

WARHAMMER[®] 40,000

ТИРАНИДЫ



GAMES
WORKSHOP[®]

— СМЕРТЬ ВЕРДИКС ПРАЙМА —



На начальном этапе флора Вердикса под действием тиранидских спор начала бурно расти, в то время как передовые организмы Тиранидов обрушились с первыми атаками.



Тираниды начали массовую атаку, а поверхность планеты начала покрываться чужеродными структурами Тиранидов.



В конце концов Вердикс Прайм был полностью опустошен инопланетными ордами, его биомасса была разложена и перекачана в корабли-матки на орбите.

КОДЕКС: ТИРАНИДЫ

Из невыразимого холода межгалактических пространств движется инопланетный разум, оставляя за собой лишь бесплодные руины некогда цветущих миров.

Передовые отряды Великого Разрушителя, единого живого организма, простершегося на многие световые годы космоса и контролируемого бессмертным Коллективным Разумом, достигли нашей галактики и сочли ее подходящим пастбищем. Охота началась.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2	Психихосилы Тиранидов	31	Стаи Прожор	41
Великий Пожиратель	4	Биоморфные усиления	32	Равенеры	42
Флот-Улей «Бегемот»	8	Воинский лист армии		Гаргойлы	43
Флот-Улей «Кракен»	12	Тиранидов	34	Хранилище спор	43
Флот-Улей «Левиафан»	18	Тиран	35	Зоантропы	44
Забывшие флоты	24	Телохранители и Патриарх	36	Биоворы	45
Специальные правила		Воины-Тираниды	37	Карнифексы	46
для армии Тиранидов	28	Ликтор	38	Памятка	48
Тиранидские оружейные		Генестилеры	39	Создание Орды Тиранидов	49
симбиоты	30	Гаунты	40		
		Хормоганты	41		

Авторы

Фил Келли и Энди Чемберс

Дополнительные материалы:

Энди Хор и Грехем Макнейл

Иллюстрация на обложке:

Алекс Бойд

Иллюстрации:

Поль Дэнтон, Дэвид Галахер, Марк Гиббонс, Карл Копински и Эдриан Смит

Графика:

Элун Дэвис

Схемы:

Дейв Эндрюс, Джон Бланше, Алессио Каваторэ, Роберто Кирилло, Джес Гудвин и Гэв Торп

Производство:

Майкл Барсон, Симон Бертон, Марк Элиот, Крис Джагерс, Джон Мичилбах, Дейв Муссон, Марк Оуэн и Ян Стрикенд

Миниатюры:

Марк Бедфорд, Хуан Диаз, Джес Гудвин и Марк Харрисон

Сведения о хобби:

Марк Джонс и Эдриан Вуд

Группа поддержки:

Кэв Эспрей, Пит Фолей, Дэвид Родригес Гарсия, Нейл Грин, Нейл Лэнгдоун, Даррен Летам, Кейт Робертсон и Кристин Вильямс

Особая благодарность:

Шерман Бишоп, Грехем Дейви, Пит Хайнс, Алан Меретт, Рик Пристли, Марко Шульц и Древний и благородный орден Техносвященников

Русская версия книги

Перевод:

Алена Козлова, Владимир Яснов

Под редакцией:

Любови Мачиной и Алексея Синяткина

Верстка русской версии:

Дизайнерская группа «Столица»

Произведено компанией «Games Workshop»

Авторские Права © Games Workshop Limited 2004. Все права защищены.

The Double-Headed/Imperial Eagle device, дизайн Двуглавого/Имперского Орла, 40K, GW, Chaos, the Games Workshop logo, логотип Games Workshop, Games Workshop, Space Marine, Космические Десантники, Hive Tyrant, Тиран Улья, Tyrant Guard, Телохранители Тирана, Tyranid Warrior, Воины Тираниды, Broodlord, Патриарх, Lictor, Ликтор, Genestealer, Генестилер, Gaunt, Гаунт, Termagant, Термагант, Hormagaunt, Хормогант, Ripper Swarm, Стаи Прожор, Ravener, Равенер, Gargoyle, Гаргойлы, Spore Mine, Споровые мины, Zoanthrope, Зоантроп, Biovore, Биоворы, Carnifex, Карнифекс, Warhammer, Молот Войны, Tyranid Hive Fleet names, Имена Тиранидских флотов-ульев, все связанные с этим знаки, имена, персонажи и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40000 являются либо ©, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2004, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Произведено ООО «Астероид»

(Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru)
по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45)
по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО «Алегрис»

1-ая редакция, Москва 2005 год.

ВВЕДЕНИЕ

«Империю разъедает болезнь. С каждым десятилетием она проникает все глубже, оставляя за собой опустошенные, мертвые миры. Этот ужас, эта мерзость мыслит и намеревается поглощать все новые пространства, а мы можем лишь пытаться остановить стаи биотехнических монстров, которые она насылает на нас почти инстинктивно. Чтобы притупить страх, мы дали имя этому ужасу: мы назвали его расой Тиранидов. Но для них мы всего лишь добыча.»

Инквизитор Сцезак

Добро пожаловать на страницы Кодекса армии Тиранидов. Здесь вы найдете все необходимое, чтобы собрать, покрасить и управлять полчищами Тиранидов в играх Warhammer 40 000.

Тираниды — инопланетная раса из ледяных глубин космоса, постоянно жаждущая теплой плоти. Они наводняют звезды миллиардами своих солдат, чистой силой разрушения, похожей на стаю саранчи, — безжалостную в своем голоде и слишком многочисленную, чтобы ее можно было остановить. Когда Флот-Улей обнаруживает богатую жизнью планету, беспощадные армии ненасытных воинов обрушиваются на нее. Всего за несколько дней обитатели планеты вырезаются как скот, а их тела растворяются в биологическую массу, из которой появятся новые Тираниды. Таким образом стаи постоянно пополняются все более умелыми убийцами, рожденными из плоти не только своих мертвецов, но и их жертв. Когда процесс завершен и каждая капля биомассы поглощена, Тираниды перемещаются к следующей планете, оставляя за собой лишь бесплодные камни.

ПОЧЕМУ СТОИТ СОБИРАТЬ АРМИЮ ТИРАНИДОВ?

Тираниды — исключительно мощная армия ближнего боя, обладающая уникальным стилем ведения войны. Вы совершили смертельную ошибку, если позволили Тиранидам добраться до ваших позиций. Каждая модель этой армии — военная машина, специально созданная для определенной боевой задачи, невероятно эффективный хищник, которому мало кто может противостоять и еще меньше кто сможет пережить его нападение.

Широкий выбор возможностей, доступных играющему Тиранидами, делает эту армию необычайно гибкой. Одни генералы предпочитают создавать исключительно наступательные силы с красными когтями и зубами, в то время как другие используют мощное симбиотическое оружие. Для некоторых игроков нет ничего лучше, чем собрать губительные отряды Пожирателей, вдвое или втрое превосходящие силы противника по численности. С другой стороны, существуют целые армии чудовищных неуклюжих существ, способных разбить отряд противника, не получив и царапины. Наиболее успешная тактика — собрать комбинированную армию, гармонично работающую и с игроком, и с Коллективным Разумом.

Но если эта разносторонность делает армию столь привлекательной, истинным призванием Тиранидов является внушаемый ими непреодолимый ужас. Никто не сражается с Тиранидами, не испытывая страха перед полным поражением и резней. Тираниды — всего лишь винтики в безжалостной инопланетной машине смерти, существующие, чтобы служить коллективному разуму. По существу, вы можете свободно «расходовать» отряды точно так же, как расходуете амуницию — в запасе всегда будут еще тысячи. Многим из нас знакомы киноизображения злобной инопланетной стаи, и здесь нет выбора — либо убиваешь ты, либо убивают тебя. Они идеальные «плохие парни», легко опознаваемые и одним своим видом вводящие в оцепенение.

Еще один крупный плюс армии Тиранидов — широчайшие возможности для изменения моделей. Покраска армии тоже может быть абсолютно необременительной; немного времени, посвященного подбору верной цветовой схемы, позволит вам создавать стаи Пожирателей в короткие сроки. Какой бы вариант вы ни избрали, на поле боя ваша армия будет выглядеть внушительно.



Фаэрутриэль и ее отряд неслись вдоль ломаных контуров полупрозрачных зданий, гладкие линии их джетбайков рассекали пыльный дупный воздух. Узоры на стенах домов сливались в одну размытую полосу, но вызывающие омерзение крылатые Тираниды, преследующие их, не прекращали погони. Фаэрутриэль заложила крутой вираж, услышав резкий сигнал, возвещающий об очередной волне плотоядных жуков, выпущенных Тиранидами. Отряд в точности повторил ее движение и нырнул в развалины древней арки. Лериан конвульсивно дернулся, когда пара сияющих когтей вонзилась ему в спину, и с грохотом врезался в стену одного из зданий. Фонтан разноцветного стекла взвился вокруг горящих обломков его джетбайка и осыпался на нападавших. Фаэрутриэль выкрикивала отрывистые команды, ведя отряд сквозь стрельчатые арки на огромной крыше здания.

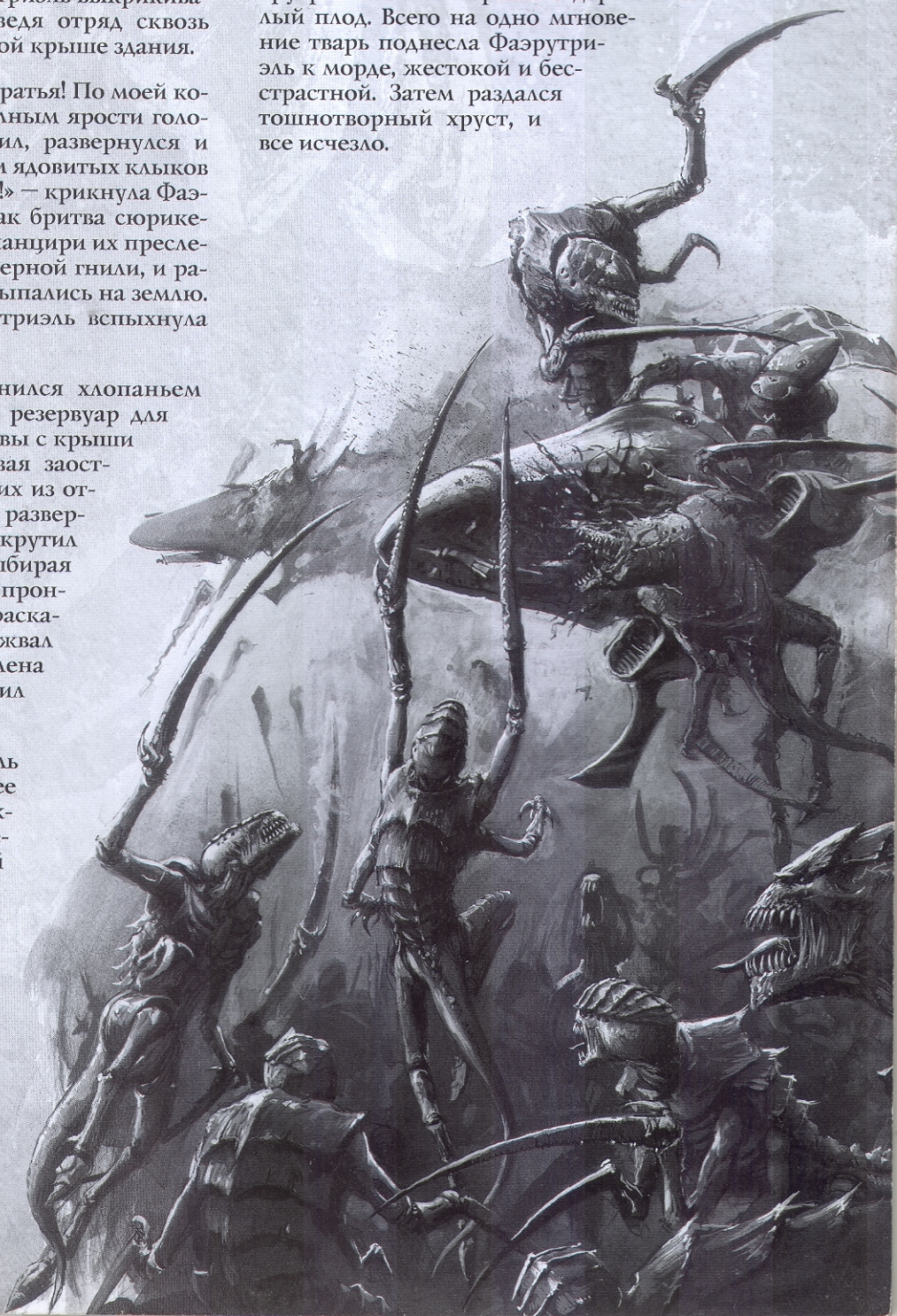
«Разворот и открыть огонь, братья! По моей команде!» — приказала она полным ярости голосом. Отряд резко затормозил, развернулся и оказался лицом к лицу с роем ядовитых клычков и кожистых крыльев. «Огонь!» — крикнула Фаэрутриэль, и сотни острых как бритва сюрикенов вонзились в хитиновые панцири их преследователей. Брызнули струи черной гнили, и разорванные в клочья тела посыпались на землю. На секунду в сердце Фаэрутриэль вспыхнула надежда.

Неожиданно воздух наполнился хлопанием крыльев. Нечто размером с резервуар для воды обрушилось им на головы с крыши ближайшего здания, разрывая заостренными когтями сразу троих из отряда. Фаэрутриэль в панике развернула джетбайк, пока монстр крутил шишкообразной головой, выбирая новую жертву. Тварь издала пронзительный вопль, и струя раскаленного света вырвалась с ее жвал и вонзилась в последнего члена отряда. Взрыв чуть не выбросил Фаэрутриэль из седла.

Не оглядываясь, Фаэрутриэль набрала высоту и еще быстрее заскользила над холмами, покрытыми зыбкими волнами бегущих пришельцев. Рычащий вожак пробился сквозь их ряды, прикрываемый с боков мощными телохранителями. Ниже кучка отважных Эльдаров вступила в схватку и почти тут же исчезла под сплошной массой визжащих хищников. Слезы ярости заструились по щекам Фаэрутриэль. Как такое могло случиться?

Низко пригнувшись к панели управления, Фаэрутриэль набирала скорость до тех пор, пока внизу охотники и воины не слились в единую массу когтей и панцирей. Слишком поздно она заметила троих Тиранидов, вынырнувших в воздухе перед ней и вонзивших в нос ее байка бритвенно-острые лезвия. Джетбайк накренился и отвесно рухнул в толпу пришельцев, оставив за собой клубы маслянисто-черного дыма.

Выбравшись из-под покореженных обломков, Фаэрутриэль подняла налитые кровью глаза и увидела злобно уставившуюся на нее тварь, в двадцать раз превосходящую ее размером. Тварь подхватила ее массивным когтем, вытащив из обломков так же легко, как сама Фаэрутриэль могла сорвать с дерева спелый плод. Всего на одно мгновение тварь поднесла Фаэрутриэль к морде, жестокой и бесстрастной. Затем раздался тошнотворный хруст, и все исчезло.



ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ

«Мы должны избавиться от них, прежде чем они избавятся от нас.»

Капеллан Ультрамаринов Кассиус

Тираниды пересекают Галактики и пространства между ними при помощи огромных дрейфующих флотилий. Флотилии состоят из миллионов разумных судов, каждое из которых, в свою очередь, несет в себе неисчислимые количества монстров, порожденных кипящими генетическими внутренностями слизистых репродуктивных камер. Все эти создания рождаются, чтобы служить единой сущности своего корабля, а сам корабль служит только флоту-улю. Таким образом, вся раса Тиранидов мыслит, чувствует и действует как единый организм, достигая ни с чем не сравнимой сплоченности своих частей. Начиная со сверхчувствительных флотилий Роя и заканчивая крошечными питательными организмами, каждый Тиранид подчинен неумолимой воле коллективного разума.

Поскольку считается, что развитие полноценного мозга у каждого воина-Тиранида является бесполезной тратой ресурсов, низшие создания просто контролируются волей специально созданных вожаков. Они превосходно координируются мощными психическими приказами, передаваемыми единым разумом. Если убрать влияние вышестоящего Тиранида, низшие существа вернутся к своему звериному поведению; это их противники узнали ценой огромных потерь. По этой причине у флотилий, орд и стай нет единого командира, есть только синапсическая сеть телепатических приказов, столь же огромная, как и могущественная.

Все существа, способные получать приказы от коллективного разума – потенциальные телекинетики, связывающиеся со своими собратьями посредством некой инстинктивной телепатии, а не языка. То, что такие количества телекинетиков могут существовать и без прихода в нашу Вселенную толп демонов Хаоса, говорит и об огромном потенциале психических возможностей Тиранидов, и о ледяной пустоте, занимающей место их душ.

Тираниды не создают оружие и корабли из металла и пластика. Они выращивают их из генетической и биотехнической массы, полученной из живой органики разрушенных миров. Каждая единица биологического оружия, железа или снаряд в их армии является неотъемлемой частью организма Тиранида, начиная со спор, загрязняющих атмосферы планет, и заканчивая гротескными иглами, вырывающимися из измученной земли во время нашествия. Сражаться с Тиранидами – значит сражаться с всеохватывающим потоком чужеземных форм жизни, от микрос-

копически малых до колоссальных, каждая из которых по-своему смертельна.

Высшие создания Тиранидов, смертоносные тираны и обитающие в космосе Королевы Норна, представляют собой живые биозаводы, постоянно исторгающие из себя бесконечные потоки воинов, космических судов и оружия. Во время войны эти воины составляют беспощадную ко всему живому массу отточенных когтей и клыков. Абсолютные разрушительные способности столь ужасной силы приводят в ужас, но Тираниды представляют из себя не только физическую угрозу.

Увидеть вторжение Тиранидов – все равно, что увидеть картину полного уничтожения, и многие возможные защитники лишились жизни и рассудка, пораженные безумием резни. Когда нашествие начинается, небеса вначале становятся красными от ядовитых спор Тиранидов, потом – черными от передовых отрядов крылатых существ, сеющих ужас и панику. Ползучие Генестилеры покидают свои убежища и уничтожают командные части врага, пока крадущиеся в тених Ликторы нападают на самых неосмотрительных и при помощи кормовых усиков передают своим прожорливым сородичам информацию о слабостях врага. Ядовитые споры тысячами сыплются с небес, раскрываясь подобно гротескным кроваво-красным цветам, чтобы исторгнуть целые стаи воинов, сливающихся в сплошной поток. Всего через несколько дней после того, как первые споры попали в атмосферу, планета уже кишит Тиранидами.

Разбрасывание микроскопических спор по планете столь основательно, что даже местная растительность мутирует и практически уничтожается нашествием. Рост этих спор ускоряется почти в десять раз, что способствует наилучшему образованию биомассы после завершения бойни на планете. На последних стадиях вторжения полчища ненасытных Пожирателей уничтожают все на своем пути, прежде чем погрузить свои распухшие тела в кислотные пищеварительные каверны. Распавшаяся биомасса перегоняется обратно на биокорабли через обширные капиллярные трубы. В пульсирующих глубинах кораблей Роя кипят и брызгают мощные генетические органы, создавая новых Тиранидов из тел защитников планеты и живых организмов некогда населенных миров.

Еще до того как началось сражение, армия планеты должна выиграть битву с отчаянием, потому что каждая флотилия Роя обладает удушливым психическим свойством, известным как Тень в Варпе, которое практически сводит на нет все попытки Астропатов послать призыв о помощи. Так флотилия изолирует и уничтожает любой мир. Безжалостная и непобедимая, раса Тиранидов являет собой возможную гибель как для человечества, так и для инопланетных рас, населяющих Ойкумену.



«Тираниды, без сомнения, самые быстро эволюционирующие создания в Галактике. Магос Биологис Марса изучил эволюционные разрывы в ДНК, взятых у созданий из разных стай и флотилий, разрывы, на заполнение которых у прочих тварей уйдут миллионы лет. Получается, что Королевы Норна или примогенетические организмы на их кораблях способны модифицировать свой генетический материал в соответствии с захваченными ими средой и формами жизни. Недавно собранные генетические коды ассимилируются, защитные механизмы жертв изучаются, что способствует созданию тварей, способных преодолеть сопротивление. Со временем, мириады исправлений вносятся в генетический сборник флотилии и смешиваются с остальными, усиливая всю расу.

Делом первой важности является определение степени интеграции симбиотического оружия Тиранидов. Первоначально они были достаточно примитивны, переносились и применялись существами, что крайне неприятно, как ружье или меч. В более поздних столкновениях Тираниды все чаще и чаще пользовались оружием, напрямую вброшенным в несущую его тварь. Теперь же невозможно сказать, где заканчивается воин и начинается оружие. Мы можем быть уверены в том, что Королевы Норна будут продолжать свою неустанную работу по созданию все более идеальных форм, приспособленных к убийству обитателей этой Галактики, как и многих других до нас. Проще говоря, в ближайшие столетия мы можем быть поставлены на грань вымирания».

Алдер Гаррик, Магос Биологис



Флот-Улей «Бегемот». 745 год 41 тысячелетия

Первый контакт человеческой Империи с инопланетной угрозой Тиранидов произошел на малоизвестной имперской планете в системе Тиран, расположенной на юго-восточном рубеже галактики. Планета Тиран была промежуточной станцией Адептус Механикус, изучающих малоизвестные участки в этом секторе. Благодаря изоляции, база была хорошо укреплена и гордилась своей Астропатической группой, способной связаться со Святой Землей через 60 000 световых лет.

Первая база планеты Тиран находилась в центре омывающих планету великих океанов, скрытая в глубинах острова, некогда бывшего вершиной вулканической цепи. Сама база была укреплена против жесточайших штормов и прожорливых океанических форм жизни. Также на Первой Базе Тирана были четыре мощных лазера в армированных бункерах для защиты от мародерствующих инопланетных кораблей и любых неизвестных монстров, скрывающихся в морских глубинах.

ПРИХОД ТИРАНИДОВ

Первые вызывающие беспокойство признаки угрозы с восточных границ Империи пришли в виде докладов с Тирана, в которых говорилось о ряде полностью опустошенных миров, расположенных на самом краю изученного галактического пространства. В древних исследованиях на этих планетах была обнаружена жизнь, но недавние сканирования и экспедиции сообщали, что на них нет ничего, кроме безжизненных камней. Вначале из этих фактов не было сделано никаких выводов; предыдущие исследования проводились сотни и даже тысячи лет назад, и небрежностей в них было много.

Шло время, и Техномаги начали замечать, что некоторые планеты с бурно развивающимися экосистемами превращаются в пустынные планетоиды. Исследовательские команды не могли найти объяснимых причин этим переменам, и доклады, содержащие лишь общие сведения, не удостоивались внимания. На планетах не существовало разумных форм жизни, и лежали они на расстоянии в тысячи световых лет от ближайших колонизированных систем. В галактиках с тысячами миров таких тайн хватает, так что некоторое время информация пылилась в многомиллионных хранилищах в Административных Архивах Земли.

Пока Тиран продолжал старательно заполнять отчеты о мертвых мирах, развивающиеся свидетельства угрозы привлекли внимание организации, питающей отвращение к тайнам и необъяснимым феноменам: Инквизиции. Инквизитор Криптман, уважаемый за дальновидное осуждение Мачарианской Ереси, начал задавать вопросы о событиях на дальнем юго-востоке. Адепты Исследовательского Центра могли выдать мало дополнительной информации, но как только Инквизитор собрал и проанализировал доклады о вымерших мирах, стало очевидно, что данное явление имеет четкую тенденцию и движется к границам галактики, прямо на Тиран.

Криптман предоставил эти сведения членам Конклава Инквизиции и получил особое разрешение на командование кораблем, отправляющимся к Восточным границам для получения дополнительной информации. Но еще до того как корабль Инквизиции прошел через подпространство, на Тиран напали.

ГИБЕЛЬ ТИРАНА

Инквизитор Криптман получил последнее сообщение с Тирана спустя месяцы после атаки. К моменту, когда его корабль достиг системы, прошел почти год, и поначалу Криптман не мог поверить, что эта мертвая опустошенная планета и есть покрытый морями Тиран. После долгих поисков Инквизитор обнаружил спрятанный глубоко под поверхностью планеты информационный куб и полностью осознал весь ужас инопланетной угрозы, нависшей над Империей.

Из информации, содержащейся в кубе, стало известно, что Магос Варнак, член правящей элиты Культа Механикус, занимался исследованиями миров на Восточных границах, когда Первая база Тирана засекла облако, состоящее почти из тысячи неизвестных объектов, входящее в пределы звездной системы. Корабль Варнака был приведен в негодность кольцом мясистых мин, окружающих это облако, и тем не менее он смог вернуться на базу меньше чем через неделю после начала первых атак. Криптман и его помощники мрачно взирали, как штормовые небеса Тирана вновь и вновь прорезались вспышками лазеров, пытающихся отразить нападение. Неравный бой длился больше часа, отчаянные команды у лазеров уничтожили сотни нападавших, когда враги неожиданно исчезли. Но Криптман знал, что будет еще хуже.

Варнак послал три оставшихся корабля в погоню за противником, и расплывчатые записи их камер были достаточно четкими, чтобы позволить Криптоману увидеть врага. Напавшие оказались инопланетными существами, защищенными толстыми хитиновыми панцирями, предположительно, полностью приспособленными для жизни в космосе.

Один за другим корабли Тирана были приведены в негодность или уничтожены. Защита Тирана была разрушена всего лишь дюжиной существ из стаи, насчитывающей тысячи. Варнак был вынужден признать, что если нападение повторится, база на Тиране обречена.

По какой-то причине Астропаты Варнака не передавали никаких сообщений. Личный псайкер Криптмана, с бледным от полученных результатов лицом, сообщил, что оставленные существами следы в подпространстве делали невозможной любую астротелепатию. Информационный куб был единственным способом сблизить информацию, купленную ценой жизни целой планеты.

Криптман молча смотрел на нечеткое изображение, демонстрирующее, как тысячи инопланетных спор проходят сквозь атмосферу Тирана. Хотя лазер и уничтожал грозящих базе, множество других падали в море вокруг. Вода вокруг базы кипела и кишела от чужаков, выбирающихся из своих кораблей и прорубающихся сквозь стаи прожорливых тварей, сгрудившихся вокруг них. Сквозь оптические глазницы серво-черепа Криптман наблюдал, как Магос Варнак отслеживает продвижение противника через кристаллические экраны в центре комплекса. Искаженные статикой экраны показывали прямоходящих тварей с шестью конечностями, вооруженных клыками и когтями. Разрозненные оборонные залпы рикошетили от их толстых шкур и мощных панцирей, словно град.



На экране пришельцы пробились сквозь электрощит и армированную броню базы, будто они были сделаны из бумаги и стекла. Оборона дока ответила огнем, но вопящие гиганты, вооруженные чем-то наподобие мощных кос, пробились вперед, и Криптман в ужасе наблюдал, как они, не обращая внимания на жестокий огонь, пробили себе дорогу сквозь защитников.

