

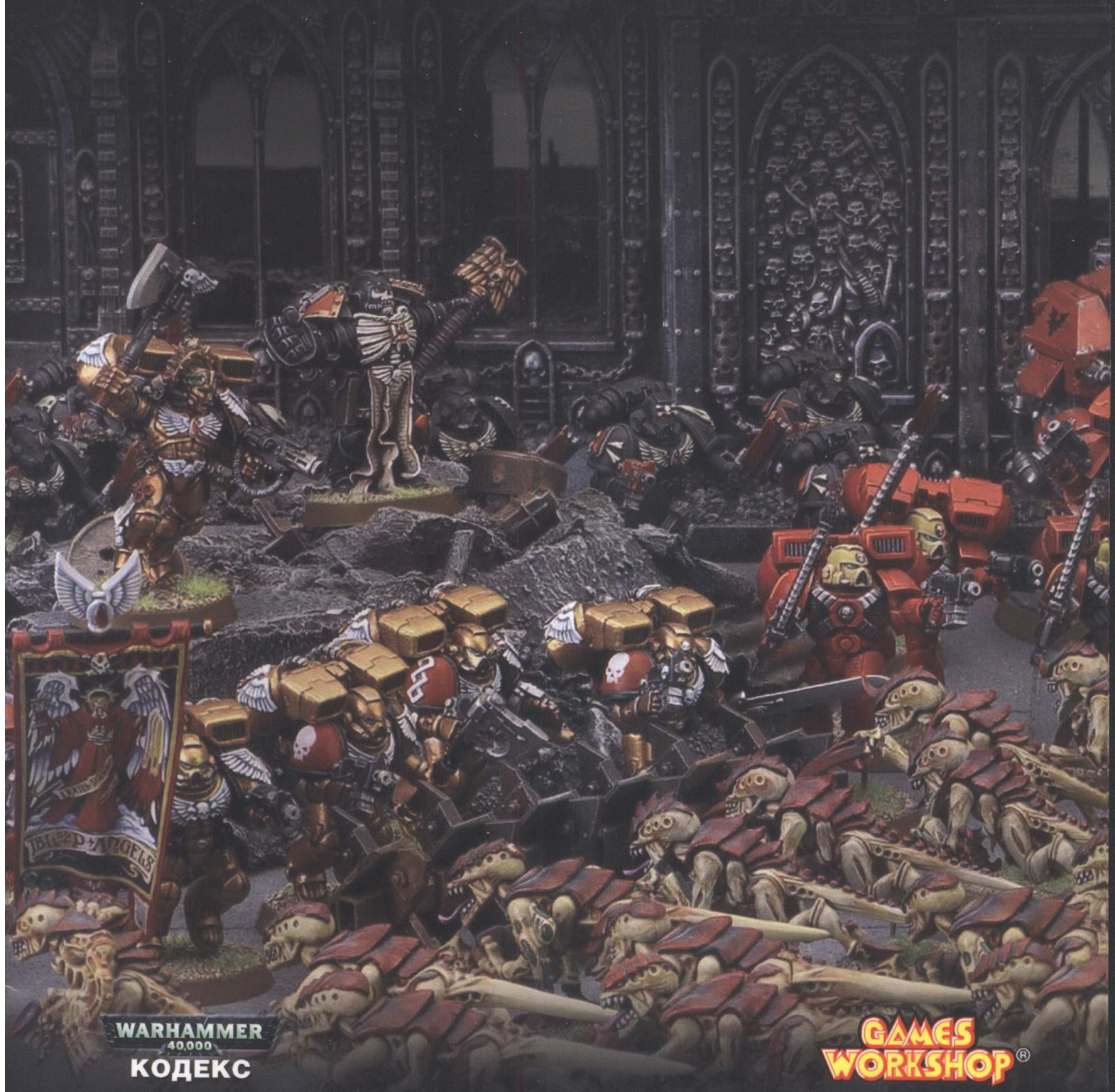
WHITE
DWARF

Представляет

Кровавые Ангелы

ОФИЦИАЛЬНЫЙ КОДЕКС

Опубликован в WD 321 и 322 (июнь и июль 2007 года)



WARHAMMER
40,000
КОДЕКС

GAMES
WORKSHOP®

СЫНЫ АНГВИНИИ



Одобрено Орденом

Этот официальный кодекс Кровавых Ангелов, написанный Джонсоном, будет представлен в двух частях и полностью заменит выпущенный ранее Кодекс «Кровавые Ангелы». Теперь, чтобы выставить армию Кровавых Ангелов, вам понадобятся только этот кодекс и Книга Правил Warhammer 40 000.

