад путь не близкий, и хорошо бы домчатся до него с ветерком. Любое подразделение Штрафников или Избранных Штрафников может взять Химеру за +55 очков, в качестве прикомандированного транспорта. Кроме того штрафники слабо уважают какие либо правила или доктрины (кроме конечно установленных Шеффером) и любой отряд может садится в любую химеру, принадлежащую силам 13 Штрафного Легиона.

Шестое исключение – если отряды Штрафников (включая Избранных Штафников и самого полковника Шеффера) не имеют Химеры и не хотят использовать специальной правило *Разведчики* они могут использовать универсальное специальное правило *Глубокий Удар*, что отображает их высадку на гравишутах.

***Удачные Скользящие Попадания:*** Даже у самой бронированной техники есть слабые места, попадания в которые могут иметь самые серьёзные последствия. Так, например, на каждой единице техники есть смотровые щели, через которые можно поразить экипаж или люки, откуда танкистам иногда необходимо выглядывать, что делает их прекрасной мишенью для противника. Слабым местом башенных танков является так называемое башенное кольцо, которое располагается в месте соединения башни с корпусом, и повреждение которой может привести к тому, что башню надолго заклинит относительно корпуса танка. Ну и конечно, самым слабым местом любой техники являются гусеницы, колёса и двигатели, при поражении которых техника становится обездвиженной. Однако вероятность такого повреждения очень мала.

Правила *Удачных скользящих попаданий* не распространяются на оружие, которое может выбросить результат, наносящий повреждение данному виду техники или на оружие, которое позволяет перебросить бросок на Пробивание Брони так как такому оружию просто не нужны правила Удачного Попадания.

Бросок на попадание осуществляется по обычным правилам. При этом удачное попадание считается, если выпала 6-ка. Каждое удачное попадание (на кубике выпала 6), бросается ещё один D6. Если и на втором броске выпадает 6, тогда оружие наносит технике скользящее повреждение. При любом другом результате, выстрел отскакивает от брони и не причиняет технике ущерба.

**ИЗБРАННЫЕ ПОЛКОВНИКА ШЕФФЕРА**

Конечно, полковник Шеффер имеет намётанный глаз, выбирая лучших из лучших в свой «Легион Последнего Шанса», но те бойни в которые он их ведет, фильтруют воинов похлеще любых, даже самых изощрённых тестов и проверок.

Выживают не просто самые сильные, ловкие, умелые и умные. Чтобы выбраться из ада этого мало. Выживают ещё и самые удачливые, самое одарённые светом Императора и просто самые-самые. Этих бойцов не много, но каждый из них достоин отдельного упоминания.

Далее идёт стандартный профиль Избранных Штрафников с описанием универсальных для всех специальных правил и оснащений. Кроме того, каждый Избранный имеет свои специальные правила и оснащения, а так же может иметь отличия профиля или не иметь каких-либо специальных правил и оснащений описанных ниже, о чём подробно расписано в описании соответствующего Избранного.

WS - 4

BS - 4
Сила - 3

Стойкость - 3
Одна рана
Инициатива 3
Атак - 2
Лидерство - 8
Спас-бросок - 5+/6+\*

**Оснащение:** лазерный пистолет, осколочные и бронебойные гранаты, гвардейский бронежилет.

**Специальные правила:** Разведчики, Глубокий Удар, Движение Через Укрытия, Упорные, Контратака, Удачные Скользящие Попадания, Штурмовая Атака, Избранные, Герои.

***Избранные:*** Для того чтобы выживать в операциях ведомых Шеффером мало одних умений. Нужна ещё и удача или помощь Императора, кому как больше нравится считать. Все Избранные Штрафники считаются имеющими непробиваемый спас-бросок на 6+ и всегда выживают при уничтожении машины в которой они едут.

***Штурмовая атака:*** Штрафникам бывает нужно атаковать. И полковнику без разницы, что до этого кто-то стрелял из своих лазганов или ещё из чего и быстро переориентироваться на ближний бой не может. Все кто не могли выдержать темп Шеффера давно мертвы и потому отряд Избранных Штрафников может стрелять из скорострельного оружия и идти в атаку в тот же ход (правда при этом он обязан считаться двигавшимся в плане возможной дальности стрельбы). Кроме того Избранные Штрафники могут атаковать в ближнем бою иную цель, отличную от той, что обстреливали в прошлый раунд стрельбы.

***Герои:*** Каждый Избранный – личность, и личность зачастую с уникальным оснащением, бронёй, навыками и прочим. Что бы лучше отразить это, в ближнем бою все Избранные Штрафники считаются Независимыми Персонажами, что в частности значит, что противник бьёт конкретных штрафников и штрафники в свою очередь наносят свои атаки по всем правилам независимых персонажей (если в их правилах не сказано иное).