Вскоре каждый экран на дисплее Варнака показывал волны пришельцев, захлестывающие базу и уничтожающие все на своем пути. Палец Варнака замер над переключателем, который перешлет информационный куб в глубины планеты. Криптман заметил, что сам умоляет Варнака еще немного подождать: каждая дополнительная секунда съемки могла дать немного дополнительной информации о враге.

Запись заканчивалась почти полностью испорченным посланием, пылкой мольбой к величию Императора, пробившейся сквозь крики агонии и отчаянную пальбу. Последние слова Варнака стали внушающим ужас пророчеством, сопровождаемым последним изображением небес Тирана, чернеющих от монстров. Криптман чувствовал заполняющую его пустоту, понимая весь ужас угрозы. По названию обреченного мира Тирана смертоносные пришельцы и получили имя — Тираниды.

ЗАНДРОС

Криптман незамедлительно приказал Астропату передать сообщение Империи, но псайкер не смог преодолеть помехи в Варпе, оставленные инопланетной флотилией. Даже близлежащая релейная матрица Адептус Телепатика на Зандрозе была затуманена. В отчаянии Криптман отдал приказ двигаться к Зандрозу в надежде, что связь можно будет установить отсюда.

Но Тираниды атаковали Зандрос и двинулись дальше задолго до прихода Инквизитора. Зандрос не был защищен так же хорошо, как Тиран. Горняки, живущие в туннелях Зандроса-2 и -3, не могли спрятаться от Тиранидов или спастись в космосе. Они погибли в темноте, глубоко под поверхностью планеты, преследуемые невыразимым ужасом по лабиринтам, которые они сами и создали. Телепатическая матрица на орбите Зандроса-1 была найдена позже с полностью использованным запасом снарядов и выжженная лазерными залпами прежде, чем нападавшие достигли ее. Как и на Тиране, все телепаты базы не смогли послать ни слова Империи из-за психической блокады Тиранидов. Система Зандроса сражалась и погибла в одиночестве.

Криптман и его свита починили телепатическую матрицу и послали ничего не подозревающей Империи предостережение о масштабах угрозы со стороны Тиранидов. Астропат, с воспаленными после утомительных дней концентрации глазами, передал Инквизитору указания Лордов Ордо Ксенос немедленно отправиться на планету Макрагг в системе Ультрамаринов, находящуюся под господством Ордена Ультрамаринов Адептус Астарес. Там с помощью Главы Ордена ему предстоит определить местоположение и уничтожить флот Тиранидов. Следуя традиции Империи, инопланетный флот-улей был обозначен древним и грозным именем из легенды: Бегемот.

БИТВА ЗА МАКРАГГ

В системе Макрагг дюжина кораблей уже висела на орбите, и каждый день из подпространства прибыва-

ли все новые. Орбитальные крепости и массивные системные защитные корабли окружали Макрагг кольцом огневой мощи. Громоздкие военные баржи Космических Десантников замерли вокруг планеты подобно лазурным монолитам, покрытые зияющими провалами артиллерийских отсеков, стволами лаунчеров и турелей тяжелой бомбардировки. Эти левиафаны казались огромными на фоне гладких ударных крейсеров, прибывающих от отдаленных форпостов Ультрамаринов.

Ультрамарины готовили себя к всеобъемлющей войне с Тиранидами, и Криптман позволил себе довериться слабому проблеску надежды, услышав, что Боевой Флот Темпестус наконец отправился с орбитальных доков на Бакке. Криптман встретился с Марнеусом Калгаром, Главой Ордена Ультрамаринов, и после долгой беседы согласился с тем, что система Макрагг была наиболее вероятной целью Флота-Улья «Бегемот». Защита Макрагга, и так хорошо укрепленного, была дополнительно усилена и могла держать оборону совместными силами Ультрамаринов и вспомогательных войск планеты до прибытия соединенных флотов Ультрамаринов и Империи.

Месяцем позже Тираниды атаковали Макрагг. Биологическая флотилия, насчитывающая уже более тысячи судов, двинулась вглубь системы, не обращая внимания на атаки крейсеров Ультрамаринов, защищающих удаленные миры. Крупная часть флотилии высадилась в цветущем мире Прандиума, рая, однажды названного бриллиантом в короне Ультрамаринов, и оставила на его месте безжизненные руины.

Несмотря на предупреждения Криптомана, Калгар был до глубины души поражен судьбой Прандиума. Он был вынужден пойти на рискованный шаг и использовать флот Ультрамаринов без поддержки Имперского флота с Бакки. Оставив Макрагг и отступив за пределы системы, Калгар заманил Тиранидов к защитным системам планеты. Флот Ультрамаринов нанес пришельцам удар, пока они были разобщены и уязвимы, успешно пробивая себе дорогу сквозь био-корабли и пытаясь вернуться под защиту Макрагга.

Во время боя Ультрамарины с Макрагга сумели подбить один из крупнейших кораблей Тиранидов, и, казалось, что это безвозвратно разрушило единство флотилии пришельцев. Атаки Тиранидов стали более нескоординированными, и флот Калгара стремительно уничтожал корабли противника. Когда битва достигла критической точки, Тираниды выбросили тысячи спор над Южным и Северным полюсами, где были расположены ключевые оборонные крепости планеты. Вскоре тысячи Тиранидов мчались по ледяным полям в стороны крепостей.

А в глубинах космоса Ультрамарины брали верх. Обстрелянные корабли флота-улья отступили, и, не желая упустить их, флот Калгара бросился в погоню. Хотя Калгар и опасался за полярные крепости, он знал, что на их защите стоят Ультрамарины Первой кампании, поддерживаемые вспомогательными войсками планеты и Титанами из Легио Претор. Большая часть Первой кампании состояла из взводов Терминаторов, оснащенных лучшим персональным оружием в Империи. Передав судьбу Макрагга в руки этих ветеранов, Калгар начал преследование флотилии Тиранидов.

Стаи Тиранидов на Макрагге бросились к стенам полярной крепости. Живой поток вооруженных серпо-

видными когтями тварей неся по снежным равнинам, иссеченным лазерами, сливаясь в движущуюся массу крючьев и клыков. Оглушающий треск болтеров и залпы артиллерии исторгали звериные, полные ненависти вопли из этой стаи, но они продолжали движение с неумолимой жестокостью.

Медленно войска отступали вглубь крепости, заставляя Тиранидов кровью платить за каждый ярд. Титаны из Легио Праэтор, выйдя на ледяные поля, при помощи ракет и плазменного оружия выжигали дымящиеся бреши в рядах нападавших. Приведенные в негодность корабли, которые Калгар оставил на орбите, обрушивали на головы Тиранидов огонь и мегатонны взрывчатки, но пришельцы шли дальше.

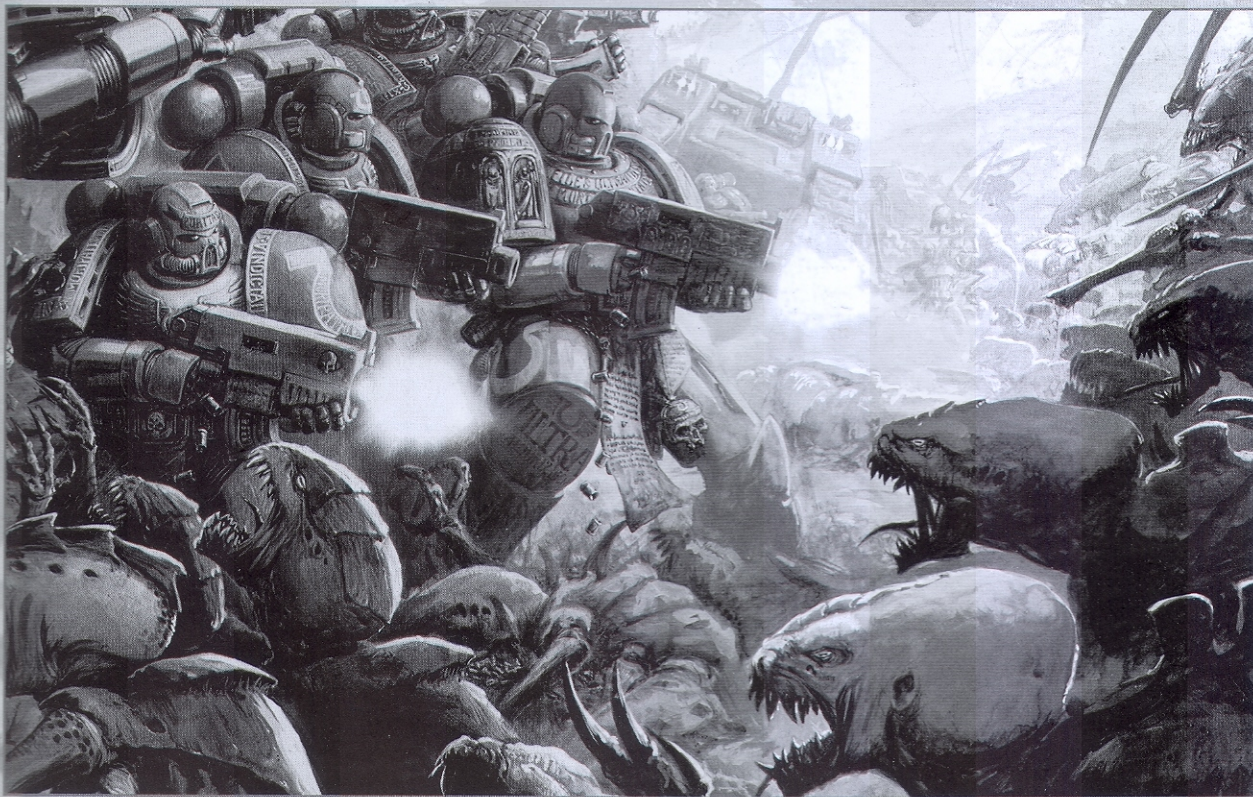
Жестокость стай была невероятна. В северной крепости они преодолели стены, используя для прикрытия исходящие паром трупы своих мертвецов. Титаны были сметены и разорваны на части абсолютно превосходящим их числом противников, подобно львам, покрытым муравьями. Стволы орудий раскались докрасна и дымились, несмотря на арктический холод, боеприпасы подходили к концу, хоть крепость и была подготовлена к месяцам осады. Снег вокруг был пурпурным от слизи Тиранидов.

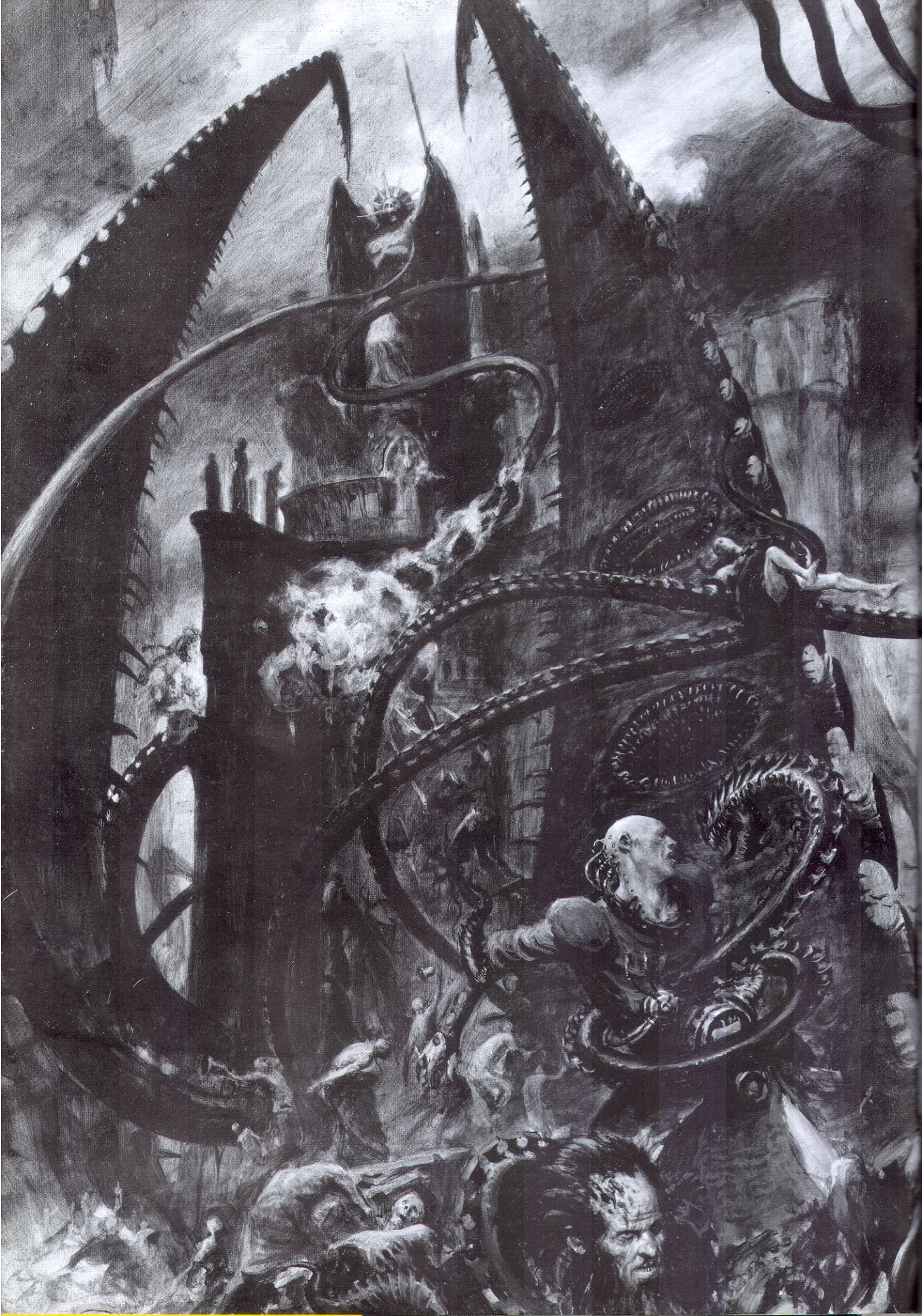
В космосе флот Калгара оттеснял флотилию Тиранидов к кольцевому миру Сирс, расположенному на краю системы Макарагг. Вовремя прибывший Флот Темпестус с Бакки решил судьбу флотилии, зажав ее в клещи между двумя армадами. Флот Темпестус насчитывал более двух сотен военных кораблей, включая линкор Императорского класса Доминус Астра, и был практически уничтожен в битве за Сирс. Битва была выиграна лишь героической жертвой Доминус Астра, вонзившегося в центр флотилии противника и запустившего двигатели подпространства. Большая часть флотилии Тиранидов была уничтоже-

на в результате раскрытия пространственной воронки, которая затянула и Доминус Астра. Выжившие корабли Калгара развернулись и направились к Макараггу, чтобы попытаться спасти окруженные полярные гарнизоны.

По возвращении Калгара и его выживших товарищей ждали картины неправдоподобной резни. Груды растерзанных тел Тиранидов и вдребезги разбитого оружия устилали лед. Дымящиеся кратеры виднелись там, где плазменные реакторы Титанов растопили снег. Отовсюду несло смертью. Всего лишь горстка Тиранидов осталась в южной крепости, но стаи на Севере сопротивлялись с бездумной жестокостью. Отчаянные бои, шедшие вокруг и внутри крепостей, были кровавыми, и еще многие отряды Ультрамаринов отдали свои жизни в борьбе с остатками инопланетного вторжения. Но атакам Тиранидов не хватало стратегии и скоординированности, так что большинство тварей было уничтожено, как только они выходили из укрытий.

Сильно уменьшившиеся батальоны Ультрамаринов огнеметами пробивали себе дорогу сквозь заваленные телами коридоры крепостей. Многочисленные тела пришельцев только подтверждали храбрость и стойкость их павших братьев. В северной крепости оставшиеся воины Третьей кампании в конце концов достигли нижнего уровня, где Первая кампания оказывал последнее сопротивление. Они опоздали. Трупы Тиранидов горами вздымались вокруг дверей и внутри помещения, в центре которого лежали тела Терминаторов, сражавшихся спиной к спине. Ультрамарины Первой кампании успешно держали оборону, но погибли все до последнего бойца, став невосполнимой потерей для Ордена.







Флот-Улей «Кракен». 993 год 41 тысячелетия

ПРОБУЖДЕНИЕ КРАКЕНА

После первой войны с Тиранидами у Империи было слишком мало сил, чтобы нанести ответный удар. «Бегемот» прибыл из фактически неизученных областей и полностью исчез после битвы на Макрагге.

Техномаги Марса многие дни классифицировали артефакты и тела Тиранидов, но могли только строить догадки об их происхождении. Очевидным было то, что Тираниды были абсолютно отличной от человечества расой, широко применяющей продвинутое биотехнологии. Единственно важным открытием стало то, что они использовали Генестилеров в качестве ударных частей. Первоначально предполагалось, что эти существа – автохтонные переселенцы с лун Умгарла, преодолевшие космос на грузовых баржах. Их присутствие в рядах армии Тиранидов доказывало, что подобные рассуждения были ошибочны. Генетические образцы подтверждали, что даже умгарлские Генестилеры принадлежат к расе Тиранидов. Так как же они оказались на северо-западе Галактики? Орден Космических Десантников Саламандр зачистил луны Умгарла, Инквизиция усилила наблюдение за вторжением. Больше ничего сделать было нельзя.

Два с половиной столетия прошли без нападений. Тем не менее, когда обитаемые миры систем на юго-востоке Галактики охватила эпидемия смут, терроризма, саботажа и, в некоторых случаях, открытых восстаний, подразделение Инквизиции Ордо Херетикус вскоре взялось за расследование.

Первоочередным интересом Империи стало восстание на промышленной планете Ичар-4. Вскоре после начала войны Инквизитор Агмар, молодой, но уже очень активный член Ордо Херетикус, ввел небольшие боевые отряды в столицу Ломаса. Постепенно картина произошедшего на Ичаре 4 прояснилась. Провидцы Имперского Таро и адепты Астра Телепатика засекали нечто много худшее, чем простое восстание, – в самом сердце мятежа лежало непревзойденное по масштабам заражение паразитами Генестилеров. В полной секретности Инквизитор Агмар послал доклад конклаву Инквизиции и стал ждать прибытия Космических Десантников.

ВТОРЖЕНИЕ УЛЬТРАМАРИНОВ

Через тридцать девять дней с начала восстания боевая баржа Ультрамаринов «Октавиус» вошла на орбиту Ичара и приготовилась сбросить десантные модули. Защитники Ичара-4 действовали довольно неумело, главным образом из-за ущерба, нанесенного Адептус Арбитес основному генератору Ломаса во время уличных боев, поэтому потери Десанта были незначительными. Батальоны Космических Десантников захватили главные арсеналы восставших и дворец губернатора, в котором разместилась штаб-квартира милиции. Маленькие группы фанатичных повстанцев засели в башнях и бункерах. Множество Генестилеров было извлечено из их подземных убежищ в катакомбах и соборах Ломаса. Прогнившая сердцевина восстания была уничтожена после жестокой рукопашной в недрах планеты, и вскоре после этого имперские войска прошли по булыжным мос-

товым, сметая любое сопротивление. Ичар-4 вернулся под железную палу Империи через три недели. Все следы заражения Генестилерами были тщательно уничтожены старательным Инквизитором Агмаром и Ультрамаринами.

И, тем не менее, на Ичаре-4 осталась еще одна нераскрытая тайна. Доклады Астропатов Инквизиции сообщали о наличии слабого психического возмущения, похожего на долгий напряженный зов или сигнал, идущий с планеты, сигнал, прервавшийся, когда паразиты были истреблены. Старейший и могущественнейший из Астропатов заявил Инквизитору Агмару, что он тоже ощутил зов и почувствовал отдаленное движение в подпространстве. Чувствовалось что-то огромное и созерцающее, тень ужасающего мощного существа, обратившего взор на Ичар-4.

Когда Агмар представил свой доклад Конклаву Инквизиции, ему сообщили о растущем числе сообщений от беглецов с внешних границ Империи. Информация была искаженной и противоречивой, но в одном сходилась: Тираниды вернулись с новым Флотом-Улем, обозначенным как Флотилия «Кракен».

ЩУПАЛЬЦА КРАКЕНА

Новое вторжение Тиранидов началось без предупреждения, и никто не мог точно сказать, сколько планет было уже уничтожено стаями. Казалось, что Кракен состоял из множества подфлотилий, которые одновременно атаковали миры целого сектора. Тревожные возмущения в подпространстве, вызванные прохождением Флотилии, блокировали любые астропатические сообщения между осажденными системами, а варп-переходы вблизи них стали опасно непредсказуемыми. Целые сектора Империи проглатывались без малейшего намека на то, что там происходило на самом деле. Горстки выживших искали спасения на кораблях и выбрасывались в космос в сотнях световых лет от пункта назначения. Их леденящие кровь рассказы об опустошениях, произведенных флотилией, составляли основную массу доступной Империи информации о тихом продвижении Кракена.

Рассказы о почерневших над целыми континентами небесах, затянутых тучами ядовитых спор, и о неповоротливых монстрах, бродящих по земле, рвущих и хлещущих убийственными когтями. Рассказы о миллионах существ, кишачих на поверхности планеты, пожирающих все на своем пути и оставляющих за собой пустыни. Населения целых городов были покорены или уничтожены за одну ночь, а захваченные живыми завидовали мертвым.

В системе Мирал полки Имперской Гвардии и Космические Десантники из ордена Кос Императора все еще держались против Тиранидов, осаждающих непроходимые джунгли и плантации планеты Мирал Прайм. Имперские войска отступили к обширному скалистому массиву – известному как Гроб Великана – где они день за днем отражали нападения стай. После начала вторжения сами джунгли стали невероятно активны, и только постоянное уничтожение растительности спасало защитников скального острова



A. Smith

от лоз и плюща, зараженных спорами Тиранидов. Вольный капитан принес слухи с Ламаро, низкоразвитой планеты, полностью зараженной Генестилерами. Когда прибыла флотилия Тиранидов, дикое племя спокойно подпустило био-корабли к своим границам, прогнав их за «живых богов». На огромном монастыре-астероиде Салем монахи предпочли отравить себя и всю любовно выпестованную экосистему планеты ядовитыми семенами, чем позволить Тиранидам осквернить их землю и тела. Теперь Салем стал гигантской могилой.

Другой свидетель, купец, помогал эвакуировать миллионы людей с горнодобывающей планеты Девлан, прежде чем ее заняли Тираниды. Мощная оборонительная система на космических станциях вокруг Девлана задержала Флот-Улей и позволила гигантским фрахтовым судам скрыться в космосе. Полная кампания Ордена Космических Десантников Ламентеров сдерживал бешеные атаки Тиранидов, пока не был загружен последний корабль. Окруженные и отрезанные от всех, Ламентеры вручили свои души Императору и приняли на себя яростный натиск пришельцев, прежде чем были окончательно смяты, и их драгоценные гены растворились в потоках Тиранидов.

Однако оказалось, что убежища нет даже в космосе. Один из кораблей, несший выживших на Девлане, прибыл к пункту назначения зловеще темным и тихим. С судном не было никакой связи, и оно автоматически приземлилось далеко от населенных пунктов. Исследовавшие корабль обнаружили его залитым кровью. Мужчины, женщины и дети были безжалостно зарезаны сотнями даже или тысячами, точно определить было невозможно. Инквизиция предположила, что попасть на корабль Тираниду помогло нарушение карантина, но никаких доказательств найдено не было. Так что неизвестный убийца и его необъяснимое исчезновение так и остались тайной.

Тем временем орбитальная оборона Грайи некоторое время сдерживала Флот-Улей, но пришельцам удалось занять единственную луну системы. И теперь на каждую планету градом сыпались смертоносные споры, несущие смерть и разрушение. Исследователи сообщали о далекой планете около Восточных Границ, которая десятилетия тому назад была засеяна спорами. Вооруженные бритвенными когтями твари уничтожили все живое и теперь резали друг друга, подчиняясь безумной жажде крови.

С точки зрения галактических пространств «Кракен» двигался как множество независимых друг от друга флотилий, атакуя единым фронтом, растянувшись на тысячи световых лет. Планеты часто окружались, изолировались и атаковались неожиданно, делая сплоченную оборону невозможной. Империя была вынуждена сконцентрировать силы на наиболее стратегически важных и развитых планетах и густонаселенных системах, эвакуируя или просто бросая остальные на произвол судьбы и позволяя флотилиям прорывать заслон во многих местах. Предсказания Агмара и восстания на Ичаре-4 позволили Империи предугадать направление движения основных сил «Кракена», что привело к крова-

вой битве на Ичаре-4 в 993 году 41-го тысячелетия. Опираясь на предупреждения участников подавления восстания, Ультрамарины смогли организовать на Ичаре-4 серьезную оборону. Здесь вновь присутствовал Глава их Ордена, ведя свой флот к главной победе над армадой Тиранидов, пока штурмовые отряды ветеранов Битвы за Макрагг зачищали населенные пункты Ичара-4 в яростных боях, длившихся почти год. Жителями зараженного мира была принесена ужасающая жертва, планета превратилась в дымящийся символ смерти и разрушения.

Почти в это же время Инквизитор Сцевак сообщил, что Искусственный мир Эльдаров Йанден подвергся серии массированных атак Тиранидов. Некогда могучий мир отражал одну волну пришельцев за другой, но его космический флот был практически уничтожен. Несколько стай Тиранидов все же высадились на планету, и теперь ожесточенные бои велись среди изящных полупрозрачных башен и величественных хрустальных зданий. Сейчас большая часть планеты лежит в руинах, разбитых и истончившихся останках своей былой славы. Четыре пятых населения планеты были убиты или смертельно ранены. Для угасающей расы Эльдаров это стало страшным ударом.

Хоть два основных поражения – на Ичаре-4 и планете Йанден – и сломали хребет Флотилии «Кракен», несколько сотен населенных миров пали перед Тиранидами. Два Ордена Космических Десантников, базировавшихся на Восточных Границах, Косы Императора и Ламентеры, были практически полностью уничтожены; после боев с Тиранидами в каждом Ордене едва ли можно было набрать одну полную компанию выживших. И хотя два основных цупальца Флотилии «Кракен» были обрублены, и кризис на Восточных Границах как-то стабилизировался, неизвестное число флотилий отделилось от главных наступательных сил Тиранидов.

ПОТЕРЯННЫЕ ФЛОТЫ

Разбитые остатки атаки Тиранидов на Ичар-4, казалось, исчезли в глубинах Галактики, успешно обходя оборонительные заслоны, созданные против Флотилии «Кракен». Эти разобщенные флотилии стали еще большей угрозой, так как они нападали на ничего не подозревающие и плохо укрепленные миры, расположенные вдалеке от зон боевых действий. Эти флотилии могли включать в себя около дюжины кораблей, но дюжины кораблей вполне достаточно, чтобы захватить изолированный мир, подобно Тирану более двух столетий назад. Случайные битвы с разобщенными флотилиями иссушали силы Империи больше, чем сражения с «Кракеном», а сами флотилии умножали свои силы, пируя на просторах захваченных ими миров.