Являясь одним из самых прославленных Орденов Первого Основания, Кровавые Ангелы сражались с врагами Человечества на протяжении десяти тысячелетий. Их Примарх почитаем по всей Империи, а легенды о подвигах Ордена ходят даже в самых удаленных уголках Галактики.

Однако также ходят слухи об их кровожадности — темном изъязре, портящем Кровавых Ангелов. Немногие знают всю правду или понимают всю ту боль и страдания, из-за которых Кровавые Ангелы бросаются в бой с неопишуемой яростью.

Каждый Орден Космического Десанта наследует многие черты и умения своего Примарха. Как Космические Волки отражают свирепость и импульсивность Лемана Русса, так и Кровавые Ангелы разделяют часть губительной и трагической судьбы своего Примарха, благородного Сангвиния.

Сангвиний проявил себя во время осады Терры, организовав защиту Императорского дворца и в одиночку удерживая Последние Врата, когда все остальные бежали в страхе. Когда Император телепортировался на боевую баржу Хоруса для последней схватки с мятежным Главнокомандующим, Сангвиний сопровождал его.

По всему наводненному демонами космическому кораблю бушевало сражение, во время которого Сангвиний и Император разделились. Пока Примарх Кровавых Ангелов был один, он случайно наткнулся на Главнокомандующего и сразу же атаковал его. Но наделенный демоническими силами Хорус был Сангвинию не по зубам и убил его с пренебрежительной легкостью.

Психический отголосок его ужасной смерти может иногда влиять на тех, кто носит его генокод, вызывая у них безумие и ярость и омрачая души темными видениями их собственной гибели.

Кровавые Ангелы – гордый Орден, способный проследить свои корни вплоть до Первого Основания. Здесь мы представляем первую часть официального Кодекса, описывающего уникальные подразделения, героев, а также способности этих благородных обреченных воинов.

Кровавые Ангелы

ОФИЦИАЛЬНЫЙ КОДЕКС



Изыян

Очень немногие знают об этом, но Кровавые Ангелы – вымирающий Орден, так как все они страдают от ужасного изыяна. Этот Орден, когда-то бывший одним из наиболее почитаемых и благословенных, теперь сторонится общества других Астарес. Говорят, что некоторые Кровавые Ангелы впадают в безумие, вызванное гибелью их Примарха и заставляющее их искать собственной смерти. Других охватывает жуткая Красная Жажда, утолить которую может лишь кровь, что, возможно, является первым признаком погружения в Хаос. Известно, что Кровавые Ангелы уделяют много времени попыткам вылечиться, однако многие, в конце концов, склоняются перед лицом медленного и ужасного конца.

Ученые утверждают, что изыян заключается в процессе создания новых поколений Кровавых Ангелов, так как Кровавые Ангелы используют процедуру, называемую инсангвинацией, чтобы активизировать свой генокод.

Изначально процесс заключался во введении Аспирантам крошечных образцов крови самого Сангвиния. Эта практика прекратилась со смертью Примарха, однако некоторое количество его крови сохранилось в Красном Граале.

Живая кровь не могла храниться долго, и поэтому была введена Сангвинарным Жрецом, ставшим живыми сосудами для силы Сангвиния. И по сей день поглощение крови собравшихся Сангвинарных Жрецов из Красного Грааля является частью ритуала по созданию новых членов этой важной группы.

Именно кровь этих Жрецов используется для трансформации Аспирантов в Космических Десантников. Возможно, что на протяжении бесчисленных поколений, сменившихся со времен Ереси, кровяные тельца мутировали, сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее. Результатом ошибок, появившихся при такой репликации, и является изыян.