Далее приводится список многих Избранных, воюющих в 13 Штафном Легионе на данный момент.

**P.S.** Несмотря на то, что Избранных с Полковником 13 человек и один из них Огрин они спокойно вмещаются в одну Химеру.

**ЛИ «МАЛЫШ» ХАРВИ ОСВАЛЬД**

История:

Малыш Харви. Прозванный так за то, что малышом он не являлся ни на грамм – чудовищный для снайпера рос в два метра и всегда 100% серьёзный вид и отношение к делу, загремел к полковнику Шефферу за драку в баре, где от его ножа погибло два местных гангстера и было сильно ранено ещё трое. Собственно за то, что убивал он не мирных жителей, а неблагонадёжных элементов (пусть их вину и не доказали) Освальду и дали «Последний Шанс». Что интересно, Ли Харви Освальда подозревали в снайперской деятельности, точнее снайпером то он был точно, но были данные что он занимается наёмными убийствами. Убивая одних преступников по заказу других. Так ли это или не так, факт в том, что он – лучшей стрелок. Который когда-либо свидетельствовал своё почтение присутствием в славных рядах 13-го. На соревнованиях по стрельбе на своеё родной планете он превзошёл всех ратлингов, повторил результаты Скаутов Космодесанта и проиграл лишь их Сержанту – умудрённому опытом, 328-летнему ветерану.

Оснащение: игольная снайперская винтовка «Жнец» с нейротоксиновыми патронами, хамелеонин («*Скрытность*»), Катачанский Боевой Нож (*суперострое* оружие ближнего боя)

***Игольная снайперская винтовка «Жнец» с нейротоксиновыми патронами:*** Это оружие Харви выиграл на спор в соревновании по стрельбе у командира отряда ратлингов. Она во всём считается обычной снайперской винтовкой, но от её стрельбы применимы пенальти в -1 к спас-броску за доспехи и укрытия. Кроме того, каждая пуля любовно покрыта раздобытым Шеффером на складах Инквизиции нейротоксином, что позволяет перебрасывать броски на ранение от выстрелов снайперской винтовки.

Специальные правила: Мастер-стрелок, Стрельба в Движении

***Мастер-стрелок***: Харви превосходный стрелок. Мало кто может сравниться с ним в снайперском искусстве. Ли Харви Освальд имеет BS равное 5. Кроме того, раны от стрельбы Харви распределяет игрок, играющий за Штрафников, причём делает он это уже после отыгрыша повреждений от стрельбы от остального подразделения. Малыш может выбирать цель для стрельбы отличную от той в которое стреляет его подразделение.

***Стрельба в Движении:*** Малыш Харви может везти огонь в движении, но получает при этом пенальти -2 к BS и -12 к максимальной дальности стрельбы.

**СЛЕН «ПСИХ» МАККОРМИК**

История:

Слена МакКормика в отряде называют Психом. Почему? Да потому что он реально псих. Натуральный, 100% псих и при том буйный. Раньше был обычным гвардейцем. Загремел в Штрафники за то, что полез на полковника с ножом, хорошо хоть остановили. Полез непонятно из-за чего, но он псих – что с него взять? Что удивительно в Штрафниках ведёт себя довольно смирно, может быть потому, что Шеффер таскает отряд в такие передряги, где всегда есть те, на кого МакКормик может выплеснуть своё неконтролируемое насилие. А «рвать и метать» в ближнем бою это то, что Псих умеет лучше всего.

Оснащение: оружие ближнего боя, лазган

Специальные правила: Боевое Исступление, Опасный Безумец, Пламенная Ненависть, Не Зная Боли

***Боевое Исступление:*** МакКормик совершенный безумец. Он бросается на врага, дабы разорвать его в клочья, не заботясь ни о чём больше. Он имеет WS и BS равное 3, силу, инициативу и количество атак равное 4, Лидерство 6 и получает +2 атаки за нападение или в контратаке. Кроме того он является бесстрашным и не отступает с остальным отрядом, если конечно в отряде не осталось 2 или более других штрафников, которые могут оттащить его (а могут и оставить по желанию игрока).

***Опастный Безумец:*** «Псих» - псих. И соответственно его мягко говоря опасаются. Поэтому враги если могут, всегда должны направлять свои атаки прежде всего против Слена МакКормика. Подразделения со специальными правилами *Бесстрашные,* *И Пусть Они Не Знают Страха* или *Независимый персоонаж* могут пройти тест на лидерство и игнорировать это правило.

***Пламенная Ненависть:*** Слэн ненавидит всех (с небольшим исключением ввиде группы сослуживцев, которых он просто не любит). Он считает любого врага *Ненавистным*.