Попытки остановить натиск «Кракена» не были полностью бессмысленными, Империя вынесла множество уроков о лучших способах ведения боя с межгалактическим противником. В некоторых системах Космические Десантники захватили корабли Тиранидов, пока твари все еще спали после выхода из подпространства. Десантники пробрались в пульсирующие внутренности огромных кораблей, собирая информацию о Тиранидах и уничтожая тысячи существ, лежавших замороженными в

спячке. Данные, добытые этими бесстрашными воинами, позволили Империи произвести жизненно важные исследования и найти способ противостоять угрозе.

ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА

Адептус Терра была потрясена неиссякаемым потоком сообщений о вторжениях из Сегментума Ультима до такой степени, что решила собрать Совет Высших Лордов Земли. Заключение было быстрым и кратким: нашествия Тиранидов на Империю должны быть прекращены любой ценой, раса Тиранидов должна быть изучена и, по возможности, полностью уничтожена. Имперская Таро предсказала срок прихода тьмы, невидимой со смутных времен Ереси Хоруса: Пожиратель миров попытался подчинить себе Империю людей и пока показал только часть своей истинной мощи. Под командованием Высших Лордов громадные военные силы Имперских армий обратили лица к Сегментуму Ультима и приготовились к тотальной войне.

«Считать этих тварей животными — непростительная ошибка. Мы изучили передовые отряды этих полчищ, пасущихся словно скот на тропе основных сил. Мы видели, как они высылали отряды меньших по размеру существ, так что у их врагов не оставалось боеприпасов, когда начинали атаковать вожаки, и вооруженные колонны, стекавшиеся в узкие тропы, где лишь один из атакующих мог прорваться сквозь танковый заслон. Только вчера мы получили съемку, на которой несколько взводов отступали под защиту Бастиона Гнекса, чтобы быть пойманными в ловушку и зарезанными тварями, вырвавшимися из-под земли. Эти существа показали знание тактики, и поэтому представляют собой гораздо более страшную угрозу, чем простые животные».

Лексмеканик Уреис, Белис Корона



Файл 798432 / Вид 43798 Структура и Анализ — документ 382 / закрытый

Дата: 0736998.M41

Субъект: Описание Вида — Тиранид / Тиран / Тирант / Ксенос

Рейтинг: Кустус Тетта (только для глаз Магосов Биологусов)

Ссылки на: Инквизитор Криптман, Инквизитор Сцевак, Главный Штаб Планирования Муниторума 827/ II Магос Биологус Центральный Штаб

Тираниды являются настолько опасными, насколько и разнообразными врагами. Только проведя полную классификацию и каталогизацию всех видов Тиранидов, можем мы надеяться на их понимание и на победу над ними. Знания, изложенные в этом докладе, оплачены кровью миллионов солдат и мирных граждан Империи, и даже сейчас они непрерывно пополняются новыми данными. Тут следует отметить, что несмотря ни на что, менее 73% сообщений о тиранидских тварях положительно идентифицируются по видовой принадлежности, с использованием приведенной тут диорамы.

Тут следует также отметить, что весь Тиранидский род проявляет исключительную способность к мутации. Изначально многие имперские ученые верили в то, что, несмотря на некоторый уровень мутабельности, большая часть Тиранидских видов является генетически фиксированной. Последние исследования доказали ложность этого постулата. Несмотря на то, что некоторые виды Тиранидов мутируют медленней, все они так или иначе адаптируются к встречаемому сопротивлению. Из этого логически следует, что попытка каталогизировать всех и каждого Тиранида с самого начала обречена на провал. Тем не менее разбиение Тиранидов на основные группы и роды сильно помогает в борьбе с ними и в оценке их мутаций.

СМЕШАННАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Воодушевление, с которым были встречены недавние доклады о том, что разные Разбитые Флоты Тиранидов вели боевые действия друг против друга (и проигрвали проигравшего), было недолгим. Довольно быстро было установлено, что если один флот-улей сражается с другим, победитель практически не несет существенных потерь. Внутри-тиранидские бои, которые имели место на поверхности некоторых планет, были прекрасным поводом для определения, какой из флотов лучше с генетической точки зрения. В конце каждого такого боя более слабый флот терпел полное поражение и полностью уничтожался. После этого тела проигравших, как впрочем, и всех остальных жертв Тиранидов, разлагались на биомассу и поглощались кораблями-матками. Таким образом, биомасса проигравшего флота не терялась, она просто становилась частью биомассы более сильного флота. Более того, все сильные стороны, которые мог иметь проигравший флот, вливались в генетический фонд более сильного флота, еще больше его усиливая. Новые поколения воинов, выросшие из сплава двух флотов, в результате были чем-то большим, чем простая сумма частей.

СТРУКТУРА И АНАЛИЗ

Тиранидское генетическое древо, показанное ниже, является, вне всякого сомнения, неполным. Даже титанические ресурсы всего Адептата Биологис недостаточно для того, чтобы составить полную картотеку всех встречаемых видов Тиранидов.

- Магос Биологис Локард, после Кринстома (отлученный)



ДОПОЛНЕНИЕ:

Должен отметить, что Магос Локард позволил своим исследованиям слишком глубоко уйти в область откровенной паранойи. Ну не может же каждое опасное существо в галактике восходить своими генетическими корнями к Тиранидам.

Инквизитор Антмар

**ПЕРВИЧНЫЙ ГЕНОМ
ТИРАНИДА**
Tyranicii

**КОРОЛЕВА
НОРН ***
Tyranicus
Primogenitor

Королевы Норн остаются
загадками

ДОМИНАТРИКС*
Tyranicus Praepotens

ТИРАН УЛЬЯ*
Tyranicus Praefactor

СТАИ ПРОЖОР
Tyranicus Omniphaea

ГЕНОМ ВОИНА *
Tyranicus Tyranicii

**СОМНИТЕЛЬНЫЕ
СВЯЗИ**

ВАРИАНТЫ
Гангты исключительно
мутасельны, 312 видов
зафиксировано на
данный момент

ВОИН-ТИРАНИД *
Tyranicus Gladius

ВАРИАНТЫ
зафиксировано 212 ви-
дов. Более других ксе-
но-видов Воины прояв-
ляют приспособляе-
мость к изменяющим-
ся условиям

**ТИРАНИДСКИЕ
ГВАРДЕЙЦЫ**
Tyranicus Scutatus

ДЕФГАУНТ
Неопознанный ору-
дственный симбиот

ГАРГОЙЛ
Gauntii Avis

КРЫЛАТЫЙ ВОИН
Tyranicus Gladius Avis

ХАРРИДАН

ЛИКТОР
Tyranicus Chameleo

**ИМПЕРСКИЕ
ЛЕГЕНДЫ**
— Синаптик — Полу-
синаптик — База
данных ДНК

РАВЕНЕР
Tyranicus Ophidius
Subterra

КАРНИФЕКС
Carnifex Primus
Carnifex Vorantii
Carnifex Ululare
Carnifex Arbylis
Carnifex Bilus

ГЕНЕСТИЛЕР?
Corporaptor Hominis

ПАТРИАРХ?
Corporaptor Primus

**ИМГРАГ
СТИЛЕР**

**КАТАЧАНСКИЙ
ДЬЯВОЛ**

**ТРИГОН
ХАРУСНЕКС
МАЛИФАКТОР
ЭКЗОКРИН**

**ХИЕРОДУЛ
ХИЕРОФАНТ**

СОМНИТЕЛЬНЫЕ СВЯЗИ

Предполагается, что указанные выше виды
оторвались от своих флотов и впоследствии
стали дикими — они приспособились к
внешним условиям без участия Королевы
Норн. Это указывает на наличие встроенной
в геном способности эволюционировать.
(ссыл. АМВ19.тир.Хар835)

Мать Дни — Вера Никиты и Николетты

НОВАЯ УГРОЗА

Позже, в 997 году 41-го тысячелетия, был потерян контакт с несколькими системами в Сегментум Темпестус. Лорд-Инквизитор Криптман опознал знаки вторжения Тиранидов много раньше, чем его современники в Ордо Ксенос. Сражаясь с Тиранидами на протяжении двух с половиной столетий, Криптман хорошо знал, что они имеют преимущество в приспособляемости и эволюции, и это главным образом влияло на стратегии их флотилий. Таким образом имеющий дурную репутацию Криптман получил бразды правления и заручился поддержкой Астротелепатов, в конце концов связавшихся с каждым известным миром на границах Империи. Истории известны десятки высокопрофессиональных Астропатов, выжженных напряжением, мозг которых был навсегда разрушен попытками достичь отдаленных миров, связь с которыми не устанавливалась столетиями. Недели превращались в месяцы, молчащие миры начали выстраиваться в систему, и Криптман был вынужден признать наступление флотилии ужасающих размеров.

Эта система укрепила в обычно невозмутимом Криптмане давние мрачные опасения. Миры, с которыми был утрачен контакт, окружали Сегментум Темпестус, Ультиму и Солнечную системы, свидетельствуя об общегалактическом наступлении, уже унесшем жизни миллионов. Но более тревожным было осознание того, что флотилия наносила удары в самые незащищенные места Империи, избегая укрепленных Восточных Границ.

Это было еще не все. Условно названная «Левиафан», флотилия выбрасывала из себя два щупальца, разделенные сотней световых лет. Постепенно, но с все увеличивающейся скоростью пропадал контакт с мирами, попадавшими в пространство между этими двумя щупальцами. Странно, но движение из этих миров в отдаленные регионы Сегментум Темпестус, невзирая на нависшую опасность, не прекращалось. Здесь мог быть только один вывод. Психический вакуум, сопровождающий Тиранидов, стал настолько мощным, что перекрыл обширные пространства между двумя щупальцами, полностью блокируя этот участок космоса и не позволяя подкреплению пройти через подпространство к обреченным на гибель мирам. Челюсти «Левиафана» широко распахнулись, пожирая огромный кусок пространства Империи. И если бы эти челюсти захлопнулись, твари паслись бы в свое удовольствие.

Криптман знал, что по крайней мере одна из основных щупалец атаки уничтожала жизнь в этом отрезанном от мира пространстве. Было неважно, сколько необходимо подкрепления, оно все равно не смогло бы преодолеть размытую тень, нависшую над ведущими лучами Астрономикона. Что еще хуже, предполагалось, что новое вторжение направлено в самое сердце Солнечной системы, к колыбели Империи и Трону Бога-Императора.

Но на попавших в капкан системах оставались их защитники. Тарсис Ультра, плодородная и благочестивая планета, стоящая прямо на пути одного из щупалец Левиафана, служила пристанищем для батальона Ультрамаринов, давших обет защищать планету. Орден Смиранных, расположенный на ближайшем ночном мире Посул, присоединился к Ультрамаринам, чтобы противостоять приближающейся флотилии. Бесстрашные отряды Смертоносной стражи были расквартированы в секторе Тарсис и возглавлялись самим Криптманом. Лучше было изучить и уничтожить врага хитростью, чем силой.

ЗАЩИТА ТАРСИС УЛЬТРА

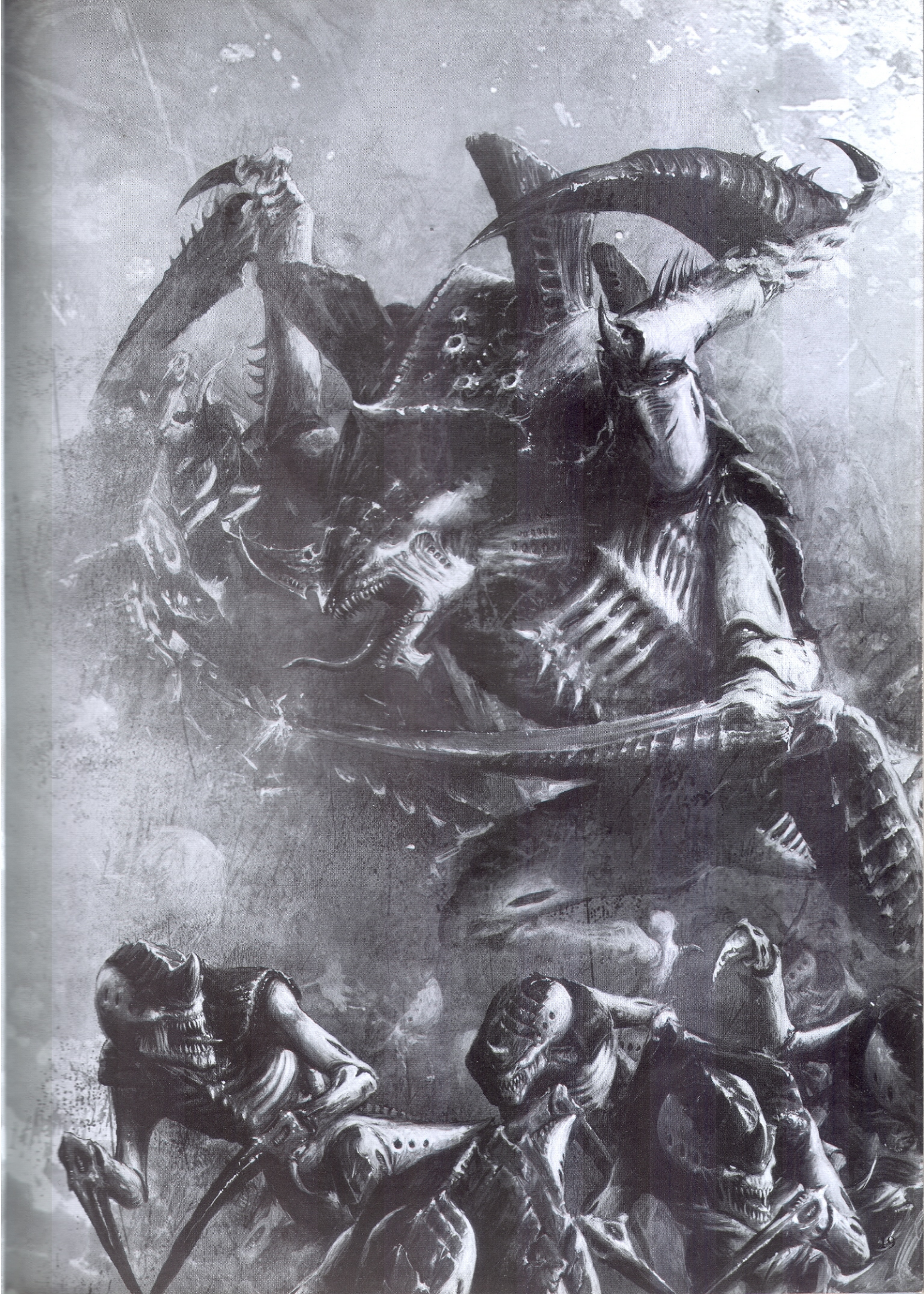
Большинство Имперских армий добрались до сектора Тарсис за считанные недели до Тиранидов. Ветераны Ультрамаринов муштровали Имперскую Гвардию и Планетные войска обороны, и когда наступила зима, флот был поднят над планетой, чтобы отразить вторжение. Потом пришли снегопады, а вместе с ними и смертоносный дождь спор.

Имперские силы с боями отступали под невообразимым по своим размерам натиском Тиранидов, отходя на дальние планеты системы, где и произошла последняя отчаянная битва. Тарсис Ультра была под осадой несколько недель, и ее защитники под командованием Уриэля Вентриса из Четвертой компании Ультрамаринов, а позже и самого Криптмана, могли только сдерживать атаки пришельцев. Но, несмотря на смертоносную защиту, твари все прибывали. Лишь когда Вентрису и отряду Смертоносной Стражи под его командой удалось поймать Ликтора из первичной волны атаки, поток начал сокращаться.

С генетическим кодом Ликтора Магос Биологис Локкард — выдающийся ученый и член свиты Криптмана — методом «от противного» изготовил образец биологической чумы, способной уничтожить Тиранидов, если она будет доставлена в самое сердце Роя. Капитан Вентрис взял на себя выполнение этого рискованного плана и провел Смертоносную Стражу в центр флотилии пришельцев, доставив клетки чумы в самое сердце флагманского корабля Тиранидов. Вначале ничего не происходило, и имперские силы Тарсиса уверились в мысли, что все кончено. Но вот медленно, а потом все быстрее Тираниды начали падать, их синаптический контроль исчез. Ответный удар сил Империи уничтожил тысячи тварей на полях Тарсис Ультра, и вторжение было предотвращено раз и навсегда.

НЕПРЕКРАЩАЮЩЕЕСЯ НАСТУПЛЕНИЕ

После уничтожения щупальца Левиафана, направленного на Землю, миры, зажатые в его челюстях, вновь начали отвечать на запросы Империи. План Криптмана по возобновлению контакта работал. Но облегчение было недолгим, в информационные центры Ордо Ксенос начали просачиваться сообщения о боях в целых системах, укрытых Тенью.



Валедор, мир, населенный главным образом пилигримами и носящими власяницы монахами, был захвачен всего за несколько часов. Реки крови затопляли теперь нефы и галереи его соборов. Св. Капилен, еще один мир, подконтрольный Эклезии и защищаемый Сестрами Битвы, стойко держался несколько недель и пал всего за несколько дней до уничтожения Тиранидов на Тарсис Ультра. Теперь святая почва планеты принадлежала пришельцам, архитектурные шедевры были разрушены, а миссионеры пожраны и возрождены в новых стаях. Эта весть разнеслась по Империи, и люди содрогнулись — Вера больше не служила защитой от нападений.

Моральный дух Имперских армий стал падать по мере того, как истреблялись все новые миры. Криптоман и его союзники не могли быть одновременно в нескольких местах, а с каждой сожранной планетой флотилии Тиранидов становились сильнее. Нельзя было отозвать силы с восточных границ: Орки, обрадованные отходом Ультрамарин с приграничных им земель, перешли в наступление.



С мрачным фатализмом почтенный Инквизитор Криптоман приказал укрепить галактические заслоны. По его плану, несколько миров, лежащих на тропе Левиафана, должны были быть эвакуированы, а все живое на планетах должно быть уничтожено, чтобы не оставить Тиранидам материалов для их кораблей. Это замедлит наступление и позволит окончательно собрать флоты секторов Солар и Темпестус. Все миры, подвергшиеся нападению и расположенные у границ заслона, должны были быть подвергнуты Экстерминации, тотальному уничтожению, как только Тираниды высадятся пасть на обреченную планету. Криптоман предполагал, что таким образом стаи при захвате планеты будут нести огромные потери и не смогут восстановить свое число, если все живое будет превращено в пепел огнем циклонических ракет и вирусных бомб. Одним непреклонным и жестоким решением Криптоман обрек миллионы душ на смерть. До сегодняшнего дня этот поступок остается единственным крупным актом геноцида, перенесенным Империей со времен Ереси Хоруса.

Решение бросить на произвол судьбы сотни миров, оставив их на пути наступления, вызвало вопли ярости. Многие влиятельные Инквизиторы призывали объявить Криптомана отлученным предателем. Когда эти миры были поспешно захвачены Орками, идущими впереди Тиранидов, завистники Криптомана окрестили его радикалом, предателем и глупцом. На его имя была выдана Карта Экстремус, которая лишила его титула и вынудила бежать, словно злейшего преступника.

Тем не менее остается фактом, что неумолимое наступление Левиафана было значительно замедлено. Среди покинутых миров была Тесла Прайм, испытательный полигон, контролируемый Адептус Механикус с планеты Грифон-4 и теперь захваченный Орками. Зеленокожие были счастливы наложить лапы на пустынную планету, полную разрушительного и ненадежного оружия. Когда они испытывали свои новые игрушки, клубы пламени были видны даже из космоса.

Когда био-корабли «Левиафана» высадились на Теслу Прайм, они получили больше, чем ожидали. Ожесточенные войны между Орками и Тиранидами, засеченные в тревожных снах Астропатов, все еще лояльных Криптоману, казалось, уничтожили невероятное количество захватчиков с обеих сторон. Даже на близлежащей сельскохозяйственной планете Ригант, некогда мирной системе золотых равнин, произошла непревзойденная по своим масштабам битва. Этот факт вместе с уроками, извлеченными из коварного нападения «Кракена», доказали жизненную необходимость суровой тактики Криптомана.

БИТВА ЗА ГРИФОН-4

Среди миров, не прикрытых заслоном Криптомана, нашлись такие, кто не захотел уничтожить свои планеты и имел достаточно влияния, чтобы напрямую ослушаться приказов Лорда Инквизитора. Адептус Механикус оставил Теслу Прайм, нанеся себе глубокую рану, но они до последнего защищали Грифон-4. Одна из основных производящих металл систем с огромными залежами стали свистела и рычала сотнями механизмов. Это была родина Боевых Грифонов, одного из мощнейших легионов Адептус Титаникус. С объединенными силами Скитарийских легионов, Преторианцев и боевой мощи Техномагов, рудодобывающий мир имел больше шансов выстоять в борьбе против «Левиафана», чем какой-либо другой. Адептус Механикус, один в покинутой системе, холодно и рассудительно готовился к войне.

Когда отравленные споры начали падать на поверхность планеты, началась битва поистине эпических масштабов. Тяжеловооруженные Скитарии маршировали легион за легионом, методично вырезая стаи Гаунтов еще до того, как они могли выбраться из спор. Когда на планету обрушились новые ливни, проснувшись тяжелая огневая поддержка Праеторианцев, и земля стала черной от гноя Тиранидов, сметенных снарядами.

Через час земля содрогнулась под тяжелой поступью Титанов, внушающих ужас Бого-Машин, вызванных из своих подземелий, чтобы вступить в бой с биологическими монстрами, бредущими сквозь заводы подобно колоссальным хищным паукам. Пока Титаны сложенными залпами в клочья разносили инопланетных захватчиков, один из них погиб, разорванный острыми когтями и сожженный кислотными брызгами пиро-кислоты. Почва плавилась под стопами Титанов несколько дней, силы Адептус Механикус и стаи Тиранидов не желали отступить.

Но, несмотря на стальную решимость Техножрецов и ужасные потери, нанесенные их врагам, сопротивление защитников планеты было подавлено. Могучие Титаны из Боевых Грифонов были сокрушены один за другим, и ни один уже не мог защитить свою родину. Всего за несколько дней планета была опустошена, и «Левиафан» двинулся дальше.

РИСКОВАННЫЙ ШАГ КРИПТМАНА

Изгнанный из рядов Инквизиции, Криптман, тем не менее, не мог бросить лежащие на тропе «Левиафана» миры. Битва на Тесла Прайм и поимка живого Тираниды на Тарсис Ультра убедили Инквизитора, что есть способ замедлить, а, возможно, даже остановить продвижение Флотилии «Левиафан», не жертвуя больше человеческими жизнями.

Криптман и небольшой отряд верных ему Стражей Смерти вновь вернулись к движущейся флотилии. На этот раз они не должны были ни вести битву, ни руководить обороной планет. Криптман осознал, что размеры «Левиафана» были столь велики, что его не смогли бы остановить даже объединенные силы всех секторов.

Ударная команда высадилась в лабиринтах мира Карпатия, уже потерянного по мнению занявшего место Криптмана Инквизитора. Группа готовилась выполнить свою самую опасную миссию: захватить стаю Генестилеров и живыми доставить их на борт космического корабля. Тщательно подготовленная затея увенчалась успехом, хотя и унесла жизни самых великих героев из числа Стражей Смерти. С каменным лицом почтенный Инквизитор спустился в катакомбы Карпатии и вернулся на корабль со смертоносным грузом, покидая обреченную планету.

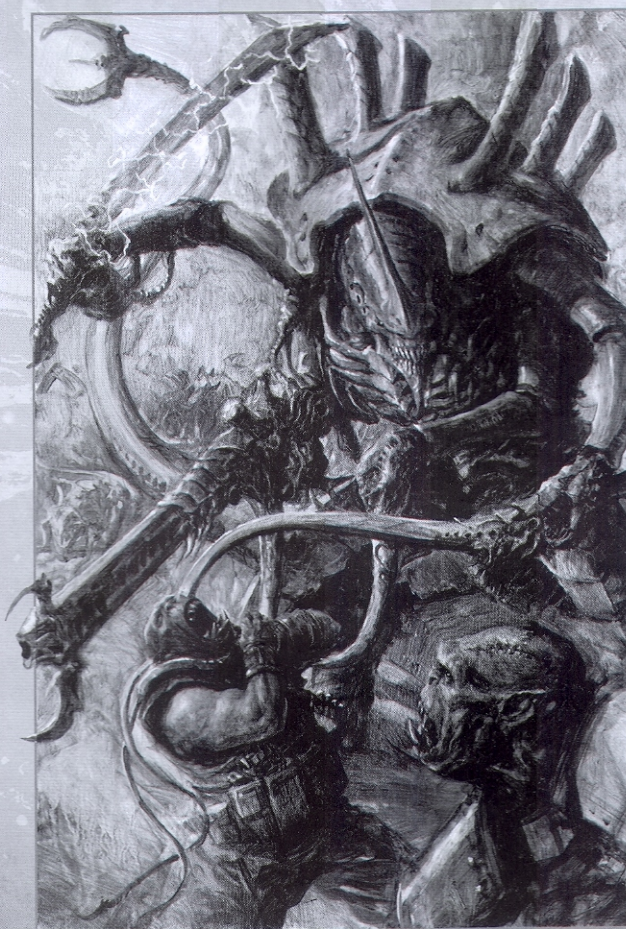
Неделей позже крейсер «Гибельный Огонь» вышел из подпространства прямо перед флотом-ульем. Команда Криптмана спрятала похищенных Генестилеров внутри судна и освободила их, когда корабль удалился на достаточное расстояние. Используя телепорты, Стражи Смерти послали мегатонны взрывчатки в самый центр близлежащей луны, Гейста. Взрыв не только разрушил луну, но и отбросил корабль глубоко на территорию Орков на Октавиусе. Варварская цивилизация была постоянным бельмом на глазу Империи и занимала пространство, равное владениям Ультрамаров.

Вскоре орочи мародеры, желающие разграбить приближающийся к их границам корабль, были пойманы и заражены находившимися на борту пришельцами. Они вернулись на планету с весьма необычным грузом. В столь богатой среде Генестилеры стали быстро размножаться, заполняя орочи города. И хотя исходная группа паразитов была быстро найдена и уничтожена, эпидемия быстро распространялась. Вскоре психическая сила тварей достаточно окрепла, и они смогли призвать передовые отряды «Левиафана» на эти плодородные земли вдали от пустынного заслона.

К огромному облегчению Имперских военачальников, неумолимая орда Тиранидов сменила направление своего движения и устремилась к Октавианской Империи Орков. Никто не мог объяснить столь странной перемены, но она позволила Имперским флотам, серьезно потрепанным за последние недели в попытках отбросить противника, перегруппироваться и провести необходимый ремонт. Война между Орками и Тиранидами, спровоцированная усилиями Криптмана, бушевала, не собираясь прекращаться.