Инквизиция и Администратум говорят, что мы слабые, потому что некоторые из нас впали в Черную Ярость – они глупцы! Черная Ярость делает нас сильными, потому что мы должны противостоять ее искушениям каждый день наших жизней или быть проклятыми навски!

Капеллан Аргаст

Черная Ярость

Кровавые Ангелы уникальны тем, что в их генокоде четко запечатлена память о последней схватке между Сангвинием и Хорусом. Иногда какое-то событие или воспоминание инициирует эту расовую память. Это случается довольно редко, обычно накануне сражения, но зачастую для боевого брата, чей разум погружается в события далекого прошлого, эти переживания оказываются фатальными. Десантник оказывается в состоянии, называемом Черная Ярость. Воспоминания вторгаются в его разум, заменяя настоящее ужасными событиями 10000-летней давности.

Для окружающих Космический Десантник, впавший в Черную Ярость, оказывается полубезумным от ярости. Он не способен отличить прошлое от настоящего и не узнает никого из своих товарищей. Помимо воспоминаний Сангвиния Десантник получает и малую толику его сверхъестественных способностей, увеличивающую его силу и выносливость до невообразимых уровней.

Красная Жажда является самым темным секретом и величайшим проклятьем Кровавых Ангелов, но она также является и их величайшим спасением.

Из Кровавых Ангелов, впавших в Черную Ярость, формируют специальные подразделения, называемые Ротами Смерти.

Охваченные воспоминаниями своего Примарха, эти проклятые воины ищут лишь смерти в бою с врагами Императора. Это наилучший выход, так как те, что остаются в живых, становятся жертвами Красной Жажды, превращаясь в создания, мало чем отличающиеся от диких зверей, жаждущих крови и плоти. Значительно лучше погибнуть в бою, чем испытать подобную судьбу.

Красная Жажда

Красная Жажда является самой темной тайной и величайшим проклятьем Кровавых Ангелов, но она также является и их величайшим спасением, поскольку приносит с собой смирение и понимание своих недостатков, что в свою очередь делает Кровавых Ангелов по-настоящему самыми благородными из всех Легионов Астартес. Говорят, что Сангвиний носил бремя дара предвидения и знал, что погибнет от руки Хоруса, но все равно пошел на бой во имя долга и чести. Многие Кровавые Ангелы постоянно сражаются с видениями смерти и чувствуют агонию своего Примарха. Некоторые из этих братьев присоединяются к Ротам Смерти еще до того, как Черная Ярость поглотит их, потому что знают, что ждет их, если они останутся в живых.

Судьба тех, кого охватывает Красная Жажда, является секретом Ордена. Ходят слухи о тайном зале на верхушке Башни Амарео на Баале и о жутких криках, требующих крови живых, но нет никого, кто бы мог сказать, что скрывается в том заброшенном и таинственном месте.

Орден сегодня

Физически Кровавые Ангелы являются одними из самых долгоживущих Космических Десантников. Одной из особенностей Изъяна является чрезвычайно длительный срок жизни тех, кто выживает.

Таким образом, среди Кровавых Ангелов нередко встречаются те, кто прожил тысячу лет. Действующий Командующий Ордена, Данте, родился почти 1100 лет назад. Такие длительные сроки жизни позволяют Кровавым Ангелам совершенствовать свои навыки в ремеслах и боевых искусствах. У них есть столетия, чтобы оттачивать те дисциплины, которыми они решают заняться: возможно, именно поэтому доспехи и знамена Кровавых Ангелов являются одними из самых богато украшенных из всех когда-либо созданных мастерами Космического Десанта.

Мировоззрение Сангвиния серьезно повлияло на облик его Ордена. Все доктрины Кровавых Ангелов имеют мистический оттенок, а также существуют твердые убеждения, что все можно изменить к лучшему, потому что Сангвиний был прорицателем, желавшим новой и лучшей жизни для Человечества. Это верование просматривается во всем, что делают Кровавые Ангелы. Они стремятся к совершенству, и их боевые дисциплины практикуются беспрестанно. Однако по мере того, как Изъян стал становиться все более явным, это верование приобрело темное значение. Ангелы также видят в нем подтверждение способности Человечества к глупости и разрушению, и доктрины Ордена буквально пронизаны смертностью и греховностью Человечества.