**ДЖИММИ «МОЗГ» КАРТЕР**

История:

Джимми Картер прозван Мозгом потому, что он действительно самый умный. Не считая Полковника конечно. Загремел в тюрьму он за то, что оценивал стоимость ксеноартефактов, помогая преступному синдикату торговцев. Когда ксенотороговцев накрыли Арбитры, в опалу попал и Джимми. Так бы он и гнил в тюрьме, если бы случаем не попался на глаза Полковнику Шефферу, не разговорился с ним и в итоге по глупости не принявшим предложение присоединиться к Штрафникам. Картер помогает Легиону не столько оружием. Сколько знаниями и умениями, помогающими другим штрафникам максимально эффективно использовать свои навыки.

Оснащение: самолично улучшенный лазган, мелта-бомбы, панцирная броня, ауспекс, сигнум.

***Самолично улучшенный лазган:*** Джимми прекрасный техник. Он самолично сконструировал себе панцирную броню, починил захваченные в бою сигнум и ауспекс, а так же кастомизировал свой лазган. Его лазган является мастерски сделанным оружием с AP6, автоматически наносящим рану при броске 6 на попадание.

***Сигнум и ауспекс:*** Описание этого оснащение ищите в кодексе Космического Десанта 4-й редакции.

Специальные правила: Знаток Неприятеля

***Знаток Неприятеля:*** Картер хорошо знает большинство неприятелей и их техники и в бою он помогает другим координировать действия, чтобы максимизировать урон. Отряд, включающий Мозга Джимми может перебрасывать один бросок на ранение или пробивание брони в ход.

**ЭВЕЛИНА «КРАСОТКА» АЛАНИЯ**

История:

Эвелина Алания зовется в отряде Красоткой не просто так. Она когда-то была самой известной танцовщитцой в известнейшем на планете клубе. Пока не убила начавшего к ней приставать богатенького паренька. Паренёк оказался сынком одного сенатора и пришлось бы Эвелине шить форму для гвардейцев или драить туалеты в какой-нибудь Штрафной Кололонии, если бы Прокуратор Адептус Арбитрес не обратил внимание на навыки девушки, которая прилично отдубасила взвод Арбитраторов, когда тот пытался её схватить. Прокуратор к неудовольствию Сенатора отправил Аланию в рекрутский центр Департоменто Муниторум, откуда она и попала к Шефферу. Сенатора же Прокуратор просто отстранил от должности.

Оснащение: пара гидроклинков, пара лазерных пистолетов, цифровое оружие

***Пара Гидроклинков:*** Сражаясь с ведьмой-сукубой тёмных эльдар, Эвелина добыла эти клинки, когда в тот момент, когда ведьма пыталась изящно обезглавить соперницу, провела некрасивый, но эффективный приём, забрав гидроклинки в качестве трофея.

Пара гидроклинков дают +1 атаку за дополнительное оружие ближнего боя и дают +D6, вместо стандартных +1 атак в нападение или контратаке. Кроме того Алания настолько искусно с ними обращается, что может перебросить бросок на определение количества дополнительных атак, если ей не понравился первый результат.

Специальные правила: Красавица, Боевой Танец, Скорость, Яростная Атака

***Красавица:*** Эвелина Алания – красавица. За что и поучила свою кличку. Соответственно она вызывает стойкий архетип «защиты прекрасной дамы». Любое ранение, которое Эвелина должна получить может быть перераспределено в любого мужского персонажа в пределах 2-х дюймов от Красотки. Это правило не действует только на Шеффера, который прожил 300 лет только благодаря концентрации на работе (конечно во время работы) и Псих МакКормик, потому что он псих. Могрин тоже небольшой ценитель женской красоты, но за него банально легко спрятаться по собственному желанию.

***Боевой Танец:*** Навыки стриптиза пригодились Алании и в бою. Она имеет инициативу 6, а в ближнем бою получает непробиваемый спас-бросок 4+ в ближнем бою. С другой сторона она облегчила, а по сути, полностью перекроила стандартный гвардейский бронежилет, так, что теперь он даёт защиту всего 6+. Впрочем, остальную «защиту» предоставят смотрящие на этот новый костюм мужчины.

***Скорость:*** Эвелина невероятно, даже прям сверхъестественно быстра. Она имеет инициативу равную 6.

**«ГОЛОВА» МОГРИН**

История:

Могрин, прозван Головой за свою «костяную башку», т.е. и за то, что он для огринов довольно умный (в частности он прошел процедуру мозговой хирургии) и за то, что ударом головы он может отправить на тот свет даже орка. За что огрин может попасть в Штрафники? – да за, скажем так, «не очень бережное обращение» с честолюбивым офицером. Первым делом этот офицер, поднявшись из грязи, сказал «расстрелять», но Комиссариат решил по-иному. Впрочем, без защиты Могрина тот офицер не протянул и недели, огрин же живёт и здравствует с тех пор вот уже двенадцатый год, несмотря на то, что он принимал участие в полудюжине операций 13-го Штрафного. Шеффер вопреки практике использует Могрина не как рукопашника, а как тяжёлую огневую платформу, чему впрочем, давно любивший пострелять огрин очень рад.