В рядах Инквизиции нашлись люди, понимавшие возможные последствия такой махинации. Хотя план Криптмана увенчался успехом, и обе расы были поглощены взаимным уничтожением, они совершенствовали свое военное искусство. Оставалась возможность того, что Флотилия «Левиафан» может стать сильнее, чем раньше, впитав сильно измененные гены Орков, сделавшие их столь живучими. Кроме того, с отдаленных планет уже начали поступать сообщения о нападавших тварях огромных размеров. Выводы были слишком ужасны, чтобы их делать.

Империя получила самое ценное – время. Но получила его ценой жизней сотен миров и возможной угрозой, страшнее которой она еще не знала.



Волна тошноты подступила к горлу лейтенанта Койла, как только он покинул полумрак медицинского тента. Он пошатнулся, схватился дрожащей рукой за шест палатки, чувствуя, как живот пронзает резкая боль. Воздух был горячим и ядовитым, в горле чувствовался горький кислотный привкус, а из-за яркого солнечного света болезненно слезились глаза. Койл прикрыл их ладонью и взглянул вверх, рассматривая желтые облака и штормовое, неестественное, болезненно-красное небо. Оно было таким последние шесть дней.

С тех пор как пришли Тираниды.

«Сэр?» — раздался голос за спиной лейтенанта, и Койл, оторвав взгляд от дьявольских небес, повернулся к Эгдару, медофицеру — хотя, по правде говоря, он был всего лишь молодым помощником старшего медофицера, прежде чем того утащил в небо Тиранидский Гаргойл.

«Что, сынок?» — спросил Койл.

«Сэр, я не думаю, что вам стоит участвовать в битве. Вы еще недостаточно окрепли.»

«У меня нет выбора», — ответил Койл. — «Кто, кроме меня?»

«Вы погибнете, если будете сегодня сражаться», — сказал медик.

«Сынок, мы все уже мертвы», — раздраженно ответил Койл. — «И можем только сражаться.»

Эгдар медленно покачал головой. «Император защитит. Мы справимся.»

Койл проглотил ядовитый ответ и просто кивнул. «Ага. Император защитит.» Повернувшись на каблуках и оставив юношу мечтать о спасении, он, прихрамывая, пошел сквозь лагерь. Сквозь повязку на бедре, там, где его полоснули когти Хормоганта, проступила струйка зараженной крови. Лейтенант увидел Терласа, его связиста, прочесывающего каналы станции и пытающегося найти еще выживших, кого угодно, но Койл знал — это бесполезно, на Корианусе никого не осталось. Они были последними — примерно две сотни раненых, голодных и измученных мужчин и женщин.

Койл с трудом взобрался по ржавой лестнице на стену. Оглядевшись, он увидел маленькие группы солдат, тихо переговаривающихся и еле держащихся на ногах от усталости. Некоторые играли в кости, в их редком смехе слышалась истерика. Кто-то, скрючившись, писал письма любимым, письма, которые никто никогда не прочитает. Остальные, завернувшись в тряпки, пытались хоть немного поспать или хотя бы просто забыть о своем безвыходном положении.

Койл не лгал, когда говорил Эгдару, что все они уже мертвы: просто смириться с этой мыслью

было невозможно. Лейтенант неуклюже прислонился к стене, изъеденной ядовитой слюной пришельцев. Прикосновение обожгло, но Койлу было все равно. Он смотрел на изрытую землю под стенами форта.

Некогда пыльная и безводная равнина была испещрена останками Тиранидов и высоким органическими трубами, мощными спазмами выбрасывающими в атмосферу отравленные споры. Ржавые остовы Химеры и Леман Расса, почти полностью разъеденные коррозией и покрытые отвратительным красным лишайником, устилали землю. Создавалось впечатление, что они пролежали там несколько десятилетий, хотя прошло всего два дня с тех пор, как Коммандор Лертен пошел на отчаянный прорыв. Мертвая до этого земля теперь была покрыта высокой травой и липким инопланетным гноем, неизменно возникающими на пути Тиранидов. Расчеты флеймеров пытались очищать землю перед фортом, но когда стало понятно, что ядовитая флора восстанавливается почти мгновенно, Койл запретил расходовать заряды: их было лучше оставить для Тиранидов.

До него донесся глухой мокрый кашель, и, обернувшись, он увидел двух солдат, поддерживающих Комиссара Браянта. Комиссар в черной форме был когда-то ужасом 55-й Белис Корона, человеком-гигантом, неуязвимым для оружия врагов. Теперь его кожа была бледной и покрытой нарывами, форма мешком висла на его иссохшем теле. С кашлем он выплевывал черные, покрытые пеной остатки своих легких. Все страдали от заболеваний, переносимых микроскопическими организмами. От них появлялась сыпь, язвы, на коже высыпали волдыри, а глаза жгло. Но Брайнт страдал больше всех: его легендарная репутация не спасала от инопланетных ядов.

Услышав крик часового на стене, Койл обернулся, и кровь застыла в жилах, когда он разобрал слова.

«Идут! Тираниды!»

Койл прикрыл глаза и снова взглянул на небо. Волнистые черные тучи направлялись к форту, двигаясь против ветра. Было ясно: это конец.

«Тревога!» — закричал Койл, скидывая с плеча лазган и проверяя магазин. Полный, но в запасе только три обоймы. «Все на стены!»

Монстры приближались, трава вокруг форта яростно колыхалась. В отдалении стаи тварей пронзительно кричали и скрежетали рогами пластинами жвал. Перед ними, визжа, правильными волнами неслись чудовища, облаченные в хитиновые панцири и вооруженные отточенными когтями.

«Прицелиться и стрелять по готовности!» — крикнул Койл, понимая, что невозможно промахнуться, стреляя в столь многочисленного врага.

Он поднял лазган и выстрелил, целясь в приближающихся существ. Следом раздался тяжелый залп счетверенной Гидры, метящей в летящих Гаргойлов. Каждый выстрел винтовок защитников попадал в тело пришельца, но этого было недостаточно. Место одного убитого занимала тысяча живых. Койл продолжал стрелять, целясь в самых крупных тварей, пытаясь убить ту, которая контролирует меньших Тиранидов.

Индикатор лазгана вспыхнул красным, и лейтенант упал на колени, чтобы перезарядить оружие, когда луч изумрудного гноя ударил в стену рядом с ним. Раздались вопли людей, пораженных смертоносной массой, ядовитые капли обожгли кожу Койла. Люди падали, кислота разъедала их кости. Терлас, связанной, рухнул рядом с лейтенантом уже без костей.

Визг наступающих пришельцев замер, но сквозь крики агонии Койл слышал скрежет когтей по стенам. Он поднялся, забыв об обожженной плоти. Первый Тиранид достиг бастиона, и время остановилось, когда лейтенант увидел врага. Шипящая голова была абсолютно чудовищна, высокий плотный гребень сверкал и лоснился, глаза были пустые и мертвые, как у куклы. Из пасти, полной неровных острых зубов, раздавалось злобное шипение. Койл сунул лазган между этих зубов и нажал спусковой крючок. Голова твари разлетелась на куски, но все новые монстры осаждали бастион. Стена затряслась, когда пара огромных Карнифексов ударила в ворота, и лейтенанта швырнуло назад. Он вскочил, уворачиваясь от приземлившегося рядом Хормганта и клыков, вцепившихся в ногу. Чудовище отпрыгнуло, но его место заняло другое и тут же бросилось вперед, выставив когти. Койл прыгнул в сторону, избегая сокрушительного удара, оступился и упал с высокой стены.

Он рухнул на каменные плиты двора, ломая ребра. Удар вышиб из легких весь воздух. Койл попытался подняться, но в груди вспыхнула обжигаю-

щая боль, дышать было тяжело: по крайней мере одно легкое было пробито. Вопли умирающих людей пробудили его сознание. Стаи тварей заполняли форт, безжалостно вырезая его защитников. Ворота лопнули под вспарывающими ударами мощных когтей.

Койл выплюнул кровь и почувствовал, как рывком уходит из-под него земля, когда он, закричав от боли, попытался отползти от рушащихся укреплений. Вихри грязно-серой пыли взвились над ним, и Койл увидел змеиное тело твари, вырывающееся из-под земли. Роговые когти выдвинулись из складок хитинового панциря, и тварь издала ужасающий визг. Все новые чудовища раздирали землю. Койл потянулся за пистолетом, но Охотник вонзил в него когти прежде, чем он успел вытащить оружие из кобуры.

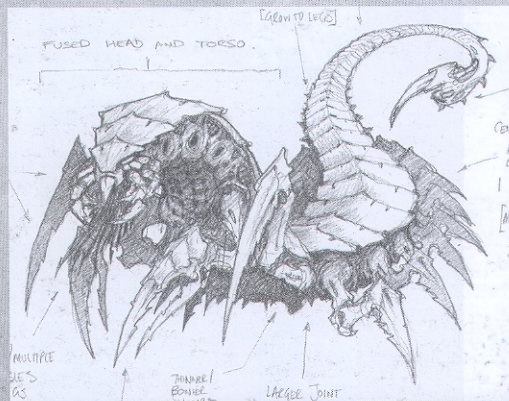


ПОТЕРЯННЫЕ ФЛОТЫ

Многие ученые из Магос Биологис, считающие себя экспертами в области происхождения Тиранидов, предполагают, что Флот-Улей «Бегемот» не являлся первым нападением на нашу Галактику, но, без сомнения, стал первым ударом такой силы. Археологические исследования установили, что контакт с Тиранидами состоялся задолго до 41-го тысячелетия. До сих пор остается неизвестным, были ли это предвестники флотилий, идущие впереди разведывательные отряды, но некоторые документы породили глубокие разногласия относительно длительности присутствия Тиранидов на территориях Империи. Многие старшие члены Ордо Ксенос, включая и Инквизитора Криптмана, считают, что обнаруженные следы являются останками существ, производивших глубокую разведку, и что если бы это предварительное вторжение было обнаружено и уничтожено ранее, существовала бы возможность предотвратить приход всех Флотов-Ульев.

СЛЕДЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Некоторые организмы, находимые в самом сердце Империи, получили почти легендарную репутацию не только благодаря своей свирепости, но и из-за отсутствия возможного предка в пределах своей экосистемы. Ксено-организм, известный как Катачанский Дьявол, гигантский многоногий хищник со смертельной планеты Катачан, весьма похож на ранние формы Пожирателей и Охотников, с которыми столкнулась Империя. Это существо может достигать размеров наземного поезда, и заслужило столь устрашающую репутацию, что бесстрашные Катачанцы присвоили его имя самым могучим своим воинам. Ксенобиологи, уверенные, что столь смертоносные планеты смогли пережить нашествие Тиранидов еще до прибытия их Флотилий, утверждают, что существа, подобные Катачанскому Дьяволу, относятся к остаткам разведывательных отрядов, отбитых от флотилий и приспособившимся к выживанию вдали от своих сородичей. К другим примерам относятся мыслящее растение, потомок Кортекс Лича, и Кракен, огромный хищник, обитающий в ледяных глубинах мира Фенрис.



Взрослый самец Катачанского Дьявола, найденный на Литланде, Катачан, 39-е тысячелетие.

ТИАМЕТ, М35

Тиаметом была названа обширная двойная система на восточной границе, открытая в 35-м тысячелетии исследовательским флотом с Триплекс Фолла. Тиамет состоял по меньшей мере из семи обитаемых миров и большого числа меньших планетоидов. Ценой своих жизней Исследователи выяснили, что каждый из миров системы был по-своему смертелен.

Была ли планета покрыта джунглями, льдом, пустынями или безвоздушными скалами, на ней кишели и размножались многочисленные опасные существа, объединенные единым разумом и стремящиеся уничтожить Человека любым способом. В конце концов ксенобиологи определили, что твари всей системы происходили от одного предка и использовали различные пути перемещения внутри системы для заселения новых планет.

Осознавая, что судно будет заражено, как только войдет в систему, Исследователи приняли решение остаться на Тиамете. В течение следующих ста шестидесяти двух часов они держались и слали отчеты, прежде чем погибли от когтей смертоносных обитателей планеты. Несколько раз Тиамет подвергался серьезным бомбардировкам, но жизнь там сохранилась. Теперь планета находится во власти Флота «Кракен» и судьба ее неизвестна.

Предполагается, что в судьбе Тиамета повинно заражение спорами Тиранидов, возможно, молекулой ДНК. Каким-то образом (вместе с космическим мусором или солнечными ветрами) семя попало в систему, где создало собственное подобие Разума Роя и пригодную для выживания хищную среду. Ученые уверены, что паразиты Генестилеров попали на луны Умгарла с Тиамета, принесенные на судах, посланных для их уничтожения.

ОУРОБОРИС, М36

В 36-м тысячелетии Кардинал Мириамулус Старший из Трациан Примарис задокументировал историю «Легиона Оуроборис», поразившего Сектор Хеликан в ранние годы. Легион был описан как «крылатые твари, изрыгающие чуму», которые пришли с неба и уничтожили жизнь на планете. И хотя на первый взгляд это явление весьма походило на вторжение Хаоса, более глубокое изучение труда повествует об атаках тварей, «выбрасываемых из животов огромных существ и числом своим затмивших звезды».

Анализ Титана типа Полководец «Механика Кранус», заслуженного ветерана войн Оуробориса, обнаруживает четкие следы поражения био-плазмати-ческим оружием и пиро-аксидные ожоги, полученные при боях с Тиранидами. Упомянуты также трофеи, добытые Космическими Волками, включая так называемое Яйцо Кракена. Кардинал призывал Императора самому начать Крестовый поход, приведший к полному истреблению Тварей с Оуробориса и закончившийся двенадцатидневной битвой над воронкой подпространства в опасной близости от Ока Ужаса. Как бы то ни было, повреждения корабля «Кранус» в ходе битвы после Ереси исключали возможность телесного присутствия Императора.

Возникли теории, что Тираниды, немного опережавшие свою Флотилию, были выброшены завихрениями подпространства недалеко от Ока Ужаса. Это также объясняет присутствие разрозненных флотилий в секторах помимо Темпестуса. Эти существа по пути должны были пережить мутации и каннибализм. Рассуждения о том, что это была запланированная высадка, не заслуживают доверия.

КОЛЛОССУС, М38

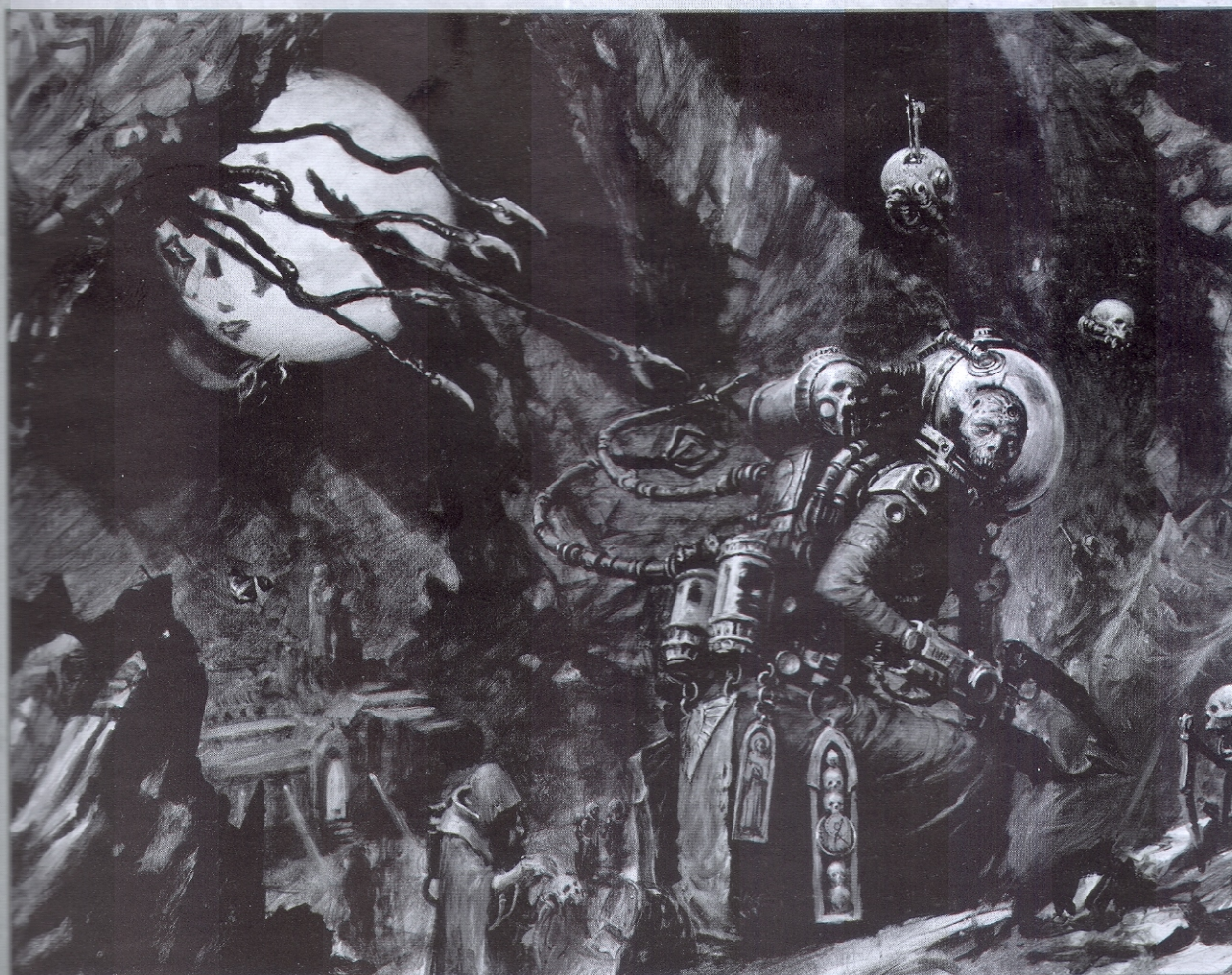
Несколько крупных «случайных» флотилий, состоящих из похожих на раковины судов, вероятно, выращенных из камня, были замечены в секторах Темпестус и Ультима в конце 38-го тысячелетия, и имели множество сходных черт с Флотами-Ульями. Кентавроподобные существа могли общаться, в том числе телепатически, с другими расами — чего ни до, ни после не могли другие Тираниды. Обитатели Коллоссуса говорили о себе как о рабах, сбежавших от своих хозяев, но их случайные контакты с другими расами и попытки утвердиться на территории Империи привели к тому, что в начале 39-го тысячелетия им объявили Ксенос Хоррибилис, то есть экстремально враждебным ксено-видом.

Беспощадные войны в системах Зорастра и Аттила длились 50 лет, пока целая раса пыталась бороться

«Мы не сможем пережить это. Человечество не сможет пережить это. За единственный день они наводнили планету стаями живых лезвий и остро-зубыми пастями. Убей одного — и десять займут его место. Если они действительно бесчисленны, то наша раса обречена на жестокую смерть, прежде чем каждый клочок нашей цивилизации будет тщательно уничтожен силой более разрушительной, чем даже огни ада! Смерть! Во имя Бога Машины, пришла Смерть!»

Последние слова Магос Варнака

с Человечеством, невероятной жестокостью открывая свою истинную, смертоносную природу. Последнее из известных судов Коллоссуса было уничтожено орбитальными станциями Зорастры в 226 году 39-го тысячелетия. После этой битвы северное полушарие планеты оставалось необитаемым до конца 41-го тысячелетия. Только сейчас Исследователи начинают собирать разрозненные кусочки истины.



Копия 19673z – 25933ii: 0733998.M41

Тема: Виды 43798 – Тиранид/Тиран/Тирант/Ксенос

Класс: Каузус Эпсилон (запрещено к распространению)

Перекрестная ссылка к: Инквизитор Криптан; Разведывательная Служба Стратегического Снабжения; Орден Зенок

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЭКСТРАПОЛЯЦИЯ, УТОЧНЕННАЯ ОЦЕНКА УГРОЗЫ И ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОТДАЛЕННЫХ ПРОГНОСТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ПРИБЛИЖАЮЩЕЙСЯ УГРОЗЫ ФЛОТОВ-УЛЬЕВ ТИРАНИДОВ.

ОБЗОР:

Доклад идет в контексте документов, недавно представленных Стратегической службой Инквизитором Криптаном. Автор предполагает знание читателем этих документов, а также всех ранних копий с 1853а по 14437омега.

Результаты наших предыдущих исследований стратегии Флотов Тиранидов при вторжениях в большей степени в точности подтвердились. Вкратце наша стратегия заключена в доктрине «Лишение Биомассы». Флоты Тиранидов вынуждены расходовать различные количества энергии при захвате миров, в зависимости от подготовленности защитников планеты и их способности вести эффективную оборону. Часто нам удавалось заставить Тиранидов ввести в бой увеличенные резервы, после чего отвести собственные войска и не позволить врагу увеличить свои силы, уничтожив систему. Такая тактика значительно истощала ресурсы Флотилий, так как на захваченных ими планетах полностью отсутствовала биомасса, способная к воспроизведению новых тварей.

Чрезвычайно эффективная на небольшие сроки, доктрина Лишения Биомассы не может, по мнению Стратегической Службы, поддерживаться постоянно по ряду причин, важнейшей из которых является падение морального духа наших сил. Несмотря на то, что каждый солдат на службе Империи знает, что он обязан убивать и умереть во имя Бога-Императора, на самом деле эффективность войск в бою уменьшается в зависимости от происхождения врага и их собственных шансов выжить. Особенно это утверждение относится к силам Имперской Гвардии. В нескольких случаях сообщения о печаль-

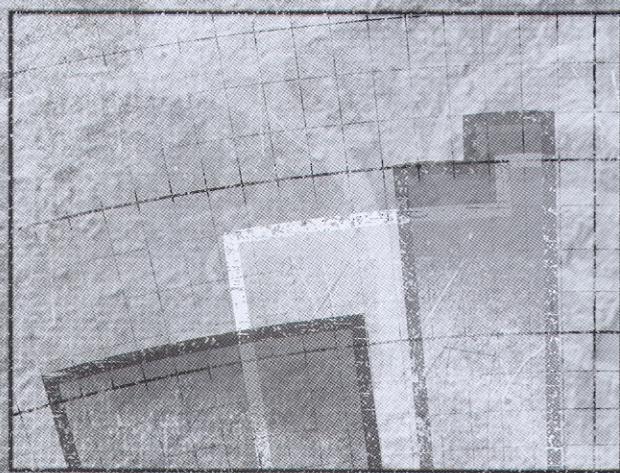
ном положении таких Орденов Адептус Астартес, как Косы Императора и Ламентеры, разнеслись по рядам наших вооруженных сил, сея отчаяние среди всех рангов.

К тому же является совершенно очевидным, что подобная стратегия, применяемая в течение долгого времени, окажется слишком дорогой: у Империи нет бесконечного множества систем, которые она может приносить в жертву. Их слишком мало, и потеря каждой из них станет невосполнимой утратой. Без сомнения, количество кораблей Тиранидов превосходит количество миров. А, возможно, и численность Флотов превосходит это количество.

О ФЕНОМЕНЕ ИММУНИТЕТА К ОПРЕДЕЛЕННЫМ МЕТОДАМ УНИЧТОЖЕНИЯ.

В Стратегическую службу поступили доклады о ряде случаев, в которых Тираниды смогли пережить уничтожение захваченной ими планеты, что идет вразрез со всеми предыдущими прецедентами. Подобные заявления, будучи вырванными из контекста, были бы отклонены критически настроенными Адептами как абсурдные, но существуют прямые доказательства, и одно из описаний подобной ситуации следует напрямую от Инквизитора Крипмана (смотри приложение TY/z23/K8836554).

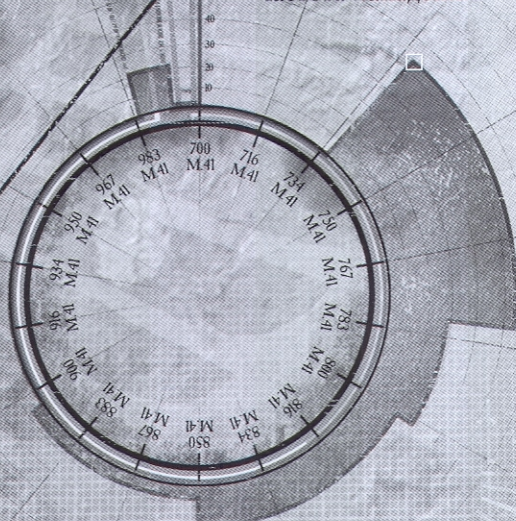
Отчет группы биологов 773/z – «Зафиксированные контакты с Флотами-Ульями Тиранидов (шкала Вракса) на 998 год 41-го тыс.»



++Отмечено увеличение размера Флотов после успешных контактов
++Отмечено увеличение размера Флотов после успешных контактов
++Предполагаемый размер после следующего вторжения – 99.3 ++

Флот-Улей «Бегемот»
Флот-Улей «Кракен»
Отколовшиеся Флоты «Кракен»
Флот-Улей «Левифа»
Расшифровка графика

Частота нападения



Описаны два способа, при помощи которых Тираниды смогли пережить уничтожение планеты. В первом, зафиксированном на Тетрисе и Келус Дельта, и вероятно использованном на Ламарно, малые био-формы, скорее всего Пожиратели, зарылись глубоко под поверхность планеты и впали в спячку до тех пор, как на планете вновь появится жизнь. На Тетрисе действия Исследовательской команды Адептус Механикус вернули тварей к жизни, заставив их покинуть убежища и атаковать. Неизвестно, каким образом наличие всего одного компонента из целого Флота-Улья может полностью возродить стаю, способную захватить целый мир, но, принимая во внимание предыдущие прецеденты, Служба не готова отрицать эту возможность.

Второй случай, в котором Тираниды смогли пережить уничтожение планеты, был доложен Стратегической Службе командой Стражей Смерти на планете Ариадна-5. Мир был уничтожен Домнатуспаттерном, широкомасштабным циклоническим насыщением, в ходе которого поверхность земли была превращена в пепел, а атмосфера почти полностью испарилась. Несмотря на это, сканеры миссии засекли среди пылевых штормов существо, внешним видом напоминающее камень. Более близко изучение выявило, что существо относилось к отряду Карнифексов, переживших катаклизм и впавших в спячку, в которой они смогли залечить почти смертельные раны. Как только существо было обнаружено и начало двигаться, оно было уничтожено залпом мельта-торпед с корабля на орбите. Тварь исчезла, но Ариадна-5 была объявлена Потерянной, ибо оставалось неизвестным, сколько еще тварей может присутствовать на планете.

Учитывая данные случаи, Служба вынуждена признать, что повторная колонизация систем, захваченных Флотом-Улем, невозможна, так как даже полное уничтожение жизни на них не гарантирует отсутствие впавших в спячку Тиранидов. Все подобные системы объявлены Потерянными, и Служба под страхом смерти запрещает любое нахождение на них, исключая только специально отправленные миссии.

ЭФФЕКТ ГИДРЫ

Внимание станции привлек факт, что после уничтожения класса ксено-форм, известного как «Королева Норна», наблюдается временный психический импульс, достигающий уровня Гамма 12, — импульс, способный на время затмить священный свет Астрономикона. Мы предполагаем, что этот феномен означает смерть упомянутой ксено-формы и что его назначением является приведение в действие био-кораблей, получающих сигнал отделиться. Мы назвали это «Эффектом Гидры», так как после гибели одной из Королев Норна остальные отделяются. При этом наша возможность передачи собственных сигналов ослабевает, но не заглушается полностью.



ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРОГНОЗЫ

Известно, что три Флота нанесли удары по Империи, но не было предпринято никаких попыток прогноза дальнейших вторжений. Результаты наших исследований, пусть все еще спорные, тем не менее ужасны. Мы предполагаем, что Флоты-Ульи, вступившие в контакт, являются не отдельными и самостоятельными подразделениями, а элементами единого целого. И нам еще предстоит встретиться с ним. Вкратце, эти Флоты представляют собой всего лишь передовые отряды гораздо более крупных армий, и нашей Галактике еще предстоит узнать всю мощь основных сил Коллективного Разума.

Дальнейшие выводы ясны. В прошедшие 250 лет мы были вовлечены в войну, победа в которой казалась нам возможной, пусть и достигнутой ценой ужасных потерь. Но если эти Флоты представляют собой всего лишь крошечную часть целого, у нас осталось не более столетия до того, как на нас обрушится полная сила. По мнению Стратегической Разведывательной Службы 827/11 необходимо на 500% увеличить мобилизацию населения, чтобы хотя бы просто замедлить будущее наступление Флотов. Каждый трудоспособный человек планет Ультима Сегментум, Сегментум Пацификус и Сегментум Соляр должен быть призван в Имперскую Гвардию, если мы хотим получить хоть один шанс и отразить наступление врага.

Даже исключая угрозу со стороны Легионов Предателей, Орков и сотен других противников, выживание человечества как вида кажется, в лучшем случае, призрачным.

Я вручаю наши души Императору, ибо только Вера в Него может спасти нас.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ ТИРАНИДОВ

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ И СИНАПТИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Все Тираниды объединены в единое целое Коллективным Разумом. Некоторые наиболее крупные и развитые Существа являются своеобразными узлами Коллективного разума, и от них его сеть распространяется на низшие формы тиранидских выводков. Они подавляют животные инстинкты примитивных тиранидских организмов и заставляют их действовать по воле Коллективного разума.

- Все модели Тиранидов, которые находятся в пределах 12 дюймов от Синаптического Существа, включая само Синаптическое Существо, автоматически проходят все тесты на Лидерство (за исключением Психотестов и Тестов на выбор цели) и никогда не отступают. Следует иметь в виду, что из-за того, что Восстановление Порядка происходит в начале хода Тиранидов, выводки Тиранидов все равно могут быть уничтожены преследователями или попасть в ловушку. Тиранидские выводки, которые находятся в радиусе действия Синаптического Существа, могут восстанавливать порядок безо всяких условий (то есть даже если в 6 дюймах и ближе находятся модели врага или в подразделении осталось менее половины начальной численности).
- Более того, сила Коллективного Разума столь велика, что он может управлять своими миньонами даже тогда, когда они получают смертельные раны. Все модели Тиранидов, которые находятся в пределах 12 дюймов от Синаптического Существа, включая само Синаптическое Существо, иммунны к Немедленной Смерти, вызванной раной с силой, в два и более раз превышающей Стойкость. Это неприменимо к Стаям Прожор.
- Любое Синаптическое существо может в Фазу Стрельбы взорвать все Споровые мины в 24 дюймах от себя и ближе. Выберите одну мину в кластере как начальную точку подрыва. Это считается произведением стрельбы, и существо не может более ни стрелять, ни использовать психосилу в фазу стрельбы, даже если это Монстр. Другие модели в выводке могут стрелять без дальнейших ограничений в любую доступную цель.

ИНСТИНКТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

За пределами радиуса действия Синаптических Существ самые примитивные Тиранидские твари возвращаются к своему изначальному животному состоянию.

Если все модели в данном выводке Тиранидов начинают свою фазу Движения далее чем в 12 дюймах от Синаптического Существа, не находясь в ближнем бою или не отступают, то они должны подчиняться правилу Инстинктивного Поведения, которое описано ниже. Для разных выводков в вашей армии вы можете выбрать разное Поведение:

- Если вы хотите подвигать Выводок в этот ход (в любую из фаз), то в начале фазы Движения выводок должен пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то выводок начинает отступать так, как будто он провалил тест на Мо-

раль. Если тест пройден, то выводок может действовать в этот ход без дальнейших ограничений.

- В качестве альтернативы выводок может Спрятаться. Он должен оставаться на месте весь ход, но может стрелять из своего стрелкового оружия в соответствии с общими правилами. Если это не Монстроидальное Существо, то подразделение получает бонус в +1 к своему спас-броску за укрытие, если таковой имеется. Прячущиеся выводки Тиранидов не могут захватывать цели в сценариях и не считаются Боеспособными подразделениями.
- Тиранидские выводки всегда отступают к ближайшему Синаптическому Существу. Если на столе нет Синаптических существ, то выводок отступает к ближайшему своему краю стола.

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ УКРЫТИЕ

Под ментальным кнутом Коллективного разума Тиранидские выводки быстро двигаются даже по самому трудному ландшафту, легко преодолевая его. Все модели Тиранидов могут использовать универсальное специальное правило «Движение через укрытие», которое описано на странице 75 основной книги правил Warhammer 40000.

ЖИВЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Большая часть Тиранидского оружия – это сложные, многовидовые живые существа, связанные нитями симбиоза. Часто Тиранидское стрелковое оружие выпускает не пулю, а живое существо, которое после попадания в цель начинает грызть ее с бешеной энергией. Инстинктивно эти живые пули находят



слабые места в доспехах, прогрызая свой путь к жизненно важным органам жертвы. Оружие с таким специальным правилом позволяет перебрасывать проваленные броски на ранение.

КЛАСТЕРЫ СПОРОВЫХ МИН

Споровые мины – это самые примитивные существа в армии Тиранидов. Их используют как живые бомбы, которые выпускаются с орбиты или из живых пушек Тиранидов – Биоворов. Мины представляют собой газовые мешки, наполненные ядами, кислотами и вирусами, которые медленно летят в метре над землей под действием ветра. Они инстинктивно используют свою парусность для того, чтобы подлетать ближе к источникам тепла или шума.

Из-за их уникальной природы к споровым минам применим ряд специальных правил.

Стрельба: Биоворы на поле боя действуют как живые навесные минометы, запуская споровые мины высоко вверх, чтобы они падали на головы противников. Каждый Биовор в выводке выпускает одну мину, и все они составляют единый кластер. Они стреляют как навесное оружие со следующими параметрами:

	Дальность	Сила	AP	Тип
Споровая мина	N48	разная	разная	Тяжелое1



Сила и AP мины зависит от ее типа. Мины покупают отдельно для каждого вывода Биоворов, что указано в описании самого Биовора на странице 45 этого кодекса. Используйте модель споровой мины для того, чтобы отметить место, где она приземлилась.

Подрыв: Если споровая мина в своем движении вступает в базовый контакт с моделью врага или в пределах 2 дюймов от нее стреляет модель противника или машина, то мина взрывается в конце фазы, а вместе с ней взрываются все мины ее кластера. Кластер мин взрывается подобно попаданию из батареи навесного оружия (но первый шаблон при этом не смещается, а размещается центром на первой мине), с центром на мине, которая взрывается первой и с количеством шаблонов, равным количеству мин в кластере.

Если в месте падения мины нет моделей противника, то поставьте на стол споровую мину соответствующего типа. Если в кластере больше одной мины, то остальные мины расположите в базовом контакте с первой. Мины двигаются по полю целым кластером, не разделяясь.

Если мина по какой-либо причине получает рану, то она взрывается так, как это описано выше. В отношении стрельбы весь кластер мин считается одним подразделением.

Безмозглые: Споровые мины полностью лишены разума, и поэтому они Бесстрашны, как это описано на странице 74 в основной книге правил Warhammer

«Я заглядывал в его черные глаза смерти. Я видел ту сущность, которая находится на месте его души. За ним я видел стальную волю его лидера. И далее я чувствовал тень присутствия его прародителя, которая смотрела на меня из пустоты глазами своего раба. И там я видел только бессмертный голод. Это то, что мы не сможем убить просто так.»

Старший Библиарий ордена Ультрамаринов Тигуриус

Речь на Конклаве Хаара

40000. Кластеры споровых мин также не могут захватывать цели в сценарии и никогда не считаются Боеспособными подразделениями

Движение: Каждую фазу движения мины двигаются по Кубику Направлений на D6 дюймов. Если на кубике выпадет значок «HIT», то игрок Тиранидов может сам выбрать направление движения. Споровые мины не могут двигаться в фазу Ближнего Боя. В отличие от других моделей они МОГУТ подходить ближе, чем на 1 дюйм, к моделям противника.



ТИРАНИДСКИЕ ОРУЖЕЙНЫЕ СИМБИОТЫ

СТРЕЛКОВЫЕ ОРУЖЕЙНЫЕ СИМБИОТЫ

Тиранидские оружейные симбиоты чаще всего представляют собой часть организма того существа, которое их несет. Для того, чтобы это отобразить, сила орудия и его скорострельность зависят от параметров существа, которое его несет. Дальность и Бронейность оружия остаются неизменными от носителя к носителю. Существо с двумя стрелковыми оружейными симбиотами может стрелять только из одного симбиота, если оно не является Монстром: в этом случае оно может стрелять из двух симбиотов. Если существо несет два одинаковых симбиота, то они вместе считаются как одно спаренное оружие.

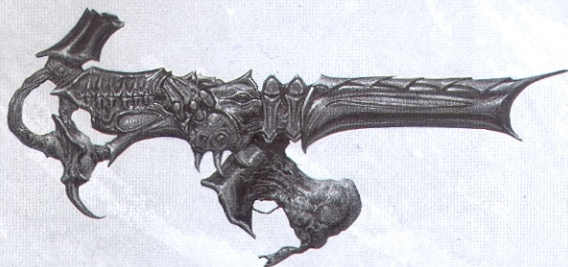
Сила: Стрелковые оружейные симбиоты имеют силу, равную силе несущего его существа, с модификаторами, указанными в профиле. Если существо имеет Ядовитые Железы (+1 сила в профиле) то это ВЛИЯЕТ на силу оружия. Оружие может иметь ограничения по максимальной силе, что также указано в его профиле.

Скорострельность: Многие виды оружие имеют тип, например, «Штурмовое X», где X — это базовое количество атак несущего оружие существа (до всех модификаторов). Если в описании оружие указано 2X, то это значит, что количество выстрелов равно удвоенному количеству атак.

Пример: Гаунт с Пожирателем (тип Штурмовое 2X) будет стрелять из него два раза, так как у него одна атака, а воин 4 раза, так как у него 2 атаки.

Душител. Душител представляет собой гнездо специальных семян, которые и выпускает с большой скоростью мускулистой трубой ствола. При попадании в цель семя начинает стремительно расти, и за несколько секунд его отростки покрывают прочными и усеянными шипами побегами довольно большую площадь, разрывая шипами и острыми краями тело и доспехи жертвы. Более того, каждый шип Душителя отравлен, что делает его еще более смертоносным.

Дальность	Сила	AP	Тип
36	C-1(макс8)	5	Штурмовое1/большой шаблон, залегание



Пожиратель: Оружие, известное как Пожиратель, представляет собой конический кусок плоти, в котором обитают червеобразные существа с блестящими черными головами. При активации оружия биоэлектрический шок выталкивает их из места обитания и орошает цель потоком этих червей. Попав на цель, черви тут же начинают в нее вгрызаться, и стараются добраться до центра нервной системы, мозга, чтобы его пожрать. В результате цель погибает в страшной агонии.

Дальность	Сила	AP	Тип
18	C-1(макс6)	—	Штурмовое 2X, живые боеприпасы



Кислотная пушка: Кислотная пушка — это сложная система из нескольких симбиотов. Мускулистый ствол извлекает из гнезда специальное существо, которое быстро вырабатывает исключительно едкую и токсичную кислоту и выпускает его с большой скоростью в цель. При ударе существо взрывается и разбрызгивает во все стороны кипящую кислоту, которая с одинаковой легкостью проедает плоть, металл и кости.

Дальность	Сила	AP	Тип
24	C+1(макс7)	5	Штурмовое1, взрыв



Бурильщик: Бурильщик — это менее комплексный вариант Пожирателя. В то время как Пожиратель залпом выпускает целый поток мелких червей, Бурильщик одиночными выстрелами выпускает более крупные особи. Они имеют большую проникающую способность, но так же яростно грызут все, что попадаетеся им на пути, предпочитая нервную систему живых существ.

Дальность	Сила	AP	Тип
12	C+1(макс6)	5	ШтурмовоеX, живые боеприпасы

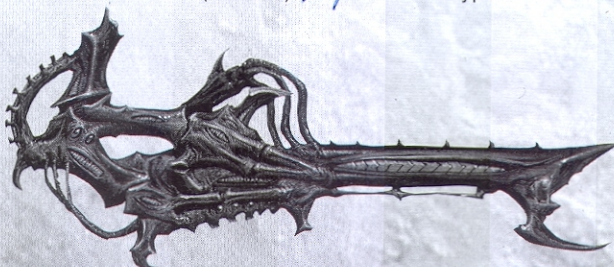


Шипомет: Шипомет или шипометный кулак, как его предпочитают называть более продвинутые ученые, используя руки существа, выпускает твердые кристаллические шипы, покрытые нейротоксином, способные легко пробить бронник Имперской Гвардии или найти слабое место в силовом доспехе Десантника.

Дальность	Сила	AP	Тип
12	C (макс 6)	5	ШтурмовоеX, спаренный

Ядо-кристаллическая пушка: Ядо-кристаллическая пушка — это одно из самых крупных и мощных видов стрелкового оружия, которое используют Тираниды. Она с большой скоростью выпускает покрытые токсичной кислотой кристаллы яда. Цель, получив попадание из этой пушки, либо умирает от удара, либо погибает, отравленное сильным нейротоксином, из которого состоят кристаллы пушки. Даже броня машин легко пробивается этим кристаллами, и затем ядовитые испарения убивают команду. Ядо-кристаллическая пушка наносит только скользящие попадания по машинам, которые не являются Откритыми.

Дальность	Сила	AP	Тип
36	C+2(макс10)	84	ШтурмовоеX



БИОМОРФЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

Биоморфы ближнего боя могут быть использованы только в ближнем бою. Тиранидские существа могут использовать свои биоморфы в один раунд боя, и их эффекты складываются. То есть модель, вооруженная косовидными когтями (+1 атака) и алмазными когтями (Суперострое) не должна выбирать, какое оружие она использует в ближнем бою: она просто имеет +1 атаку и все ее атаки имеют способность «Суперострое».

Костяной меч. Костяной меч является проводником психической энергии и при активации создает вокруг себя психическое поле, приводящее Тирана и его миньонов в бешенство. Даже смерть не в силах их сдержать.

Тиран с Костяным Мечом считается всегда находящимся под действием психосилы «Катализ». В начале фазы ближнего боя Тиранидов Тиран может пройти Психотест, и если тест успешно пройден, действие этой психосилы распространяется на все модели Тиранидов в 6 дюймах от Тирана.

Сокрушающие клешни. Такие огромные когти, похожие на клешни крабов, можно видеть на самых больших тиранидских тварях. Ударом таких клешней они способны убить практически любого, пробить любую броню и сокрушить даже самую толстую бетонную стену.

Модель с таким оружием имеет D6 атак – вместо числа, указанного в профиле. Бонусы за дополнительное оружие, нападение и прочее прибавляются к числу, выпавшему на D6. Для определения числа выстрелов из стрелкового оружия используется изначальное количество атак модели.

Живые кнуты. Живые кнуты – это толстые и прочные мускульные жгуты, которые извиваются по собственной воле. В бою они могут стреножить любого противника, делая его легкой добычей для Тиранидов.

Модель противника в базовом контакте с моделью с Живыми Кнутами теряет одну атаку на каждую фазу ближнего боя (до минимума в 1).

Алмазные когти. Эти когти чаще всего бывают короткими и прочными, с наконечниками из органических алмазов. Удачный удар таких когтей способен пробить даже самый прочный доспех и самую толстую броню.

Атаки Тиранидов с Алмазными когтями считаются нанесенными Суперострым оружием, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 46.

Косообразные когти. Многие Тиранидские монстры имеют длинные когти в форме кос с лезвиями из кости или хитина.

Модель с косовидными когтями получает бонус +1 к атакам за дополнительное оружие ближнего боя. Если существо имеет два набора косовидных когтей, то оно получает бонус +2. Существа не могут иметь более двух наборов косовидных когтей. Бонусные атаки за косовидные когти не учитываются при определении скорострельности стрелковых симбиотов. Следует иметь в виду, что это единственное оружие, за которое Тираниды могут получать дополнительные атаки. Модель, имеющая два других биоморфа ближнего боя, +1 атаку за дополнительное оружие ближнего боя не получит.

ПСИХОСИЛЫ ТИРАНИДОВ

Многие Тираниды служат проводниками титанической психической мощи Коллективного разума. Любая модель с этими психосилами считается Псайкером в отношении правил, для которых это важно. Использование психосил Коллективного Разума не требует прохождения психотеста, если этого не указано в описании психосилы. Только те психосилы, которые требуют прохождения теста, могут быть отменены действиями вражеских псайкеров или предметов.

Катализ. Эта психосила может быть использована в начале фазы ближнего боя игрока Тиранидов, и требует успешного психотеста для использования. Если тест успешно пройден, то его целью может быть любое подразделение Тиранидов в 24 дюймах и ближе от использующего психосилу существа. Модели в указанном подразделении отбивают свои атаки в ближнем бою, даже если они погибли, прежде чем пришла их очередь в инициативном порядке. Убитые модели удаляются после того, как произведут свои атаки.

Ужас. Подразделение противника, которое желает совершить нападение на существо, должно пройти тест на Мораль. Если тест провален, то подразделение охватывает ужас перед титанической мощью твари, и оно не может нападать в этот раунд.

Психический крик. Подразделения противника в пределах 18 дюймов от существа имеют пенальти в -1 к своему лидерству. Если подразделение находится в зоне действия нескольких существ с этой психосилой, то их действие складывается.

Тень в Варпе. Все психические тесты, которые проходит противник на всем поле боя в течении всей игры, проходятся на 3 D6 кубиках, при этом значение наименьшего игнорируется. Под действием этой силы псайкеры противника не могут подвергнуться Атаке из Варпа (она игнорируется, даже две шестерки), и психосилы срабатывают или не срабатывают в соответствии с общими правилами.

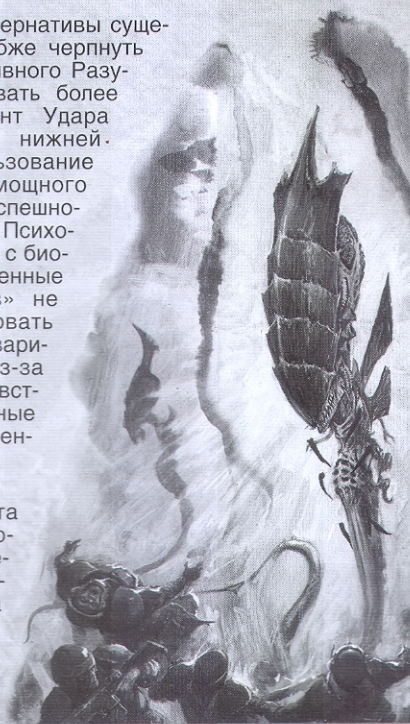
Синапсис. Существо становится Синаптическим, как это описано на странице 28.

Психический Удар. Существо может использовать в Фазу стрельбы сфокусированный поток Варп-энергии вместо стрельбы из симбиотического оружия. Ниже приведены параметры Психического Удара. По умолчанию используется верхняя строчка параметров.

Дальность: 24 Сила: 5 AP: 3 Тип: Штурмовое1, Взрыв
Дальность: 18 Сила: 10 AP: 2 Тип: Штурмовое 1

В качестве альтернативы существо может глубже черпнуть сил из Коллективного Разума и использовать более мощный вариант Удара (параметры в нижней строке). Использование этого более мощного удара требует успешного прохождения Психотеста. Существа с биоморфом «Улучшенные Органы Чувств» не могут использовать более мощный вариант Удара, из-за риска сжечь чувствительные нервные окончания усиленных глаз.

Варп-Поле. Эта защитная психосила дает существу спас-бросок за доспех на 2 и непробиваемый спас-бросок на 6+.



БИОМОРФНЫЕ УСИЛЕНИЯ

Биоморфные усиления – это дополнительные органы, мутации или симбиотические существа, которые усиливают боевой потенциал тиранидских боевых форм, не мешая им нести и использовать другое оружие. Ни один биоморф не может быть взят одному существу более одного раза.

Следует иметь в виду, что бонусы, которые даются биоморфами, вписываются напрямую в профили и влияют на все остальные свойства существа. То есть если существо имеет Ядовитые Железы (+1 к силе), то это отражается и на силе его стрелкового симбиота (до максимума, указанного в профиле самого симбиота). То же самое относится и к Инициативе.

Кислотная слюна. Существо имеет кислотные слюнные железы, которые вырабатывают сильную кислоту. В бою тварь при укусе может впрыснуть ее в рану, парализуя жертву болью.

Существо с этим биоморфом может перебрасывать проваленные броски на ранение в ближнем бою в первый раунд боя.

Адреналиновые железы. Адреналиновые железы – это один из наиболее распространенных биоморфов у Тиранидов. Они часто принимают форму особого полипа, который присасывается к панцирю существа и выпускает свои усики в кровеносную систему носителя. В бою полип впрыскивает носителю смесь адреналиновых гормонов и боевых стимуляторов, убыстряя реакцию твари.

Адреналиновые железы дают +1 к инициативе или +1 к WS (в зависимости от типа).

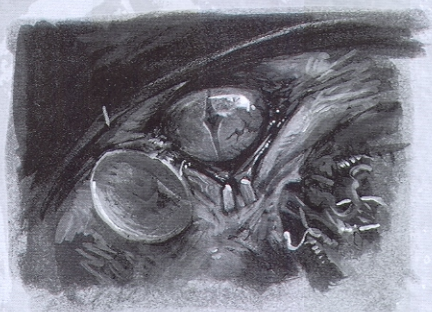


Био-плазма. Некоторые Тираниды выработали способность производить в специальных железах биологическую плазму, которую они потом могут выплевывать во врага в виде шара или капли. Этот процесс чаще всего сопровождается высокочастотным звуком, который, судя по всему, как-то связан с процессом образования плазмы.

Существа с этим биоморфом могут в ближнем бою произвести одну дополнительную атаку, которая отрабатывается с инициативой, равной удвоенной инициативе существа. Эта атака попадает всегда на 4+ вне зависимости от взаимных WS сражающихся. Эта атака имеет силу существа +1 (до максимума в 10). Эта атака не использует бонусов, которые имеют Монстроидальные Существа, то есть не игнорирует спас-броски за доспехи и не кидает 2D6+. Силы на пробивание брони машин. Убитые биоплазмой считаются к результату ближнего боя.

Сросшийся экзоскелет. По мере того как Тиранид стареет, его внешний скелет срастается в сплошную массу костей, хитина и стальных мышц. Это особенно сильно заметно на самых уязвимых частях тела монстра.

Существо с этим биоморфом имеет бонус в +1 к стойкости.



Улучшенные органы чувств. Тираниды, которые используют стрелковых симбиотов, часто имеют дополнительные органы чувств, усиленные глаза и магнитные биолокаторы, которые помогают им в прицеливании. У этих существ настолько сильно слияние со стрелковыми симбиотами, что часто главным в симбиозе становится сама пушка, а не ее носитель.

Существо с этим биоморфом имеет бонус в +1 к BS.

Усиленный панцирь. Панцирь Тиранида разросся во все стороны и лучше прикрывает жизненно важные органы. Кроме того, он гораздо толще и прочнее. Существо с этим биоморфом имеет бонус в +1 к спас-броску за доспехи (то есть, например, спас-бросок на 4+ становится спас-броском на 3+).

Лицевые щупальца. Такой биоморф чаще всего ассоциируется с Ликторами и с мутантами-генестилерами. Эти щупальца на самом деле являются сложным аналитическим аппаратом, который способен извлекать информацию прямо из плоти и крови убитого существа. Полученную таким образом информацию об уязвимых местах цели Тираниды вполне способны передать друг другу, используя примитивную телепатию на уровне вывода.

Существо с этим биоморфом всегда может использовать правило «Ненавистный Враг» против всех своих противников. Любой выводок Тиранидов, который имеет модели в пределах 2 дюймов от носителя этого биоморфа, также могут использовать это правило.

Штурмовые крюки. Штурмовые крюки – это хитиновые шипы, которые выстреливаются из тела Тиранида под действием внутренних мускулов. Они могут быть использованы для того, чтобы притянуть к себе врага, или для того, чтобы карабкаться по вертикальным стенам.

Модель со Штурмовыми Крюками считается имеющей осколочные гранаты. Также модели с этим биоморфом считают вертикальные непроходимые элементы ландшафта (стены или высокие скалы) трудным ландшафтом.

Имплант-атака. При атаке тиранид может, используя острый язык или шип на хвосте, ввести в тело цели смертоносное существо, которое наносит врагу дополнительный вред.

Модель противника, которая получает одну рану от существа с этим биоморфом, получает вместо одной раны две. Имплант-атаку можно использовать только в ближнем бою, и она не распространяется на раны, нанесенные био-плазмой.

Прыгучесть. Большая прыгучесть и высокая скорость перемещения весьма характерна для многих штурмовых видов Тиранидов.

Модель с Прыгучестью может совершать нападения на 12 дюймов. Это не делает ее Кавалерией. Кроме того, модель наносит свои атаки, если находится в трех дюймах от модели в базовом контакте с противником, а не в двух, как все остальные.

Коса или Булава на хвосте. На больших боевых формах Тиранидов можно видеть специальные боевые костяные наросты на хвостах. В ближнем бою такие наросты служат хорошим оружием, защищаящим тыльную сторону существа.

Если в ближнем бою на начало фазы ближнего боя в базовом контакте с существом, которое имеет этот биоморф, находится 4 и более модели противника, существо может сделать специальную атаку. Эта атака производится с инициативой 1.

Если существо несет косу на хвосте, то оно может сделать D3 атак с половиной своей силы (с округлением вниз).

Если существо несет булаву на хвосте, то оно может сделать одну атаку со своей полной силой.

Регенерация. Некоторые представители генуса Карнифекса выработали у себя способность восстанавливать раны с невиданной быстротой. Часто такие существа покрыты настоящей вязью старых шрамов и ожогов, и у них часто снаружи выступают отдельные кости внутреннего скелета.