Оснащение: тяжёлый болтер с кучей боеприпасов

***Тяжёлый болтер с кучей боеприпасов:*** Могрин любит стрелять. Очень любит. А та гора боеприпасов, что лежит в его огромном мешке за спиной позволяет ему это делать куда дольше. Могрин считается вооружённым Тяжёлым Болтером, которое вместо Тяжёлое 3, стреляет с типом Тяжёлое 4.

Специальные правила: Огрин, Большой и Сильный

***Огрин:*** Могрин – Огрин со всеми вытекающими последствиями. Его сила и стойкость равны 5, у него три раны, три атаки, Лидерство равное 7 и BS равное 3.

***Большой и Сильный:*** Огрин большой и сильный. Любой штрафник, может пройти тест на инициативу, если находится в 2-х или менее дюймах от Могрина. Если тест пройден, то раны, которые должны были прийтись в другого штрафника, назначаются Башке. Кроме того огрин ещё и сильный. Он имеет специальное правило *Неумолимый*.

**ГЕБРИЭЛЬ «СЛАЙ» ЭШФОРД**

История:

Гэбриэль очень и очень задиристый для ратлинга, собственно потому и получил кличку в честь древнего героя со Святой Терры. Известен своими грязными приёмами и ударами со спины, Эшфорд загремел в штрафбат совсем не за бои без правил, а как не глупо бы это не звучало, за обыкновенное воровство. Карманник, обыкновенный карманник. Правда стырить умудрился вещь на многие-многие имперские кредиты у жены Планетарного Губернатора. Если бы не вспомнили его предыдущие заслуги, то сидеть бы Слаю в безопасной тюрьме и штопать носки. А так – послали в штрафники, откуда он и попал в самый самоубийственный Штрафной Легион к Полковнику Шефферу. Тут то ему и пригодились все его грязные приёмы, ибо только так тут можно прожить чуть-чуть подольше.

Оснащение: пара смазанных ядом боевых ножей (ядовитые 2+), лазган

Специальные правила: Ратлинг, Атака Из Подтяжка, Скрытность, «Ложись!», Хрен Попадёшь, Меткий Стрелок

***Ратлинг:*** Слай ратлинг со всеми вытекающими. Он имеет силу и стойкость равную 2-м, зато имеет инициативу равную 5.

***Атака Из Подтяжка:*** Гэбриэль известен своими атаками со спины. Он может направлять свои атаки в любого врага в пределах 2-х дюймов от него.

***«Ложись!»:*** Залегая, Эшфорд получает не +1, а +2 к спас-броску за укрытие.

***Хрен Попадёшь:*** Ратлинги вообще маленькие, а Гебриэль ещё и быстрый и умелый. В отношении попадания по нему в ближнем бою он считается имеющим WS равное 7, а в дальнем непробиваемый спас-бросок 5+.

***Меткий Стрелок:*** Слай всё-таки ратлинг. И стреляет он превосходно. Его стрелковое оружие имеет специальное правило *Суперострое* и стреляет с типом Штурмовое 2 на дальность до 24 дюймов.

**АЛЕКС «РЕПРЕССОР» МЁРФИ**

История:

Почему Алекс Мёрфи ходит в форме Арбитратора Шок-Команды. Да потому что он и был Арбитратором Шок-Команды и стараниями Шеффера ему вернули его форму. Мёрфи подвёл выполнение важной операции и был с позором выгнан из Арбитров за совершенно несвойственное мрачным Имперским Законникам пьянство. В Штрафники Репрессор пошёл уже сам, желая кровью искупить свой позор. Его самоцель не убить как можно больше, а спасти как можно больше, чтобы те в свою очередь убили как можно больше. За свою карьеру в штрафниках на его счету скопились десятки, если не сотни спасённых жизней, за что Полковник его очень ценит. Не то, чтобы Шефферу было дело до жизней штрафников, просто ему надо чтобы оставался хоть кто-то кроме него на финальную битву.

Оснащение: панцирная броня, арбитровский щит, арбитроский дробовик, шоковая дубинка, защитные гранаты (действуют в пределах 2-х дюймов от Мёрфи)

***Арбитровский щит:*** Вообще щит Адепуст Арбитрес конечно хорош и спокойно защищает от большинства оружия, которое могут противопоставить повстанцы (от остального обычно защищает панцирная броня), но Мёрфи достиг с ним такое мастерства обращения, которое вместе с тем, что над его щитом «поколдовал» Джимми Картер делает его во всём эквивалентным Штурмовому Щиту из кодекса Космического Десанта 5-й редакции.