В начале каждого раунда Тиранидов киньте за каждую живую модель с этим биоморфом количество кубиков, равное количеству ран, которое эта модель потеряла в этом бою. За каждую выпавшую на этих кубиках шестерку модель восстанавливает одну рану. Это не может понять раны существа выше максимума в профиле.

Усиленный Хитин. Тиранидские твари, которые ведут боевые действия в особо опасных условиях, вырабатывают способность заживлять повреждения хитинового панциря, используя для этого специальный биологический гель (который в среде ученых получил наименование «Тригель»). Этот гель имеет также определенные изолирующие свойства, защищая существо от жесткого излучения.

Существо имеет +1 Рану в профиле.

Партизаны. Некоторые виды Тиранидов, в особенности боевые формы передового проникновения, на поле боя могут использовать самые небольшие укрытия, чтобы незаметно подобраться к врагу и напасть на него как можно скорее.

Тираниды с этим биоморфом могут использовать специальное правило «Разведчики», как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 75.

Спинные железы. На спине существа располагаются биологические железы, которые могут выстреливать во врага потоки яда и кислоты, а также кристаллизованный яд.

Существо с этим биоморфом считается вооруженным осколочными гранатами. Кроме того, оно может использовать его также как Шипомет, в дополнение к любому другому оружию.

Споровые гнезда. Некоторые крупные Тиранидские твари несут на спине гнезда, из которых они могут выпускать споровые мины. Эти гнезда так сильно симбиотированы в организм Тиранида, что их невозможно отделить от него.

В фазу стрельбы существо с этим биоморфом может произвести одну споровую мину. ~~Это делается вместо стрельбы.~~ Киньте D6, на 1 существо получает рану без спас-бросков любого вида. Мина располагается в базовом контакте с существом, и в дальнейшем двигается так, как это описано на странице 28.

Прожоры-симбиоты. Тиранидские организмы всегда стремятся действовать массой. Гаунты часто идут в бой бок о бок с воинами и Карнифексами, а под ногами у них шуршат целые стаи Прожор.

Прожор-симбиотов следует отображать приклеенными к базам модельками Прожор. В ближнем бою модель с этим биоморфом считается в отношении численного превосходства на 1 больше, чем есть на самом деле. То есть Карнифекс (считается как 10 моделей) с Прожорами считается как 11 моделей.

Шипы на спине. Твари с большими и изогнутыми шипами на спине заслужили у Имперской Гвардии прозвище Шипарики. Эти твари используют свой вес и массу для того, чтобы раздавить любого, кто им противостоит.

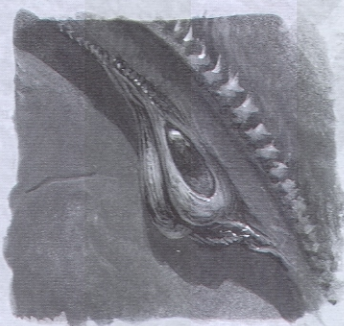
Существо с этим биоморфом в отношении численного превосходства в бою считается как удвоенное количество моделей, но только в том случае, если сторона Тиранидов выиграла этот бой. То есть Карнифекс (считается как 10 моделей) с Шипами на спине считается как 20 моделей.

Токсические миазмы. Железы на спине существа содержат особые симбиоты, которые непрерывно выбрасывают в воздух потоки токсичных паров и опасных вирусов. Они слишком слабы для того, чтобы убить кого-либо, но могут отвлечь внимание или притупить органы чувств.

Любая модель, которая атакует существо с этим биоморфом или атакуема им, имеет пенальти в -1 к своему WS.

Ядовитые Железы. Эти железы часто принимают форму отдельного существа, которое непрерывно покрывает ядом симбиоты ближнего боя, или через кровеносную систему носителя добавляет свои токсины в живые снаряды стрелковых симбиотов.

Существо с этим биоморфом имеет бонус +1 к Силе.



Бивни. На голове существа вырастают толстые бивни, которые пронизаны тонкой сеточкой органического адамантума. В атаке это существо может быть просто неудержимым.

Существо с этим биоморфом получает +2 атаки за нападение, а не +1, как все остальные.

Крылья. Некоторые виды боевых форм Тиранидов развили крылья, которые позволяют им летать. Часть таких боевых форм даже атрофировали нижние конечности и не может перемещаться по земле.

Существо с этим биоморфом считается Пехотой с Прыжковым ранцем, как описано в основной книге правил Warhammer 40000. Тиранид с этим биоморфом не может иметь Прыгучесть или Усиленный панцирь.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ ТИРАНИДОВ

Этот раздел книги посвящен тем монстрам и выводкам, которые может использовать Коллективный Разум в битве, или в данном случае в играх Warhammer 40K. Этот воинский лист дает вам возможность использовать армию Тиранидов в сценариях, описанных в книге правил Warhammer 40K, а также в сценариях, которые вы создадите сами, или же в кампании.

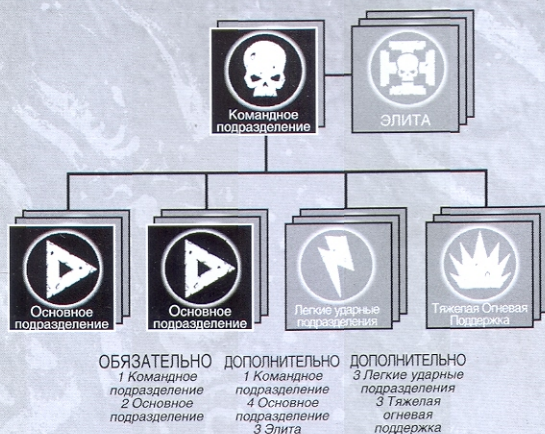
Воинский лист разбит на пять основных секций, которые определяют роль и доступность подразделения или машины на поле боя. В описании каждого подразделения даны параметры и стоимость моделей в очках, которая указывает на степень эффективности модели на поле боя.

Перед игрой вы должны договориться с вашим противником о том, на какую общую сумму очков вы будете играть и какой вы выберете сценарий. После этого оба игрока подбирают свои армии.

ВОЙСКОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Воинский лист армии используется совместно с организационной схемой войска, взятой из сценария. Каждая организационная схема войска разбита на пять категорий, которые соответствуют разделам списка армии, и в каждой категории есть несколько ячеек. Каждая ячейка означает, что вы можете выбрать один отряд из данного раздела списка армии, в то время как ячейка, отмеченная более темным цветом, означает, что вы должны выбрать отряд из этого раздела.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКИХ ЛИСТОВ

Для того, чтобы сделать выбор, посмотрите в соответствующий раздел воинского листа и решите, какой отряд вы хотите включить в свою армию, сколько моделей будет в этом отряде и какие усовершенствования вы желаете взять для этого отряда. Помните, что вы, как правило, не сможете выставить модели, экипированные оружием и/или снаряжением, не показанным на модели.

После этого вычитите очковую стоимость отряда из вашей суммы очков, затем делайте следующий выбор. Продолжайте делать это, пока не потратите все свои очки. Теперь вы готовы поглотить очередную планету для того чтобы произвести еще больше боевых форм и кораблей-маток для новой войны.

СОДЕРЖАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Каждое подразделение в Воинском листе описывается следующими параметрами.

Наименование: уникальное название выводка. Включает также возможные требования по количеству, например 0-1, то есть не более одного на армию, вне зависимости от ее размера.

Профиль: параметры моделей, такие как Сила или WS.

Выводок: минимальное и максимальное количество моделей, которое может состоять в данном выводке.

Биоморфы/Симбиоты: вооружение и биоморфы, доступные для этого выводка.

Специальные правила: специальные правила для этого выводка.

ТИРАН

Имперское обозначение: Тиран Улья
Жаргонное название: Главный Жук
Наименование вида: *Tyranicus Praefecto*

Тираны Улья – это огромные и могучие существа (самые близкие к понятию «лидер», что до сего момента встречалось в выводах Тиранидов). Как и другие Тираниды, они быстро мутируют в соответствии с требованиями поля боя, и на сегодняшний момент зафиксировано несколько отдельных подвидов. Все Тираны – сильные псайкеры, и их связь с Коллективным Разумом самая сильная. Многие предполагают, что общность сознаний всех Тиранов – это и есть Коллективный Разум. Тем не менее сила Коллективного Разума не всегда держится на Тиранах, она доступна и более низшим существам.

	ОЧКИ	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тиран	75	5	3	5	6	4	5	3	10	3+

Тиран может иметь биоморфы из списка ниже. Он также ДОЛЖЕН выбрать два (и только два) боевых симбиота, также из списка ниже. Если боевой симбиот имеет две цены, то вторая цена указана для Тирана с Ядовитыми железами.

БИОМОРФЫ

Кислотная слюна **	10 очков
Адреналиновые Гланды(+1I)	15 очков
Адреналиновые Гланды(+1WS)	4 очка
Био-Плазма**	8 очков
Улучшенные органы чувств (+1BS)	10 очков

*только один Тиран в армии может иметь Крылья.

**Может быть взят только один из биоморфов с этим знаком.

БОЕВЫЕ СИМБИОТЫ

Душитель	15/20 очков
Спаренная кислотная пушка	15/20 очков
Спаренный Пожиратель	8/12 очков

Усиленный панцирь(+1 Sv)	25 очков
Штурмовые крюки	4 очка
Имплант-атака	12 очков
Симбиоты-Прожоры	2 очка
Ядовитые железы(+1 S)	12 очков
Токсичные миазмы	6 очков
Крылья *	40 очков

Живой кнут и костяной меч***	15 очков
Алмазные когти	4 очка
Косообразные когти	8 очков
Шипомет	2/4 очка
Ядо-кристаллическая пушка	30/40 очков

***Считается как одно симбиотическое оружие.

ПСИХОСИЛЫ КОЛЛЕКТИВНОГО РАЗУМА

Тиран всегда имеет психосилы «Синапсис» и «Ужас». Кроме того, он может взять одну силу из списка ниже:

Катализ	10 очков
Психический Крик	10 очков
Тень в Варпе	10 очков
Психический Удар	20 очков
Варп-Поле	35 очков

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Монстоидальное существо. Тиран сам по себе является Монстроидальным Существом, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 55.

Бесстрашный. Тиран бесстрашен, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 24.

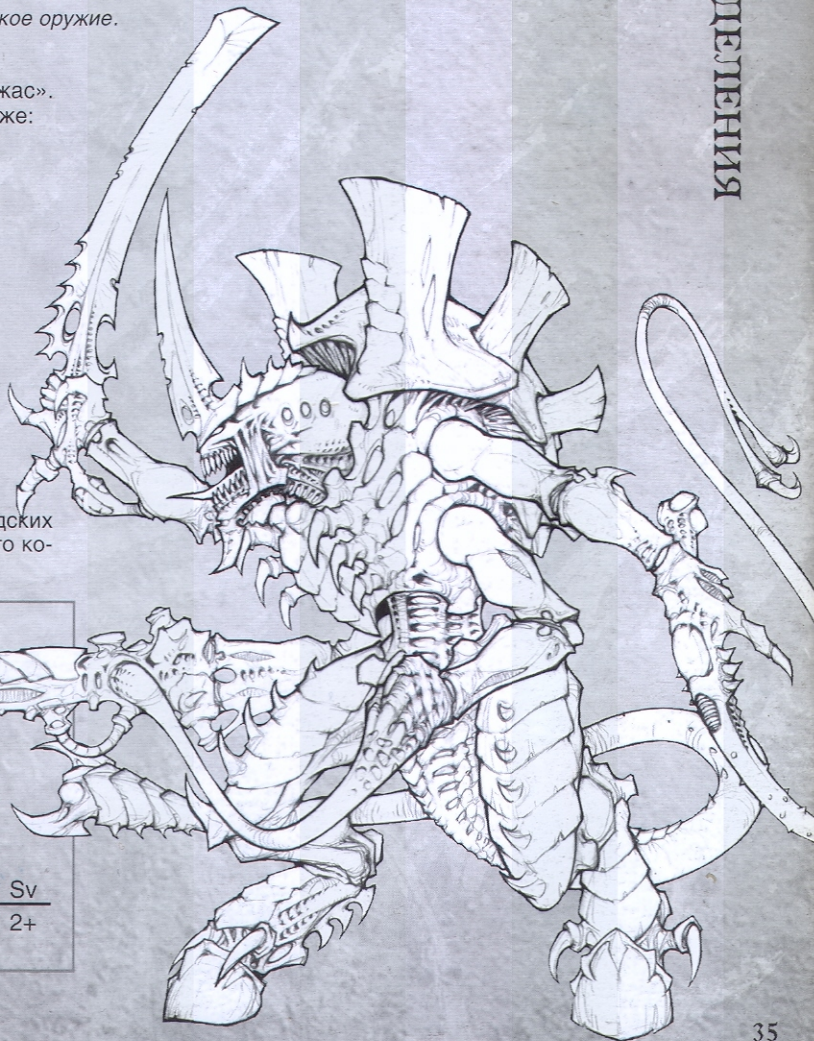
Свита. Тиран может взять себе свиту из Тиранидских Гвардейцев, как это описано на странице 36 данного кодекса.

Пример:Кислотный Тиран

Даже кровь этого Тирана токсична и проедаёт самую толстую броню. Он несёт также Ядо-кристаллическую пушку, которая позволяет ему обстреливать врага с большого расстояния.

Тиран (75очков),Ядо-кристаллическая пушка (+40очков),Косовидные когти (+8очков),Кислотная слюна (+10очков),Улучшенные органы чувств (+10очков),Усиленный панцирь (+25очков),Токсичные Миазмы (+6очков),Ядовитые железы (+12очков) = 186 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кислотный Тиран	5	4	6	6	4	5	3+1	10	2+



СВИТА ТИРАНА: ТИРАНИДСКИЕ ГВАРДЕЙЦЫ

Имперское обозначение: Тиранидский Гвардеец

Жаргонное название: Шиток

Наименование вида: *Tyranicus Scutatus*



Тиранидские Гвардейцы – это живые щиты, чья сопротивляемость повреждениям вошла в легенду. Они слепы и их полностью контролирует Синаптическое Существо, к которому они прикомандированы. Не имея своего разума, они тем не менее яростно сражаются в ближнем бою. Судя по всему, они специально были созданы как противовес анти-Тирановой доктрине, разработанной во время войны с флотом-ульем «Бегемот».

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гвардеец	45	5	3	5	6	2	5	2+1	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Стена Щитов. Если Тиран находится в подразделении Гвардейцев, его нельзя выбрать как отдельную цель для стрельбы (как Монстра), вся стрельба отрабатывается по всему подразделению в целом.

Вся Королевская Рать. Тиран, который не имеет биоморфа «Крылья», может взять себе в свиту от 1 до 3 Гвардейцев по +45 очков за каждого. Вместе с ним они составляют единое подразделение и на поле боя выступают как Монстроидальное Существо. Гвардейцы вооружены алмазными когтями и косовидными когтями. Они могут иметь штурмовые крюки за +1 очко за модель и/или они могут заменить свои косовидные когти на Живые Кнуты без дополнительной стоимости.

0-1 ПАТРИАРХ

Имперское обозначение: Патриарх

Жаргонное название: Повелитель пиявок (см. Генестилеры)

Наименование вида: *Corporaptor Primus*

Патриарх – это продукт дальнейшей эволюции расы Генестилеров, и он является уникальным бойцом и воином. Он имеет молниеносные рефлексy и нечеловеческую силу. Его алмазные когти легко могут пробить даже броню Терминаторов. Тиранидские боевые формы передового проникновения (генестилеры) часто идут в бой под его командой, проникая на позиции противника и нанося ему неожиданные удары в спину.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Патриарх	70	6	3	5	5	3	7	3+1	10	4+

Выводок. 1 Патриарх и от 5 до 11 Генестилеров (смотрите их описание в разделе «Основные боевые подразделения»).

Био-оружие. Патриарх вооружен алмазными когтями и косовидными когтями. Он также может брать биоморфы из списка ниже.

Кислотная слюна *12 очков
Адреналиновые Гланды (+1 I) ...4 очка
Усиленный панцирь (+1 Sv) ...10 очков
Лицевые щупальца *3 очка

Штурмовые крюки3 очка
Имплант-атака *12 очков
Ядовитые железы (+1 S)10 очков

* Может быть взят только один из биоморфов с этим знаком.

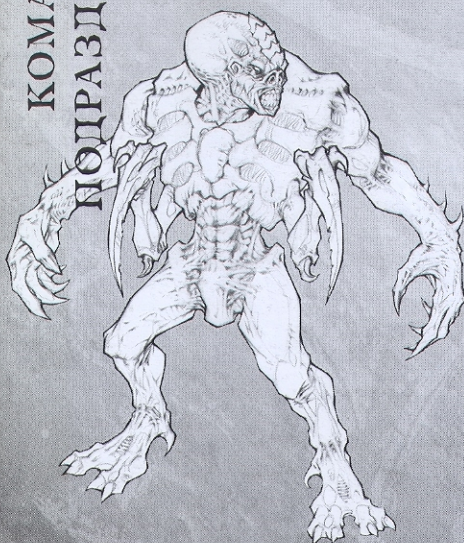
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Синаптическое существо. Патриарх является Синаптическим существом, как это описано на странице 28 данного кодекса.

Скрытое проникновение. Патриарх и его свита Генестилеров может осуществлять Скрытое Проникновение, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 в сценариях, которые допускают использование этого правила.

Независимый персонаж. Патриарх является независимым персонажем, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 50.

Нечеловеческая сила. Удары Патриарха столь сильны, что от его атак не спасают никакие доспехи. Его атаки игнорируют спас-броски за доспехи, так же как и силовое оружие.



ВЫВОДОК ВОИНОВ-ТИРАНИДОВ

Имперское обозначение: Воин-Тиранид
Жаргонное название: Воин
Наименование вида: *Tyranicus Gladius*

Воины-Тираниды составляют основу армий Тиранидов практически всех флотов. Они не только прекрасные и универсальные бойцы, они также служат точками фокусировки силы Коллективного Разума. Они служат передатчиками и резонаторами, передавая команды и волю Коллективного Разума низшим существам тиранидских выводков. Они подобны офицерам среднего звена, действуя под командой Тиранов.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Воин	14	4	2	4	4	2	4	2	10	5+

Выводок. Выводок включает от 3 до 9 Воинов-Тиранидов.

Воины могут иметь биоморфы из списка ниже. Цена указана за одну модель, и все воины в выводке должны иметь одинаковый набор биоморфов. Каждый воин ДОЛЖЕН выбрать два (и не более) вида оружия из списка ниже. Разные воины в выводке могут иметь разные наборы вооружения. Если боевой симбиот имеет две цены, то вторая цена указана для воинов с Ядовитыми железами. Если воин несет два разных стрелковых симбиота, то в один ход он может стрелять только из одного.

БИОМОРФЫ

Адреналиновые Гланды(+1I) . . .3 очка
Адреналиновые Гланды(+1WS) 2 очка
Био-Плазма3 очка
Улучшенные органы
чувств(+1BS)2 очка

Усиленный панцирь (+1 Sv)3 очка
Штурмовые крюки2 очка
Прыгучесть8 очков
Симбиоты-Прожоры1 очко
Ядовитые железы (+1S)3 очка
Крылья*14 очков

БОЕВЫЕ СИМБИОТЫ

Душитель **10/15 очков
Кислотная пушка8/10 очков
Пожиратель5/8 очков
Бурильщик4/6 очков
Живой кнут5 очков

Алмазные когти6 очков
Косообразные когти4 очка
Шипомет (пара)2/4 очка
Ядо-кристаллическая
пушка **15/20 очков

* выводок имеет Крылья, то он становится Легким Ударным подразделением.

** Только один воин в выводке может иметь Душитель или Ядо-кристаллическую пушку

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Синаптические существа. Все Воины-Тираниды имеют психосилу «Синапсис».

Лидеры стаи. Воины-Тираниды — это наиболее распространенный тип Синаптических существ в ордах Тиранидов. Для того, чтобы это отобразить, вы можете брать выводки Воинов как Командные или как Элитные подразделения.

Пример: Воин-Тиранид, вид «Охотник».

Охотники используют мощное стрелковое оружие для того, чтобы ослабить врага на расстоянии, а затем добить его в ближнем бою.

Воин-Тиранид (14 очков) + Улучшенные органы чувств (+2 очка), Ядовитые железы (+3 очка), Адреналиновые Гланды (I) (+3 очка), Пожиратель (+8 очков), Алмазные когти (+6 очков) = 36 очков.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Охотник	4	3	5	4	2	5	2	10	5+



КОМАНДНОЕ ИЛИ ЭЛИТНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

0-1 ЛИКТОРЫ

Имперское обозначение: Ликтор

Жаргонное название: Пугало, Богомол, Сталкер

Наименование вида: *Tyranicus Chameleo*

Перед Ликторами стоит задача двигаться перед основной волной тиранидского наступления и выискивать очаги сопротивления, а также идентифицировать ценные местные биологические формы, которые впоследствии должны быть поглощены. Они обладают высоким интеллектом и развитыми органами чувств, они могут заметить жертву задолго до того, как она догадается о присутствии Ликтора. Судя по всему, Ликтор — это специальная мутация гена Воинов, наделенная высокой выживаемостью в любых условиях и предназначенная для роли охотника/террориста. Идентифицировав нужный объект, Ликторы выпускают феромонный след, по которому к цели идут уже другие, боевые, формы Тиранидов. Большая концентрация ценного биологического материала отмечается более высокой концентрацией феромонов и привлекает более сильные группы Тиранидов.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ликтор	80	6	0	6	4	2	6	2+1	10	5+

Выводок. В качестве одного Элитного подразделения вы можете взять от 1 до 3 Ликторов, но можете взять только один выводок. На поле боя они действуют как независимые модели и не должны образовывать подразделение.

Боевые симбиоты и биоморфы. Ликтор вооружен косовидными когтями, алмазными когтями, и имеет биоморфы «Лицевые щупальца» и «Штурмовые крюки».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Секретное размещение. Ликторы могут использовать правила Глубокого Удара в любом сценарии, что отображает их неожиданное появление из укрытия. Они должны всегда осуществлять Глубокий Удар на площадном элементе ландшафта. Они могут делать это на Непроходимом площадном элементе ландшафта. Если смещение при Глубоком Ударе выносит их за пределы элемента ландшафта, то они должны быть расположены на ближайшей к окончательной позиции точке на линии смещения так, чтобы база Ликтора целиком находилась на элементе ландшафта. В тот раунд, когда Ликтор совершает Глубокий Удар, он может совершать нападения.

Одиночка. Ликтор не может захватывать цели в сценарии и никогда не считается Боеспособным подразделением.

Скрытность. Ликтор всегда имеет 5+ спас-бросок за укрытие даже на открытой местности. Если он находится в укрытии, то он имеет бонус в +2 к своему спас-броску за укрытие, до максимума в 2+. То есть в лесу он будет иметь спас-бросок за укрытие на 3+. В ближнем бою он использует свое нормальный спас-бросок за доспехи на 5+.

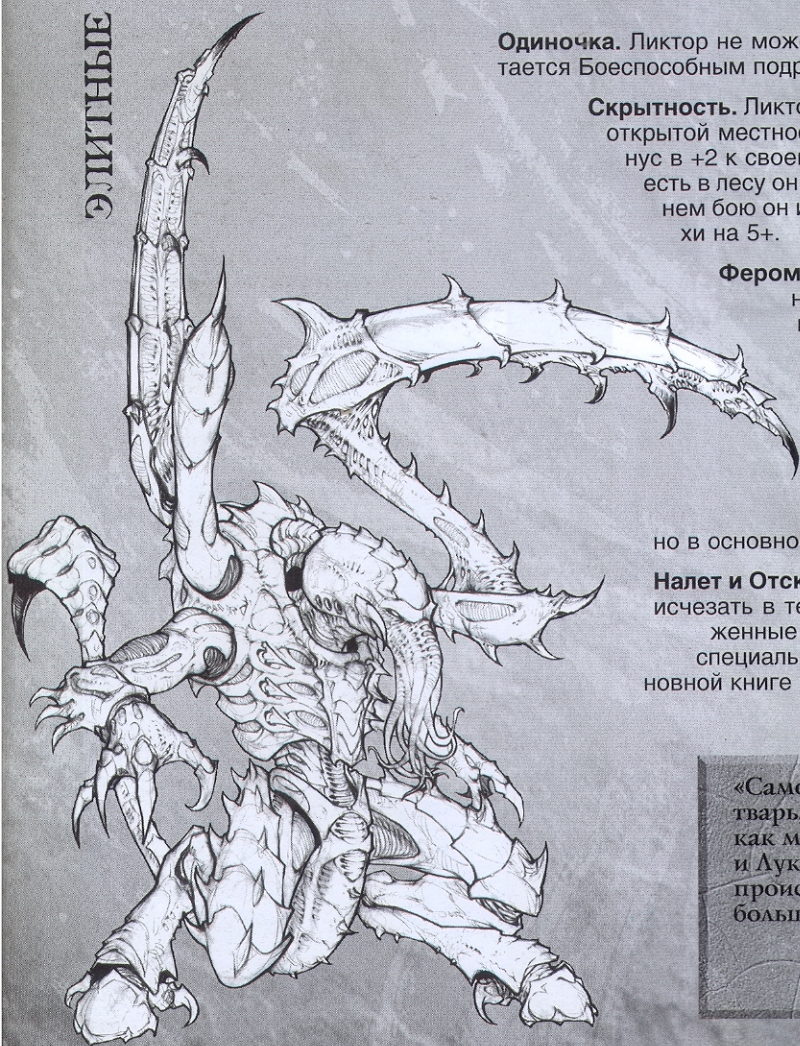
Феромонный след. На поле боя первойшей обязанностью Ликтора является привлечение других выводков к важным целям и скоплениям противника. Если армия Тиранидов включает Ликтора, то игрок Тиранидов может перебросить один бросок на Резервы в ход, вне зависимости от того, находится ли сам Ликтор на столе или все еще в резерве. Это не может быть применено к самим Ликторам.

Бесстрашный. Ликтор бесстрашен, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 74.

Налет и Отскок. Ликторы могут нападать без предупреждения и исчезать в тенях, оставляя за собой разорванные и обезображенные тела. Ликторы могут использовать универсальное специальное правило «Налет и Отскок», как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 74.

«Самое страшное, что я видел в своей жизни — это тварь, которая напала на нашу засаду еще до того, как мы увидели противника. Она убила Дженсена и Луку еще до того, как все остальные поняли, что происходит. Я никогда не думал, что нечто столь большое может двигаться так быстро и так тихо.»

Сержант Трешер,
11-й полк Катачанских Воинов Джунглей



ВЫВОДОК ГЕНЕСТИЛЕРОВ

Имперское обозначение: Генестилер

Жаргонное название: Стилер, Канализационник, Когтистый Демон, Призрак, Пиявка

Наименование вида: *Corporaptor Hominis*, *Corporaptor Ymgardi*

Империя встретила Генестилеров на спутниках Имгарла задолго до того, как эти существа были идентифицированы как отпрыски флотов-ульев. Гораздо позднее было установлено, что генестилеры – на самом деле Тиранидские организмы передового проникновения, предназначенные для идентификации пригодных для поглощения миров, ослабления их обороны и привлечения основных флотов Тиранидов. Генестилеры широко известны как одни из самых опасных рукопашных бойцов в галактике, их алмазные когти способны пробить любую броню и защиту.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Генестилер	16	6	0	4	4	1	6	2	10	5+

Выводок. Выводок включает в себя от 6 до 12 генестилеров.

Био-оружие. Генестилеры вооружены алмазными когтями. Они также могут брать биоморфы из списка ниже. Цена указана за модель, и все модели в выводке должны иметь одинаковый набор биоморфов.

Кислотная слюна *	4 очка	Имплант-атака	3 очка
Усиленный панцирь (+1 Sv)	4 очка	Косовидные когти **	4 очка
Лицевые щупальца*	1 очко	Партизаны	3 очка
Штурмовые крюки *	1 очко	Ядовитые железы (+1S)	3 очка

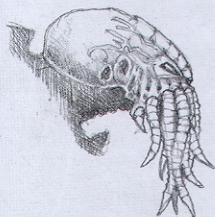
*можно выбрать только один из биоморфов с этим знаком.

** генестилеры могут иметь только один набор косовидных когтей.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

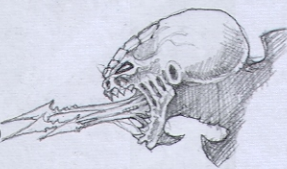
Быстрокоготность. Генестилеры могут перемещаться с устрашающей скоростью. Они могут использовать универсальное специальное правило «Быстроноготность», как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 74.

Телепатия Выводка. Генестилеры обладают своим собственным низким, но вполне применимым коллективным разумом, и могут действовать без ментального повода большого Коллективного Разума. Вне радиуса действия Синаптического существа Генестилеры действуют как обычное подразделение, со всеми правилами относительно Морали и Залегания.

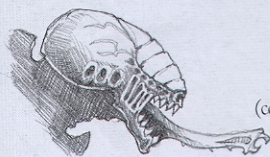


Мутация в виде
лицевых щупалец
Гродлин V
(ссылка: MBfe274.ch.fdrtl)

Мутация:
штурмовые крюки
Иксос II
(ссылка: MBfl288.ch.flshk)



Мутация:
Имплант-Атака
Тенебрия
(ссылка: MBim274.ch.impttck)



Мутация:
Кислотная слюна
Скопления Юрис
(ref.MBac269.ch.acdmw)



Из всех организмов передового проникновения Генестилеры чаще всего мутируют. Магосы Биологи выдвигают теорию о том, что мутации генестилеров сильно зависят от того, из какого носителя они произошли, хотя есть мнение, что это вообще разные виды.

Пример: Имгарлский Генестилер

Говорят, что эти обитатели лун Имгарла вводят свои лицевые щупальца в мозг жертвы, прежде чем ее убить.

Генестилер (16 очков) + Лицевые щупальца (+1 очко), Партизан (+3 очка), Ядовитые железы (+3 очка) = 23 очка

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Имгарл Генестилер	6	0	5	4	1	6	2	10	5+



ВЫВОДОК ГАУНТОВ

Имперское обозначение: Гаунт

Жаргонное название: Собачка, Болонка, Овца

Наименование вида: *Gauntii Virago*

Гаунты – это подвижные, быстрые и смертоносные твари, несмотря на свой небольшой размер. Самым распространенным Гаунтом является Термогант, вооруженный простым стрелковым симбиотом типа Бурильщик. Они чаще всего встречаются в ордах Тиранидов и выполняют роль простых пехотинцев. Считается, что Тираниды могут бросить на врага сотни тысяч этих тварей только затем, чтобы истощить вражеские боеприпасы.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гаунт	4	3	3	3	3	1	4	1	5	6+

Выводок. Выводок может включать от 8 до 32 гаунтов.

Они также могут брать биоморфы из списка ниже. Цена указана за модель. Гаунты также должны выбрать одного стрелкового симбиота из списка ниже. Все модели в выводке должны иметь одинаковый набор биоморфов и одинаковое оружие. Если боевой симбиот имеет две цены, то вторая цена указана для Гаунта с Ядовитыми железами.

БИОМОРФЫ

Адреналиновые Гланды (+1 I) . . .	1 очко
Адреналиновые Гланды (+1 WS) . . .	1 очко
Усиленный панцирь (+1 Sv) . . .	1 очко
Штурмовые крюки	1 очко
Партизаны	2 очка
Ядовитые железы (+1 S)	2 очка

БОЕВЫЕ СИМБИОТЫ

Пожиратель	3/4 очка
Бурильщик	2/3 очка
Шипомет	1/2 очка

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Быстрокоготовность. Гаунты могут перемещаться с устрашающей скоростью, используя для перемещения все свои конечности. Они могут использовать универсальное специальное правило «Быстроногость», как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 74.

Без Числа. Выводок, в котором Гаунты стоят 8 очков и менее, может за +3 очка получить свойство «Без Числа». Если выводок с таким свойством удаляется из игры по каким-либо причинам, в начале следующего хода Тиранидов в игру входит такой же выводок, который имеет те же параметры и численность, что и оригинальный. Он входит на поле через Тиранидский край стола, как при выходе из резервов. В отношении победных очков эти выводки считаются как отдельные подразделения, и очки можно получить за каждый выводок в цепочке.

«Фонарь высветил кровавый след, который вел в заднюю комнату, и я как дурак повелся на него. Один из мелких лежал на полу, его челюсти все еще были сомкнуты на торсе того, кого я посчитал отцом семейства. Он еще конвульсировал. В ужасе я первым делом выстрелил в жертву, из жалости. Большая ошибка.»

Арбитратор Маиттланд,
Хайв Эпсилон

Пример: Шипогаунт

Это самые простые Тиранидские твари, но их сила – в их численности.

Гаунт (4 очка) + Шипомет (+1 очко) = 5 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шипогаунт	3	3	3	3	1	4	1	5	6+

Пример: Термагант

Этот организм представляет собой симбиоз двух существ – гаунта и его оружия, – и большие стаи этих тварей могут развить большую огневую мощь.

Гаунт (4 очка) + Бурильщик (+2 очка), Без Числа (+3 очка) = 9 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Термагант	3	3	3	3	1	4	1	5	6+



ВЫВОДОК ХОРМАГАНТОВ

Имперское обозначение: Хормагант
Жаргонное название: Махатель, Прыгунец
Наименование вида: *Gauntii Gladius*

Хормаганты имеют только одну цель в жизни – напасть на врага и порубить его своими косовидными когтями. Они быстры и практически не подвержены усталости, перемещаются по полю боя большими стаями, подобно рекам кос-
тяных клинков и хитиновых панцирей. Судя по всему, они являются еще одной мутацией генома гаунтов; их перед-
ние лапы имеют хорошо развитые когти. Они также имеют сильные задние ноги, которые несут их в бой с большой
скоростью длинными прыжками.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Хормагант	10	4	3	3	3	1	4	1+1	5	6+

Выводок. Выводок может включать от 8 до 32 Хормагантов.

Боевые симбиоты. Косовидные когти

Биоморфы. Они также могут брать биоморфы из списка ниже. Цена указана за модель, все модели в вывод-
ке должны иметь одинаковый набор биоморфов.

Адреналиновые Гланды (+1 I)1 очко	Штурмовые крюки1 очко
Адреналиновые Гланды (+1 WS) 1 очко	Ядовитые железы (+1 S)2 очка
Усиленный панцирь (+1 Sv)1 очко	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Твари. Хормаганты являются Тварями (Кавалерией), как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 57.

Прыгучесть. Хормаганты имеют биоморф «Прыгучесть», описанный на странице 32 данного кодекса.

СТАИ ПРОЖОР

Имперское обозначение: Прожоры
Жаргонное название: Ногогрызы
Наименование вида: *Minoris Omniphagea*

На финальной стадии вторжения Тиранидов на планету обрушиваются миллиарды прожорливых тварей, которые
размножаются и пожирают всю биомассу, которую встречают на своем пути. В конце концов они поглощаются бо-
лее развитыми тварями Тиранидов, и их биомасса используется для производства других боевых форм. Эти орга-
низмы сильно различаются по форме и по видам; они известны под собирательным названием «Прожоры». Они не
опасны поодиночке, но стаями по несколько сотен штук они вполне способны справиться с любым противником.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Стая Прожор	10	3	1	3	3	3	2	3	10	6+

Выводок. Выводок Прожор включает от 3 до 10 стай Прожор.

Био-оружие. Прожоры вооружены набором когтей, клыков и шипов.

Они также могут брать биоморфы из списка ниже. Цена указана за одну стаю, все стаи в выводке должны
иметь одинаковый набор биоморфов. Если боевой симбиот имеет две цены, то вторая цена указана для стай
с Ядовитыми железами.

БИОМОРФЫ

Адреналиновые Гланды (+1WS) .2 очка	Усиленный панцирь (+1 Sv)1 очко
Адреналиновые Гланды (+1I) . . .2 очка	Штурмовые крюки1 очко
Улучшенные органы	Прыгучесть4 очка
чувств (+1BS)1 очко	Ядовитые железы (+1S)3 очка
	Крылья *10 очков

* Прожоры с крыльями становятся Легким Ударным подразделением и не могут иметь Усиленный Панцирь.

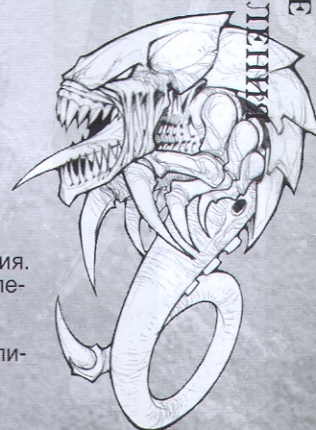
БОЕВЫЕ СИМБИОТЫ

Шипомет1/2 очка

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

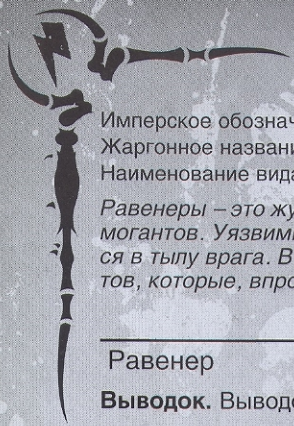
Безмозглые. Прожоры существуют только для того, чтобы жрать, и не имеют никаких других
инстинктов. Они бесстрашны и не должны использовать правила Инстинктивного Поведения.
Они не могут захватывать цели в сценарии и никогда не считаются Боеспособными подразделе-
ниями.

Стая. Прожоры должны подчиняться универсальному специальному правилу для стай, как опи-
сано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 75.



ОСНОВНЫЕ
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ОСНОВНЫЕ
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ВЫВОДОК РАВЕНЕРОВ

Имперское обозначение: Равенер

Жаргонное название: Змея, Ползун

Наименование вида: *Tyranicus Ophidius Subterra*

Равенеры — это жуткие змееобразные твари, которые комбинируют боевые способности Воинов и подвижность Хормогантов. Уязвимые для тяжелого оружия, они выработали способность прорывать ходы под землей и выкапывать в тылу врага. В дополнения к орудиям ближнего боя они несут в головогрудь большой набор стрелковых симбиотов, которые, впрочем, не мешают им быть опасными рукопашными бойцами.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Равенер	30	5	3	4	4	2	5	3	10	5+

Выводок. Выводок может включать от 1 до 6 Равенеров.

Био-оружие. Равенер должен выбрать одну пару оружия из списка ниже.

Косовидные и алмазные когти 10 очков

Два набора косовидных когтей .8 очков

Также каждый Равенер может выбрать из списка ниже одного стрелового симбиота, который находится в его головогрудь.

Кислотная пушка 6 очков

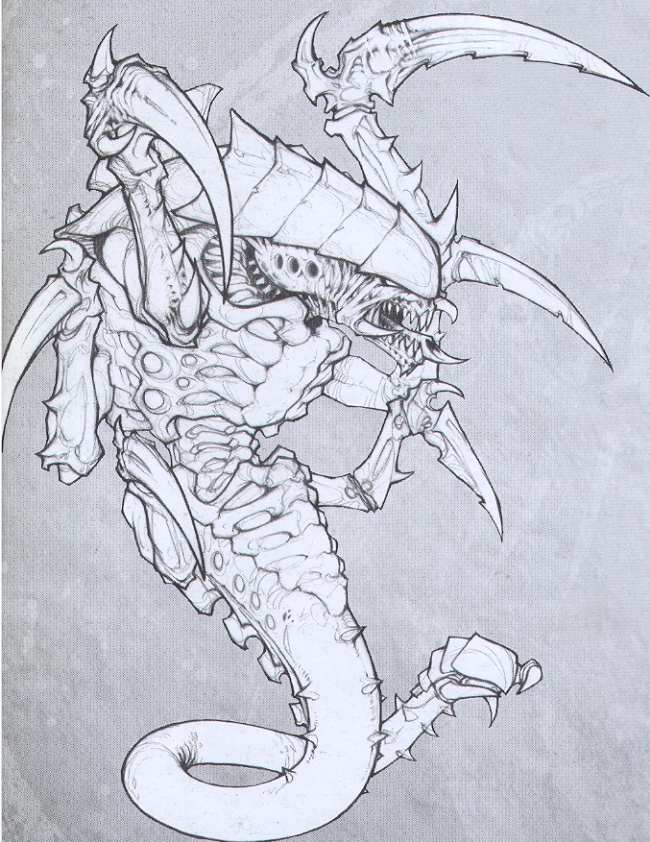
Пожиратель 10 очков

Шипомет 6 очков

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Твари. Равенеры являются Тварями (Кавалерией), как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 57.

Глубокий удар. Равенеры известны тем, что могут прокапывать себе путь в тыл противника и нападать на него со спины, провозглашая свое появление громогласным визгом. Равенеры могут использовать правило Глубокого Удара, как описано в основной книге правил Warhammer 40000, в сценариях, которые допускают использование этого правила.



Покрытый слизью туннель простирался во тьме, и свет галогеновых ламп штурмовиков отражался от его глянцево-темных стен. Тварь прорывала себя путь через почву, камень, железобетон и цемент с одинаковой легкостью. Сержант Креган в конце концов признал тот факт что они заблудились в этом подземном лабиринте.

Повернув за угол туннеля, они наконец увидели свою жертву. Тварь лежала, распластавшись в темном углу, ее пасть была открыта невероятно широко, мышцы под хитиновым панцирем перекачивались как жгуты.

С криком, сержант открыл огонь из своего огнемета, и взвод немедленно присоединился к нему, затопив угол, где укрывалась тварь, жидким пламенем и вспышками лазера. На секунду огонь очертил силуэт твари, но почти мгновенно она пропала за стеной адского огня. Штурмовики начали осторожно приближаться.

Прошло мгновение.

Неожиданно тварь выпрыгнула из-за скопления труб, ее пасть была широко открыта и когти разведены в стороны. Она была среди штурмовиков прежде, чем они успели открыть огонь, рубя и коля направо и налево. Косообразный коготь воткнулся в спину Наварре, словно насадив его на вертел, а похожий на клешни хвост врубился глубоко в горло Венда.

Растерзав первую линию, тварь бросилась дальше. Петровик пригнулся, когда одна из конечностей твари метнулась в направлении его головы, но недостаточно быстро. Удар опрокинул его на землю и сорвал шлем. Тварь высвободила хвост из горла Венда и обвила им ноги Петровика, притягивая его к своей пасти. Однако панцирный доспех штурмовика, застряв между труб, сопротивлялся ее усилиям. На какую-то ужасную секунду Петровика приподняло над полом, как натянутую струну, и тут же он разорвался пополам, в фонтане крови и внутренностей.

Креган бросился в атаку, размахивая гудящим пиломечом. Удар пришелся в самую толщу хитинового панциря, зубья меча пронзительно заскрежетали и моментально увязли. Тварь крутанулась на месте, и меч вылетел из рук сержанта. Он не успел даже крикнуть, когда тварь нанесла смертельный удар.

ВЫВОДОК ГАРГОЙЛОВ

Имперское обозначение: Гаргойл

Жаргонное название: Чертовы (драные) Бэтмены

Наименование вида: *Gauntii Avius*

Гаргойлы — это злобные крылатые монстры, они часто стоят в авангарде вторжения Тиранидов. Их первой задачей является выискивать врага и сеять панику и неразбериху в его рядах. Огнем своего оружия и громовым хлопанием своих крыльев они часто выгоняют противника на открытую местность, где его поглощают другие твари орды. Гаргойлы по внешнему виду напоминают гаунтов, и, судя по всему, ведут свое происхождение от их генома. Они имеют широкие кожистые крылья, когти и шипастый хвост. Их нижние конечности практически атрофировались, и они не могут ходить по земле.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гаргойл	12	3	3	3	3	1	4	1	10	6+

Выводок. Выводок может включать от 8 до 32 гаргойлов

Био-оружие. Бурильщик и био-плазма.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Крылья. Гаргойлы отличаются от всех остальных Гаунтов наличием крыльев. Они имеют биоморф «Крылья», который описан на странице 33 данного кодекса.

Быстрокрылость. Гаргойлы могут перемещаться с устрашающей скоростью, используя свои крылья. Они могут использовать универсальное специальное правило «Быстроногость», как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 74.

Глубокий Удар. Гаргойлы могут использовать правило Глубокого Удара, как описано в основной книге правил Warhammer 40000, в сценариях, которые допускают использование этого правила.

Какая ирония в том, что с той же скоростью, с которой мы распространяем по галактике прогресс и процветание, Тираниды распространяют запустение и смерть. Только единым фронтом мы сможем противостоять им и победить их.

Аун'Ши, Империя Тай



ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КЛАСТЕР СПОРОВЫХ МИН

Имперское обозначение: Споровые мины

Жаргонное название: Воздушные Шарики, Винни-Пухи

Наименование вида: *Boletus Minoris*

Тираниды часто предваряют вторжения бомбардировкой места высадки потоками живых бомб, которые известны как Споровые мины. Они дрейфуют в атмосфере, выискивая источники тепла и звука. Если чувствительные усики мины касаются нетиранидской формы жизни, весь кластер мин взрывается со страшной силой, уничтожая все вокруг.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Споровая Мина	варьируется	0	0	1	3	1	1	0	10	-

Выводок. Кластер включает от 1 до 3 мин одного типа, по цене, указанной ниже.

Ядовитая мина 10 очков за мину

Взрывная мина 8 очков за мину

Кислотная мина 12 очков за мину

Глубокий Удар. Кластеры Споровых мин всегда выходят на поле боя с использованием специального правила Глубокого Удара, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 84.

Споровые мины. Полные правила для споровых мин описаны на странице 28 этого кодекса.

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

0-1 ВЫВОДОК ЗОАНТРОПОВ

Имперское обозначение: Зоантроп
Жаргонное название: Мозг, Голова
Наименование вида: *Tyranicus Animus Aborrens*

Эти твари редки даже в самых последних флотах, и являются странными даже по меркам Тиранидов. Эти существа — очень сильные псайкеры и, судя по всему, специально были созданы для того, чтобы развивать невиданную психическую мощь. В результате они представляют собой практически одну голову, посаженную на длинный хвост с атрофированными лапками. Используя свой психический потенциал, Зоантропы парят над землей и могут обрушивать на врага потоки психической энергии, сокрушая все на своем пути. Часто Тираны используют их как ретрансляторов для передачи воли Коллективного Разума.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Зоантроп	35	3	3	4	4	2	4	2	10	2+

Выводок. Выводок включает от 1 до 3 Зоантропов. Вы можете иметь в армии только один выводок Зоантропов. Они выставляются на поле боя как один выбор из раздела «Тяжелая Огневая Поддержка», но не должны выставляться вместе, и во время боя действуют как независимые модели.

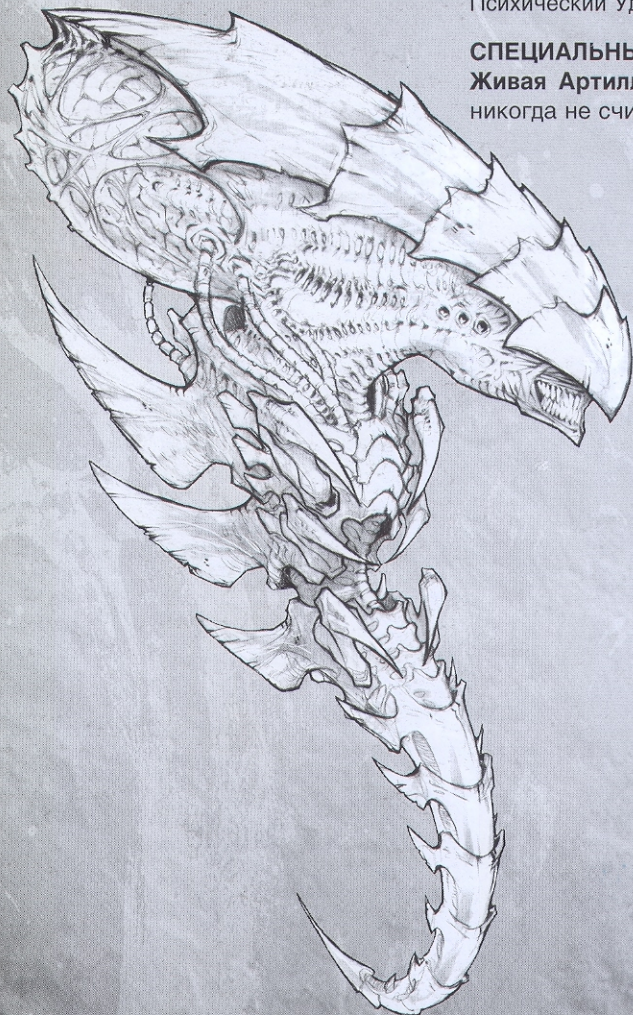
Биоморфы. Зоантропы всегда имеют биоморф «Токсические Миазмы». У них нет другого оружия и биоморфов (не считая, конечно, их психических сил).

Психосилы Коллективного Разума. Зоантроп всегда имеет психосилу Варп-Поле. Кроме того, он должен выбрать вторую психосилу из списка ниже и может иметь и третью силу, если желает.

Катализ	.5 очков
Психический Крик	10 очков
Синапсис	10 очков
Ужас	.5 очков
Психический Удар	20 очков

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Живая Артиллерия. Зоантропы не могут захватывать цели в сценариях и никогда не считаются Боеспособными подразделениями.



«Мы отступаем, мы бежим, мы совершаем тактические отходы, мы консолидируемся, мы эвакуируемся. Когда, во имя Святой Терры, мы будем с ними сражаться? События на Ичаре и на Макрайте показали, что тиранидскую угрозу можно остановить силой оружия, но где те армии и те флоты, с помощью которых мы это сделаем? Почему Адептус Механикус перестали поставлять нам оружие и боеприпасы из своих Миров-Фабрик? Они думают, что они смогут выстоять в одиночку и защитить свои планеты? Они заняты какими-то маловажными вопросами, полномочиями и правами. По моему мнению, единственным наказанием за такое отношение к своему долгу может быть только перевод в штрафной регион, держащий оборону на пути атаки Тиранидов.

Поймите меня правильно, уважаемые сэры, я понимаю, что отдаленные аутопсты и поселения не могут противостоять этим тварям без посылки огромных экспедиционных сил. И поверьте мне, я видел результаты таких ошибочных решений. Я также понимаю, что не мне обсуждать стратегию Святой Терры, но я думаю, что истинный масштаб и опасность происходящего ускользает от людей, сидящих за сотни световых лет отсюда.»

Выдержка из петиции Комиссара Генерала Вортигуса Хорнта, действующего Вармастера, Сектор Диатан, Сегментум Ультима, 285/998.M41.

0-1 БИОВОРЫ

Имперское обозначение: Биовор
Жаргонное название: Тварь-пушка
Наименование вида: *Tyranicus Patris Boletus*

На поле боя споровые мины часто выпускаются специально выведенными существами, известными как Биоворы. Биоворы выращивают споровые мины в своем теле и затем выстреливают их мускульным спазмом. Магосы Биологи указывают на то, что Биоворы появились сравнительно недавно в самых свежих флотах Тиранидов. По мнению многих, это может указывать на то, что они созданы на основе генетического материала, собранного в нашей галактике.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Биовор	40	3	3	4	4	2	1	1	5	6+
Споровая Мина	—	0	0	1	3	1	1	0	5	—

Выводок. Выводок может включать от 1 до 3 Биоворов, и они все вместе составляют единое подразделение. Вы можете иметь только один выводок Биоворов в армии.

Био-оружие. Биоворы несут из оружия только споровые мины, которые они выращивают и выстреливают. Вы можете выбрать из списка ниже, какой тип мины несут Биоворы. Все Биоворы в одном выводке должны иметь один тип спорных мин. Биоворы несут достаточно мин для всей битвы.

Ядовитая. 12 очков. Сила: Специальная, AP: 4.

Сила Ядовитой мины считается равной стойкости цели, то есть она всегда наносит рану на 4+. Эта мина не оказывает воздействия на машины, кроме открытых, которым она наносит одно автоматическое скользящее попадание.

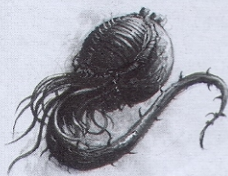
Взрывная. 10 очков. Сила: 4, AP: 5

Кислотная. 15 очков. Сила: 3, AP: 3

Кислотные мины кидают 2D6+3 на пробивание брони машин.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Телепатия Выводка. Биоворы обладают своим собственным низким, но вполне применимым коллективным разумом и могут действовать без ментального повода большого Коллективного разума. Вне радиуса действия Синаптического существа Биоворы действуют как обычное подразделение, со всеми правилами относительно Морали и Залегания.



ЯДОВИТАЯ СПОРОВАЯ МИНА

Тиранидские яды отличаются невиданной силой и способны одолеть даже самое стойкое существо. Ядовитая смесь, которую используют мины Тиранидов, представляет собой смесь очень сильных неорганических ядов, гемотоксинов, афлотоксинов и нейротоксинов, а также особых сильных и живучих вирусов.

ВЗРЫВНАЯ МИНА

Взрывная мина имеет прочную оболочку, которая при взрыве превращается в облако осколков, способных пробить даже самый прочный доспех. Даже самая легкая рана от такой мины может привести к заражению крови и инфекции.



КИСЛОТНАЯ МИНА

Органическая кислота, которую используют мины такого типа, является очень липкой и вязкой. Она не стекает с поверхности, на которую попадает, а пристает к ней намертво и планомерно разъедает ее. Кислотные компоненты этой мины способны проесть все что угодно, включая керамитовые плиты.



Это Наша Галактика. Наша для сокрушения. Наша для порабощения. Боги не должны лишиться своего вожденного приза.