***Арбитровский дробовик:*** Знаковое оружие Адептус Арбитрес***.*** Считается стрелковым оружием, которое может стрелять в двух режимах:

Патронами *Менстоппер*. Дальность: 12 Сила: 4 АР: - Тип: Штурмовое 2

Патронами *Палач*. Дальность: 18 Сила: 4 АР: 5 Тип: Штурмовое 1\*

Патроны типа палач не требуют линии видимости для стрельбы и игнорируют спас-броски за укрытия, кроме тех, которые даются площадными элементами ландшафта

***Шоковая дубинка:*** Ещё одно знаковое оружие законников Империума. Считается оружием ближнего боя с правилами *Отравленное 4+* и *Суперострое*.

Специальные правила: Божественная Стойкость, Героический Защитник

***Божественная Стойкость:*** Мёрфи дал клятву спасти как можно больше людей. А это требует не дюжей стойкости. Он считается имеющим стойкость 4 и противник должен перебрасывать удачные броски на ранения (если оппонент имеет возможность перебрасывать проваленные спас-броски на ранение, то делается только один бросок и он не перебрасывается независимо от того, нанёс он рану или нет).

***Героический Защитник:*** Алекс дал клятву спасти как можно больше людей и он выполняет её. Каждый раз, когда модель в двух дюймах от Репрессора должна получить рану, он может пройти тест на лидерство. Если тест на лидерство пройден то эту рану отныне должен получить Мерфи, а не первоначальная модель.

**АЛЬБЕРТ «ХИТРЕЦ» КОХ**

История:

Альберт, будучи несертифицированным псайкером, долгие 10 лет скрывавшимся от Имперского правосудия, пока имперцам это не надоело и они не направили по его душу группу Гильдии Астропатикус. Хитрости Коха всё же не хватило, чтобы ускользнуть от столь мощных опанентов и он был схвачен, для того, чтобы отправить его на Терру для питания Астрономикона.

Пожалуй только полковник Шеффер может быть столь безрассудно самоуверенным чтобы потребовать беглого псайкера у Гильдии Астропатикус и Инквизиции и пожалуй только у Шеффера достаточная репутация, что бы его запрос был удовлетворён.

Оснащение: психосиловой посох, руны внимательны

***Руны внимательности:*** Смотри кодекс Эльдар.

Специальные правила: Псайкер, Опытный Псайкер, Война Умов, Защита Души

***Опытный Псайкер:*** Альберт опытный псайкер и способен проходить три психотеста в раунд на применения своих психосил.

P.S. Хотя он может использовать столько же психосил, сколько и к примеру Варро Тигуриус, вы должны понимать, что до его уровня Коху далеко и каждая из его психосил сама по себе слабее.

***Защита Души:*** Хитрец не был бы хитрецом, если бы не обводил вокруг пальца даже хищников Варпа. Он имеет 2+ спас-бросок от Атаки из Варпа. Однако это требует не дюжих усилий – если он получает атаку из Варпа, то не та психосила, в ходе применения которой он её получил, ни последующие не действуют и не могут быть применены до начала следующего хода игрока, контролирующего Альберта.

***Война Умов:*** Может Альберт и не слишком силён и даже не слишком искусен, но хитрости ему не отнять. Все пси-способности действующие на одну конкретную цель, направленные против Коха, автоматически выполняются, но против самого псайкера, направившего эту атаку. Кроме того Альберт может защитить так и любую модель из своего подразделения, но для этого он должен успешно пройти тест на лидерство.

Психосилы:

1. ***Истинная мощь***. Псайкер получает +1 к силе, инициативе и атакам на следующие две фазы ближнего боя (свою и противника)
2. ***Подавление воли***. Выбранное вражеское подразделение в 12 дюймах должно пройти тест на залегание с пенальти -1 к лидерству.
3. ***Стрелы гибели***. Это стрелковая атака со следующими параметрами:

Дальность: 12 Сила: 4 АР: 2 Штурмовое D3\*

*\*Если при броске выпадает 1, то атака отрабатывается с силой 5*

1. ***Психическая защита***. Одна модель в отряде получает непробиваемый спас-бросок 3+ (или +2 к имеющемуся до максимума в 2+) до конца хода противника. Это психосила может быть использована до трёх раз за ход.
2. ***Ослабление намерений***. Целью психосилы может стать одна модель в 24 дюймах от псайкера (кроме *Независимого Персонажа* и *Титанического Существа*). До начала следующего хода эта модель должна перебрасывать все удачные броски на попадание при стрельбе (если модель в свою очередь может перебрасывать неудачные броски на ранение, то на попадание кидается только один кубик без возможности переброса).
3. ***Ускорение***. Весь отряд до конца хода получает +1 дюйм к дальности передвижения и атаки до конца хода, а сам к тому же получает +1 к инициативе.
4. ***Псиудар***. Это стрелковая атака со следующими параметрами:

Дальность: 6 Сила: 3 АР: - Штурмовое 1 Большой Шаблон\*, *Суперострое*

*\*Шаблон не смещается*

**ХАРЛИ «ОГОНЬ» КВИНН**

История:

Харли – огонь-баба. И в переносном и, благодаря Выжигателю в прямом смысле. Собственно потому её так и называют: «Огонь». Загремев в штрафники как не удивительно именно за поджог, впоследствии она не раз прославилась поджиганием всего и вся и взрыванием того, что загорится от этого. Собственно она прославилась и своим ближнем боев. В который она выходит с клинками, смоченными в прометиуме, а в ходе боя поджигаются, превращая бой в прекрасное зрелище, немного омрачаемое лишь криками горящих противников.

Оснащение: огнемёт «Выжигатель», пара мастерски сделанных отравленных оружий ближнего боя 4+, голополе (5+ непробиваемый спас-бросок), мелта-бомбы

***Огнемёт «Выжигатель»:*** Это огнемёт, который может стрелять следующими профилями:

* Дальность: Шаблон Сила: 4 АР: 5 Штурмовое 1
* Дальность: Шаблон Сила: 1 АР: 5 Штурмовое 1, *Отравленное 4+*
* Дальность: Шаблон Сила: 3 АР: 4 Штурмовое 1
* Дальность: Шаблон Сила: 3 АР: 5 Штурмовое 1 (стреляет как пушка Адской Гончей)

В первый раунд ближнего боя считается силовым оружием (который комбинируется с основным оружием ближнего боя мисс Квинн).

Специальные правила: Ловкость

***Ловкость:*** Харли быстрая и ловкая. Онаимеет инициативу 4.

**ДЖЕК «УБИЙЦА» ДЖЕКСОН**

История:

У Джека Джексона очень доброе сердце, но очень злые руки, ноги и голова. Он оплакивает всех погибших и с большой неохотой вступает в бой, но уж когда он это делает количество трупов крайне стремительно увеличивается. Попал в штрафбат за неисполнение приказов начальства, как раз касательно нападений и убийств, но Шеффер, к которому он попал быстро нашёл с ним общий язык и, отныне, Убийца, как его немного издевательски, немного любовно кличут другие штрафники не разу не колебался, выполняя приказы Полковника.

Оснащение: мелтаган, меч «Разрубатель»

***Меч «Разрубатель»:*** Это легендарное оружие, которым был повержен Чемпион Хаоса Гардонт, во времена битвы за дворец Императора. Его хозяин отправился в Око Ужаса, где и сгинул, хотя и принёс множество смертей чемпионам и воинам Великого Врага. Отбит он был уже у Чемпиона Храдгольма, Штрафниками Шеффера, после чего так и остался в у них. Это мастерски сделанное двуручное силовое оружие, которое даёт насителю +1 к силе и наносит рану с правилом *Немедленной Смерти*, но заставляет бить с инициативой равной 1.

Специальные правила: Взорви это, Убей Его

***Взорви Это:*** Джек Джексон знает, как обращаться с мелтаганом. Спец-правило *Мелта* у его мелтагана действует на полную дальность стрельбы, а не на половину. Кроме того, он может выбирать цель для стрельбы отличную от той в которое стреляет его подразделение.

***Убей Его:*** Разрубатель меч длинный, как и руки его владельца. Убийца может направлять свои атаки в любого врага в пределах 2-х дюймов от него.

**БОБ «РАКЕТА» ЭДВАРТС**

История:

Вопреки ожиданиям Боб Эдврадтс не получил свою кличку «Ракета» за использования ракетомёта, а выбрал ракетомёт, так как у него была кличка «Ракета». Точней не кличка, а прозвище, а потом и псевдоним – Эдвардтс был профессиональным гонщиком. В опалу попал после того как он поломал машину другого гонщика так, что тот разбился насмерть. Впрочем, до этого тот гонщик и сам отправил трёх других гонщиков в больницу и, хотя вина погибшего гонщика не была доказана, Эдвардтса не превратили в Сервитора, а дали второй шанс. Повезло ему или нет, но за его водительские (как-никак первые места почти во всех чемпионатах) и как оказалось стрелковые качества отрабатывать свой долг перед Императором он загремел к полковнику Шефферу.