Ксеркс, Волшебник Черного Легиона



КАРНИФЕКС

Имперское обозначение: Карнифекс

Жаргонное название: Кувалда, Крикун-убийца, Шар для Боулинга

Наименование вида: Carnifex Voracio, Carnifex Ululare, Carnifex Arbily

Карнифексы – это живые машины разрушения, предназначенные для штурмов, боев на кораблях и массовых битв, где они выполняют роль бронетанковых войск Тиранидов. Их сила столь велика, что они способны разрушить практически все, пробить любую стену, снести любую дверь и сыграть в футбол любым танком, кроме, наверное, только супер-тяжелых. Массовая атака этих существ ужасна, под их напором люди и машины разлетаются как кегли.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Карнифекс	85	3	2	9	6	4	1	2	10	3+

Выводок. 1 Карнифекс

Карнифекс может иметь биоморфы из списка ниже. Он ДОЛЖЕН выбрать два (и только два) боевых симбиота, также из списка ниже. Если боевой симбиот имеет две цены, то вторая цена указана для Карнифекса с Ядовитыми железами.

БИОМОРФЫ

Кислотная слюна	.6 очков
Адреналиновые Гланды (+1 I)	.6 очков
Адреналиновые Гланды (+1WS)	.4 очка
Био-Плазма	.8 очков
Сросшийся экзоскелет	.20 очков
Улучшенные органы чувств (+1 BS)	.8 очков
Усиленный панцирь (+1 Sv)	.25 очков
Штурмовые крюки	.1 очко
Имплант-атака	.8 очков
Регенерация	.30 очков
Усиленный Хитин	.15 очков
Спинные Железы **	.5 очков
Споровые гнезда **	.5 очков
Симбиоты-Прожоры	.2 очка

Булава на хвосте *	.5 очков
Коса на хвосте *	.10 очков
Шипы на спине **	.15 очков
Ядовитые железы (+1 S)	.6 очков
Токсичные миазмы	.8 очков
Бивни	.10 очков

БОЕВЫЕ СИМБИОТЫ

Душитель	.20/25 очков
Сокрушающие Клешни ***	.25 очков
Живой кнут	.10 очков
Алмазные когти	.3 очка
Косообразные когти	.8 очков
Спаренная кислотная пушка	.15 очков
Спаренный Пожиратель	.10 очков
Ядо-кристаллическая пушка	.35 очков

* Карнифекс может иметь только одно оружие на хвосте.

** может быть взят только один из биоморфов с этим знаком

*** Карнифекс может иметь только один набор Сокрушающих Клешней

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Монстроидальное существо. Карнифекс – это массивный ударный организм, так что он является Монстроидальным Существом, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 55.

Бесстрашный. В генетическую матрицу Карнифекса просто не заложен инстинкт самосохранения, так что он бесстрашен, как описано в основной книге правил Warhammer 40000 на странице 74.

Ударная Сила. Карнифексы являются основной ударной силой Тиранидов в массовых битвах, где они используются как противовес тяжелой бронетанковой технике противника. В играх на 1500 и более очков Карнифексы, стоящие МЕНЕЕ 115 очков, могут быть взяты как Элитные подразделения.

Пример: Шипастик

Шипастики являются противопехотной вариацией Карнифекса.

Карнифекс (85 очков) + Улучшенные органы чувств (8 очков), Ядовитые железы (6 очков), Шипы на спине (15 очков), Спаренный Пожиратель (10 очков), Душитель (30 очков) = 154 очка

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шипастик	3	3	10	6	4	1	2	10	3

Пример: Кислотный Карнифекс

Это, судя по всему, специальный подвид Карнифексов, предназначенный для дистанционного огневого боя.

Карнифекс (85 очков) + Улучшенные органы чувств (8 очков), Споровые гнезда (5 очков), Ядо-кристаллическая пушка (35 очков), Ядо-кристаллическая пушка (35 очков) = 168 очков

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кислотный Карнифекс	3	3	9	6	4	1	2	10	3+

Пример: Крикун-Убийца

Это ориентированный на ближний бой Карнифекс с био-плазменной атакой. Это один из самых многочисленных видов Карнифексов.

Карнифекс (85 очков) + Адреналиновые Гланды (+1 WS) (4 очка), Био-плазма (8 очков), Косообразные когти (8 очков), Косообразные когти (8 очков) = 113 очков.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Крикун	4	2	9	6	4	1	2+2	10	3+

Пример: Рогач

Рогачи, судя по всему, были выведены для охоты за танками. Они обладают большой силой, и в атаке вполне могут перевернуть ударом бивней даже большой танк.

Карнифекс (85 очков) + Ядовитые железы (+1 Сила) (6 очков), Косообразные когти (8 очков), Сокрушающие Клешни (25 очков), Бивни (10 очков), Сросшийся экзоскелет (20 очков), Усиленный Хитин (15 очков), Булава на хвосте (5 очков) = 174 очка

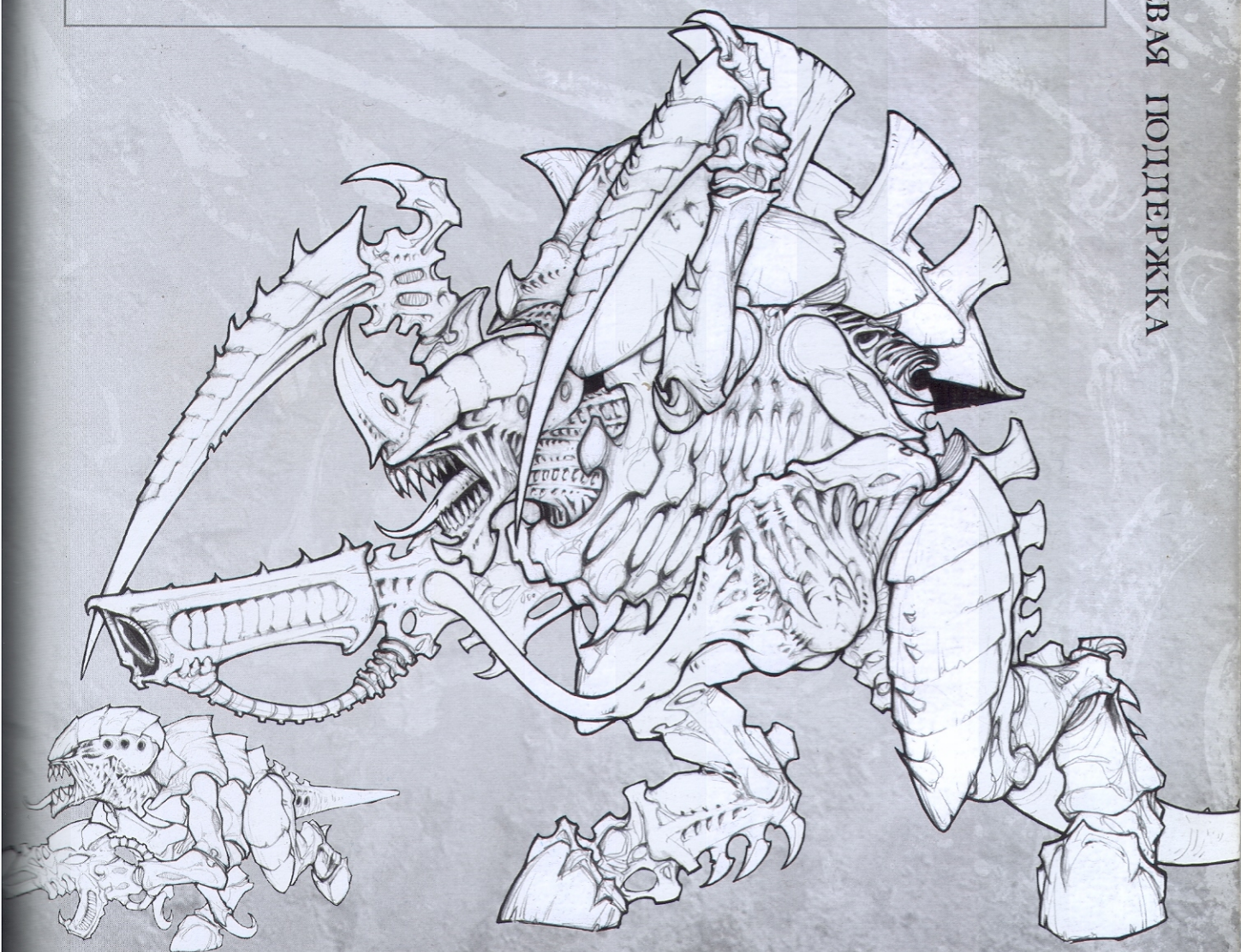
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Рогач	3	2	10	7	5	1	D6+1	10	3+

Пример: Химифекс

Химифекс – это живая фабрика биологической войны. Он распространяет вокруг себя едкий кислотный туман и облака ядовитых спор.

Карнифекс (85 очков) + Адреналиновые Гланды (+1 WS) (4 очка), Ядовитые железы (+1 Сила) (6 очков), Токсичные Миазмы (8 очков), Кислотная Слюна (6 очков), Споровые Гнезда (5 очков) Спаренная Кислотная пушка (15 очков), Сокрушающие Клешни (25 очков) = 154 очка

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Химифекс	4	2	10	6	4	1	D6	10	3+



ПАМЯТКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тиран	5	3	5	6	4	5	3	10	3+
Гвардеец	5	3	5	6	2	5	2+1	10	3+
Патриарх	6	3	5	5	3	7	3+1	10	4+
Воин	4	2	4	4	2	4	2	10	5+
Ликтор	6	0	6	4	2	6	2+1	10	5+
Генестилер	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Гаунт	3	3	3	3	1	4	1	5	6+
Хормагант	4	3	3	3	1	4	1+1	5	6+
Стая Прожор	3	1	3	3	3	2	3	10	6+
Равенер	5	3	4	4	2	5	3	10	5+
Гаргойл	3	3	3	3	1	4	1	10	6+
Зоантроп	3	3	4	4	2	4	2	10	2+
Биовор	3	3	4	4	2	1	1	5	6+
Споровая Мина	0	0	1	3	1	1	0	5	—
Карнифекс	3	2	9	6	4	1	2	10	3+

СТРЕЛКОВЫЕ ОРУЖЕЙНЫЕ СИМБИОТЫ

	Rng	Str	AP	Type
Душитель	36	C-1 (макс 8)	5	Штурмовое 1/ большой шаблон, залегание
Пожиратель	18	C-1 (макс 6)	—	Штурмовое 2X, живые боеприпасы
Кислотная пушка	24	C+1 (макс 7)	5	Штурмовое 1, взрыв
Бурильщик	12	C+1 (макс 6)	5	Штурмовое X, живые боеприпасы
Шипомет	12	C (макс 6)	5	Штурмовое X, спаренный
Ядо-кристаллическая пушка	36	C+2 (макс 10)	4	Штурмовое X, по некоторым машинам только скользящие попадания

ТИРАНИДСКИЕ ПСИХОСИЛЫ

Катализ. Эта психосила может быть использована в начале фазы ближнего боя игрока Тиранидов и требует успешного психотеста для использования. Если тест успешно пройден, то его целью может быть любое подразделение Тиранидов в пределах 24 дюймов от использующего психосилу существа. Модели в указанном подразделении отбивают свои атаки в ближнем бою, даже если они погибли, прежде чем пришла их очередь в инициативном порядке. Убитые модели удаляются после того, как произведут свои атаки.

Ужас. Подразделение противника, которое желает совершить нападение на существо, должно пройти тест на Мораль. Если тест провален, то подразделение охватывает ужас перед титанической мощью твари, и оно не может нападать в этот раунд.

Психический крик. Подразделения противника в пределах 18 дюймов от существа имеют штраф в -1 к своему лидерству. Если подразделение находится в зоне действия нескольких существ с этой психосилой, то их действие складывается.

Тень в Варпе. Все психические тесты, которые проходит противник на всем поле боя в течение всей игры, проходятся на 3 D6 кубиках (при этом значение наименьшего игнорируется). Под действием этой силы псайкеры противника не могут подвергнуться Атаке из Варпа (она игнорируется, даже две шестерки) и психосилы срабатывают или не срабатывают в соответствии с общими правилами.

Синапсис. Существо становится Синаптическим, как это описано на странице 28.

Психический Удар. Существо может использовать в фазу стрельбы сфокусированный поток Варп-энергии вместо стрельбы из симбиотического оружия. Ниже приведены параметры Психического Удара. По умолчанию использует верхняя строчка параметров.

Дальность: 24 Сила: 5 AP: 3 Тип: Штурмовое 1, Взрыв

В качестве альтернативы существо может глубже черпнуть сил из Коллективного Разума и использовать более мощный вариант Удара (параметры в нижней строке). Использование этого, более мощного, удара требует успешного прохождения Психотеста. Существа с биоморфом «Улучшенные Органы Чувств» не могут использовать более мощный вариант Удара из-за риска сжечь чувствительные нервные окончания усиленных глаз.

Дальность: 18 Сила: 10 AP: 2 Тип: Штурмовое 1

Варп-Поле. Эта защитная психосила дает существу спас-бросок за доспехи на 2 и непробиваемый спас-бросок на 6+.

СОЗДАНИЕ ОРДЫ ТИРАНИДОВ

Когда вы начинаете собирать армию Тиранидов, вы должны ответить себе на первый и самый главный вопрос: какой вид боя вы предпочитаете — рукопашный или дистанционный, основанный на стрельбе. Тиранидская армия может хорошо показать себя в обеих областях, ибо имеет большое количество мощного и дальнобойного оружия, и вполне может постоять за себя в ближнем бою. С другой стороны, армия, основанная на быстрой атаке и ближнем бое, может легко раздавить врага численностью и силой атак. Вне зависимости от того, какой стиль боя вы предпочитаете, Таблица войсковой организации указывает, какие подразделения вы должны взять и какие вы можете взять, если захотите. Ниже приведены примеры двух армий. Первая армия сбалансирована и может как хорошо стрелять, так и успешно вести ближний бой в атаке. Выводки Воинов и Карнифекс могут прикрывать огнем быстро сближающиеся с противником штурмовые выводки Генестилеров и Гаунтов.

Вторая армия полностью основана на атаке и на ближнем бое. Ее ведет Патриарх со свитой Генестилеров. Эта армия должна сближаться с врагом как можно быстрее, для чего у нее есть все возможности.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ

НЕОБХОДИМО
1 Командное
подразделение
2 Основное
подразделение

ДОПОЛНИТЕЛЬНО
1 Командное
подразделение
4 Основное
подразделение
3 Легкие ударные
подразделения
3 Тяжелая огневая
поддержка



Стандартная армия, все пластиковое: КП – Воины-Тираниды; Основные – Генестилеры, Термаганты, Хормаганты; Огневая поддержка – Карнифекс.



Орда: КП – Патриарх и Генестилеры; Основные – Генестилеры, Хормаганты, Прожоры; Легкие – Гаргойлы.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Патриарх с косообразными и Алмазными когтями



Тиранидский Гвардеец с косообразными и Алмазными когтями.

Тиран с ядо-кристаллической пушкой, живым кнутом и костяным мечом.



Тиран Улья вместе со свитой Гвардейцев продвигается через джунгли Верли-II.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Воин-Тиранид с кислотной пушкой и косообразными когтями.



Воин-Тиранид с ядо-кристаллической пушкой и косообразным и когтями.



Воин-Тиранид с косообразными когтями. Алмазными когтями, ядовитыми железами и штурмовыми крюками.



Ядовитые железы



Штурмовые крюки



Воин-Тиранид с Пожирателем и косообразными когтями.



Выводок Воинов-Тиранидов прокладывает кровавый путь через Экспедиционные силы Тау на далеком галактическом востоке.

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Ликтор появляется из джунглей в тылу позиций Имперской Гвардии.



Ведомые Патриархом и в сопровождении Прожор, орды Генестилеров врываются в самое сердце Грогхуса в захваченной орками системе Окта...

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Генестилер с алмазными когтями



Генестилер с алмазными и косообразными когтями



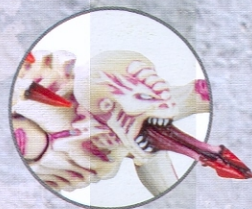
Генестилер с алмазными и косообразными когтями с лицевыми щупальцами



Прожоры с шипометами



Прожоры



Штурмовые крюки



Кислотная слюна



Имплант-атака



ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Термагант с Бурильщиком



Термагант с шипометами



Хормаганты с косообразными когтями



Вооруженные Пожирателями Термаганты вторгаются на аутипост сил Хаоса.



Хормагант с косообразными когтями, ядовитыми железами и адреналиновыми железами.



На осажденном мире Беллис Корона силы Империи противостоят живому приливу Гаунтов.

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Равенер с алмазными и косообразными когтями.

Равенер с двумя наборами косообразных когтей.



Гаргойлы с Бурильщиками и био-плазменной атакой.



— ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА —



Карнифекс вида «Крикун-Убийца» с двумя парами косообразных когтей и био-плазменной атакой.



Карнифекс с имплант-атакой, споровыми гнездами, сокрушающими клешнями и спаренными Пожирателями.

ПАНЦИРИ КАРНИФЕКСОВ

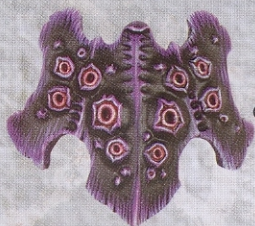


Стандартный

Спинные Железы



Споровые Гнезда



Карнифекс с бивнями, адреналиновыми железами, Душителем, булавой на хвосте и косообразными когтями.

ГОЛОВЫ КАРНИФЕКСОВ



Стандартная



Улучшенные органы чувств



Бивни



Био-плазма



Регенерация



Кислотная слюна

— ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА —



Карнифекс с шипами на спине, косою на хвосте, регенерацией, сокрушающими клешнями и косообразными когтями.



Монстроидальный Карнифекс с бивнями триумфально шествует по сокрушенной планете Джангрил Прайм.

— ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА —



Зоантроп



Кислотная мина



Взрывная мина



Ядовитая мина



Биовор



Выводок Зоантропов наносит скоординированный психический удар по силам Эльдаров.

ТИРАНИДСКИЕ ФЛОТЫ

«БЕГЕМОТ»

- Chaos Black
- Hawk Turquoise
- Blood Red



Планета Макрагг приняла на себя основной удар Флота «Бегемот».

«КРАКЕН»

- Chaos Black
- Bleached Bone
- Red Gore



Некроны, вторгшиеся на Люциус, сами были сокрушены силами Флота «Кракен».



Тираниды Флота «Левиафан» атакуют позиции Десантников Ордена Имперских Кулаков.

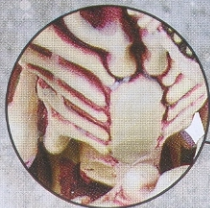


- Chaos Black
- Liche Purple
- Bleached Bone

ПОКРАСКА

Ниже приведена покраска Тиранидов в цвета, которые мы использовали для студийной армии Флота «Левиафан». Основная покраска показана на примере Воина-Тиранида, а отдельные биоморфы – на примере Гаунтов и Тирана. Все эти модели были изначально загрунтованы белым цветом, что делает цвета яркими.

ВОИН-ТИРАНИД



ЭКЗОСКЕЛЕТ

- Нанесите на всю поверхность цвет Bleached Bone.
- Затем пролейте ее сильно разбавленным цветом Lich Purple.
- Высветлите поверхность смесью в равных пропорциях цветов Bleached Bone и Skull White, а затем произведите окончательное высветление разбавленным Skull White.



ГЛАЗ НА КИСЛОТНОЙ ПУШКЕ

- Основной цвет глаза – Golden Yellow.
- Обведите контур глаза Red Ink, а зрачок нарисуйте Chaos Black.



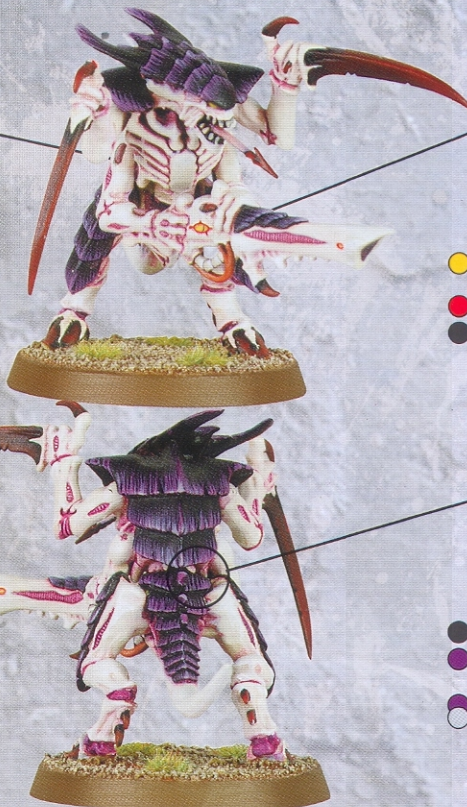
КОСООБРАЗНЫЕ КОГТИ

- Нанесите на коготь слой цвета Scab Red поверх черной основы.
- Края высветляются сначала разбавленным Blood Red, а затем Blazing Orange.



ПАНЦИРЬ

- Покрасьте панцирь цветом Chaos Black, а затем края подкрасьте цветом Lich Purple.
- Окончательное высветление проводится смесью один к одному цветов Lich Purple и Fortress Grey.



Левиафан

ХОРМАГАНТ



ЭКЗОСКЕЛЕТ

- Нанесите слой цвета Red Gore, а затем поверх него нанесите пару слоев Blood Red.



ПАНЦИРЬ

- Покрасьте панцирь цветом Chaos Black, а затем края подкрасьте цветом Hawk Turquoise.
- Окончательное высветление проводится смесью один к одному цветов Hawk Turquoise и Fortress Grey.



Бегемот



ЭКЗОСКЕЛЕТ

- Нанесите слой цвета Bubonic Brown. Затем высветлите сначала смесью Bubonic Brown и Bleached Bone, а затем чистым Bleached Bone.



ПАНЦИРЬ

- Покрасьте панцирь цветом Chaos Black, затем густо (как показано на рисунке) нанесите на него цвет Scab Red. Края высветляются цветом Blood Red.



Кракен

ПОКРАСКА

ТИРАН



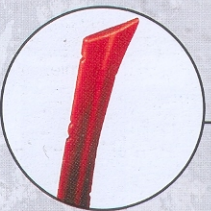
ЗУБЫ

- Нанесите базовый слой цвета Graveyard Earth, затем осветлите их сначала цветом Bleached Bone, а затем цветом Skull White.



ВЕНЫ

- Сначала покрасьте вены цветом Hawk Turquoise, а затем сверху покройте цветом Bleached Bone, чтобы они слились с панцирем.



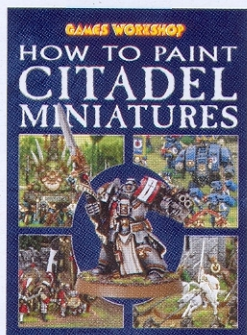
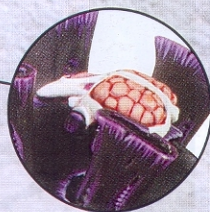
КОСТЯНОЙ МЕЧ

- Paint the bonesword in the same way as the scything talons:
- Scab Red over Chaos Black with a watered-down Blood Red layer followed by Blazing Orange to highlight.



ОРУЖЕЙНЫЕ ТРУБКИ И АДРЕНАЛИНОВЫЕ ГЛАНДЫ

- Трубки сначала красятся цветом Blazing Orange, а затем последовательно осветляются цветами Fiery Orange и Bleached Bone.
- В конце в качестве завершающего штриха нанесите на оружие смесь Red Ink и Yellow Ink в равных пропорциях.



Для того, чтобы больше узнать о покраске, вы можете купить книгу «Как красить миниатюры фирмы Citadel».



ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

Вариации цветовых схем Флота «Левиафан»



Вариации цветовых схем Флота «Кракен»



Вариации цветовых схем Флота «Бегемот»



Цветовые схемы отдельных тиранидских флотов, которые длительное время эволюционировали сами по себе.



ГАЛЕРЕЯ



Карнифекс.
Кейт Робертсон

Тиранид-Воин.
Марко Шульц



Генестилеры.
Марко Шульц



Ликтор.
Виктория Лэмб



WARHAMMER 40,000

ТИРАНИДЫ

Тираниды это наиболее быстро эволюционирующая раса в галактике, высшая форма охотников, судьбой которых является уничтожение и поглощение всех остальных живых существ.

Из холодной пустоты космоса пришла бесчисленная орда чужеродных тварей, движимая только одним побуждением – находить, убивать и пожирать. Каждый тиранид это идеальный воин, рожденный и выращенный для идеального исполнения своей роли на поле боя. Но он только клетка в едином организме имя которому Коллективный Разум. Тиранидские флоты-ульи шествуют по галактике, уничтожая и пожирая, оставляя за собой только мертвые миры.

«Они идут! Я чувствую их, они скребутся в моем мозгу, скребутся, скрипят, визжат, их так много – так много голосов! Они идут за нами – за плотью, разумом и душами!»

Внутри вы найдете:

- **ВОИНСКИЙ ЛИСТ.** Полный воинский слит Тиранидов, который позволит вам вывести в поле непобедимые армии Коллективного Разума. Лист также включает полный список всех биологических вводов оружия и биоморфов, дающих вам силу непрестанно мутирующей орды идеальный убийца.
- **ИСТОРИЯ.** История Тиранидских Войн и конфликтов, которые по сей момоент кипят по всей галактике.
- **ХОББИЙНАЯ СЕКЦИЯ.** Тираниды во всей своей славе, краткий гид по цветовым схемам всех основных Флотов и краткий курс покраски.



WARHAMMER 40,000
Кодекс Тиранидов



РУССКИЙ

www.games-workshop.com

ISBN: 1-84154-650-X

Авторские Права © Games Workshop Limited 2004. Все права защищены.
The Double-Headed/Imperial Eagle device, дизайн Даулавого/Имперского Орла, 40K, GW, Chaos, the Games Workshop logo, логотип Games Workshop, Games Workshop, Space Marine, Космические Десантники, Hive Tyrant, Тиранид Ульи, Tyrant Guard, Защитники Тиранида, Tiranid Warrior, Воины Тираниды, Broodlord, Патриарх, Lictor, Ликтор, Genestealer, Генестилер, Gaunt, Гаунт, Termagant, Термагант, Hormagaunt, Хормогант, Ripper Swarm, Стаи Прожор, Ravener, Равенер, Gargoyle, Гаргойлы, Spore Mine, Спорная мина, Zoatitope, Зоатитоп, Boloxia, Болоксиа, Carnifex, Карнифекс, Warhammer, МоноТ Войны, Tiranid Hive Fleet names, Имена Тиранидских флотов-ульев, все связанные с этим знаки, имена, персонажи и изображения из вселенной Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ©, TM или ® Games Workshop Ltd 2002-2004, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Вы должны иметь копию правил Warhammer 40000 чтобы использовать содержание этой книги.

GAMES WORKSHOP®



**CITADEL
MINIATURES®**