Оснащение: ракетомёт «Изничтожитель», мелта-бомбы

***Ракетомёт «Изничтожитель»:***  это превосходный рекетомёт, подаренный Эдвартсу за место сломанного прошлого, за защиту форпоста Адептус Механникус. Этот ракетомёт имеет AP1.

Специальные правила: Уничтожитель, Мобильная Стрельба, Водила

***Уничтожитель:*** Боб чрезвычайно умелый стрелок. Он может выбирать цель для стрельбы отличную от той в которое стреляет его подразделение и получает следующие бонусы:

* При стрельбе по машинам - +1 к броску на пробивание брони
* При стрельбе по монстроидальным существам – наносит две раны, вместо одной

***Мобильная Стрельба:*** Эдвартс может везти огонь и в движении. При этом дальность его огня падает до 36 дюймов и он не может использовать специальное правило *Уничтожитель*.

***Водила:*** Если отряд передвигается на транспорте, то Ракета тут же сталкивает водителя (если он вообще есть) на своё место в салоне, а сам садиться за руль. Машина под его командованием получает бонус в -1 к броску по таблице повреждений («0» вообще не наносит никакого эффекта) и BS4.

**ИЗВЕСТНЫЕ ОПЕРАЦИИ 13-го**

Полковник Шеффер уже больше 300 лет ведёт в бой свой 13-й Штрафной Легион, более известный как «Последний Шанс» или «Получившие Последний Шанс». За эти столетия он превратил стратегическую боевую единицу, которую раньше использовали только для затыкания дыр в обороне или нападении, там где надо было действовать горой трупов, в подразделение, за которое обычно не берутся даже космодесантники, считая их самоубийственными. И выполняющих их. Впрочем, Штрафники обычные люди, а не могучие Адептус Астартес чтобы выполнять такие задания без потерь. Почти после каждой операции, полковнику приходится переформировывать полк, ведь от него остаются лишь избранные, дай Император сотни, а обычно десятки или даже единицы.

Список славных побед 13-го слишком длинный, и слишком засекреченный, чтобы его можно было расписать здесь весь, но несколько операций, позволяющих боевым стратегам оценить все возможности «Последнего Шанса» привести стоит обязательно. Ниже описаны большинство операций, в которых 13-й Штрафной Легион Полковника Шеффера принимал участие за последние десять лет.

Только вернувшись с операции по уничтожению орочьего воеводы, проводимой он и его подчинёнными на рубеже десятилетий Шеффер получил предложение возглавить весьма и весьма самоубийственную операцию, целю которой был не что-нибудь, а Корморраг. Ордо Ксенос давно хранила астропатические координаты Комморы, полученные со времён захвата Ударного Крейсера Саламандр «Кузнечный Молот» и судя по всему наконец-то решилась этими данными воспользоваться.

Хитростью проникнув в Каррморраг, даже притворившись захваченными в плен, штрафники с боем прорывались в центр Комморы и в итоге взяли штурмом башню Архона Тарила, одного из главных союзников Асдрубаэля Векта. Тарил, ранил полковника, пока тот отбивался от его Инкуби, но от ножа лейтенанта Кейджа ему было не уйти. Башня была заминирована и взорвана, а немногочисленные теперь Штрафники эвакуированы телепортатором Чёрного Корабля. Кроме того, во время этой операцией 13-м Штрафным Легионом были собраны обильные картографические данные и были установлены телепортационные маяки, которые позволили в последствии Инквизиции провести блистательную операцию «Власть Страха».

Следующая, весьма малоизвестная операция 13 Штрафного Легиона между 993.М41 и Второй «Тиранической» Войной называлась «Жатва». К началу боевых действий в течение войны, Легион насчитывал около 4000 солдат. По мере удаления от театра боевых действий, легион насчитывал уже всего 250 человек. Выжившие были организованны в один отряд Лейтенантом Кейджем, самым старшим из выживших офицеров. Этот отряд перемещался с одной горячей точки к другой и понёс огромные, почти невосполнимые потери, хотя, всё же к ним присоединилось два «Склонных к трусости» солдата после битвы у «Крушения Надежд». К этому моменту «Получивших последний шанс» осталось всего 12. Понеся огромные и почти невосполнимые потери, они всё же добрались до точки брифинга. Теперь они могли раскрыть свои «до-штрафные» биографии. 13 Штрафной Легион существовал, как тренировочная база для отбора самых лучших (совершенных) солдат для секретной миссии, организованной Инквизицией. Их текущим заданием было уничтожение города «Коританорум», который выступил против власти Империума под влиянием высадки Генокрадов. Миссия была выполнена, когда выжившие «Получившие Последний Шанс» взорвали реакторы города, вызвав массивный «энерго-паровой» взрыв.

Следующая миссия, порученная 13 Штрафному Легионому, началась приблизительно год спустя после миссии в «Коританоруме» и отличалась от предыдущей тем, что Шеффер не стал брать крупномасштабные наступательные силы, а вместо этого создал маленький ударный отряд. Он поручил Лейтенанту Кейджу собрать отряд из заключённых гвардейцев, которые содержались в специальной тюрьме, где полковник был властен. Несмотря на различные инциденты (даже случаи смерти) во время тренировочного процесса, элитный отряд «Получивших Последний Шанс» был сформирован. Через несколько месяцев отряд прибыл к точке назначения. Их миссией было Убийство коммандера Тау «Светлого Меча». Представившись дипломатической миссией, а затем торгашами, они смоли проникнуть в командные структуры «Светлого Меча» и уничтожить ксеноса вместе с его ближайшим окружением. Добраться и убить командира Тау оказалось куда проще, чем выбраться оттуда. 13-му Штрафному пришлось быстрой и яростной атакой захватить новейший тяжёлый крейсер ксеносов класса Защитник вместе со всем его оснащением и вооружением, включая. Не имея ни единого псайкера, а тем более навигатора, они по наитию смогли достичь имперского космоса, на что им понадобилось почти три месяца – больше, чем длилась вся операция внедрения.

После этого 13-й Штрафной Легион получает задание по уничтожению еретического правительства планеты Арайна. Шеффер собирает выживших и пополняет их перспективными новичками и вновь ведёт их в ад. Скрытно проникнув на планету на специальном десантном боте, присоединённом к метеориту, полковник и семь сотен бойцов направляются к столице, но по дороге, понимают что зараза засела намного глубже. Они направляются к шахтам в горах Тейриот, где обнаруживают присутствие большого контингента Альфа Легиона и их подручных, которые занимались откапывание нескольких Титанов Хаоса. Разведав обстановку штрафники начали атаку на позиции неприятеля. Бой был долгим и очень кровавым и, в конце концов остатки Штрафников вытеснили из нижних шахт. В этот момент на планету прибыл Лорд Чёрного Легиона со своей свитой. Альфовцы и их прислужники из правительства (те самые, которых штрафников послали уничтожить) лично присутствовали на показе находки, которая должна была быть доставлена непосредственно Аббадону Осквернителю. В этот момент Шеффер активировал детонатор и все нижние шахты вместе с сотнями войнов Альфа и Чёрного Легионов, а так же еретическим правительством и Титанами оказались залиты кипящей лавой. Спустя несколько недель остатки штрафников забрал передовой имперский контингент, прибывший на Арайну для полного восстановления имперского присуствия.

Следующая известная миссия порученная 13 Штрафному Легиону датируется 999.М41 на Армагеддоне. Имея в распоряжении всего 30 бойцов, Шеффер тренировал их обучал различным видам тактик в течение годового варп-путешествия. К сожалению, при прорыве к орбите, их транспорт был подбит орками, отряд был вынужден эвакуироваться на спасательном корабле. Преодолевая джунгли Армагеддона, Шеффер и отряд проделали путь к базе Церберов и оттуда, страдая от различных случайных боёв, могли приступить к основной миссии. Она заключалась в уничтожении изменника «Германа вон Страба». С высадкой «Улья Кракен» миссия была раскрыта из за "демонической одержимости" Кейджа. Связавшись с «вон Страбом» он ввёл весь отряд в ловушку. Вскоре Кейдж не выдерживает демонической одержимости и совершает самоубийство, унося с собой «вон Страба».

Далее несгибаемый полковник Шеффер ведёт свой 13-й Штрафной Легион в демонический мир Призрачное Счастье, что в глубине Ока Ужаса, чтобы выследить и убить князя демонов Мк‘Иратрикса. На начало операции Легион насчитывает почти полторы тысячи бойцов. Пройдя через огонь, воду и медные трубы, убив на своём пути превеликое множество неприятелей, включая даже чемпионов космодесанта-предателей, Шеффер с оставшимися в живых достигают Призрачного Счастья, где полковник в финальной схватке побеждает принца-демонов, а потом и детонирует подрывные заряды, испепеляющие дворец Мк‘Иратрикса и провоцирующие структурные разрушения всей планеты.

Спустя всего день после возвращение Полковник Шеффер приступает к восстановлению «Последнего Шанса». Он опять поведёт их в ад. К смерти и славе.

**P.S.**

Отряд Штрафников предназначен первую очередь для небольших игр очков на 750, где примерно половина армии стоит Шеффер, 12 Избранных и Химера.

В больших сражениях Штрафники уж очень уязвимы к площадным атакам и шквалу дистанционного огня.