++ БААЛ ++

Баал, родная планета Кровавых Ангелов, представляет собой выжженную пустыню. Тысячелетия назад, еще до основания Империи, Баал и его луны, Баал Прим и Баал Секундус, были практически полностью уничтожены в ходе ужасной войны. Древнее ядерное и биологическое оружие превратило райские миры в ядовитые пустоши. Выжившие стали падальщиками, подбирающими крупички когда-то великой цивилизации, развивавшейся на спутниках Баала. Они перебираются с места на место, сражаясь за найденную добычу.

Именно на опустошенном Баале Секундус и вырос Сангвиний. Во времена юности ему удалось объединить враждовавшие племена и повести их в новую эру. И со времен самого основания Кровавых Ангелов в их ряды принимались воины племен с лун Баала.

++ Конец описания ++



БААЛ (ПЛАНЕТА КЛАССА «Дельта»)
Дист. орб. 3,4 АЕ
1,27g/Темп. 12°C
Родной мир Агептус Астартес
Уровень налогов: Агептус, нет
Ценность: Д0
Население: 122000

СИЛЫ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

В этом разделе вы найдете описание уникальных войск Кровавых Ангелов — их оружия, подразделений и знаменитых героев Ордена, прославленных по всей Империи.

В каждом пункте описано отдельное подразделение, со всеми своими специальными правилами и вооружением.

Уникальное оснащение

Вы, наверное, обратили внимание, что некоторые виды вооружения используются только отдельными персонажами или подразделениями, а некоторые используются повсеместно. Если предмет уникален для персонажа, то он описывается в характеристиках этого персонажа, если же предмет не уникален, то он описывается в разделе «Арсенал». Хорошим примером является пистолет «Погибель» Коммандера Данте: он описан в его характеристиках. Данте также несет прыжковый ранец, но так как многие Десантники используют это оснащение, оно описано в «Арсенале».

Специальные правила Кровавых Ангелов

Все модели в армии Кровавых Ангелов могут использовать и должны подчиняться следующим специальным правилам.

И пусть они не знают страха

Космические Десантники автоматически проходят тест на Мораль при попытке восстановить порядок, и могут восстанавливать порядок, даже если в подразделении осталось менее половины начальной численности. Если Космические Десантники были пойманы Стремительным Продвижением, они не считаются уничтоженными, а вместо этого продолжают сражаться дальше. Если происходит описанная выше ситуация, то подразделение в этот раунд ближнего боя должно подчиняться правилу «Не отступать» (смотрите страницу 48 основной Книги Правил Warhammer 40 000), и таким образом понести дополнительные потери. Обычно модели, которые только что восстановили порядок, не могут двигаться, и считаются двигавшимися в отношении стрельбы, но это неприменимо к моделям с данным правилом. Подразделения, включающие сервиторов, также могут использовать все бонусы этого правила, но только до тех пор, пока в подразделении есть хотя бы один Десантник. Десантники должны проходить тест в соответствии с правилом «Последний оставшийся в живых», но автоматически восстанавливают порядок после каждого отступления.

Боевые взводы

Некоторые подразделения в армии Кровавых Ангелов имеют возможность использовать специальное правило «Боевые взводы», то есть разделять свои 10-модельные подразделения на два по 5 моделей в каждом. Например, подразделение из 10 ветеранов может быть разделено на два взвода по 5 ветеранов в каждом.

Специальное правило «Боевые взводы» могут использовать такие подразделения:

- Ветеранские штурмовые взводы
- Взводы разведчиков
- Тактические взводы
- Штурмовые взводы
- Взводы Опустошителей

Решение разделить подразделение на боевые взводы (также как и то, какие модели в какие взводы будут отправлены) должно быть принято непосредственно перед тем, как подразделение будет выставлено на стол. Оба боевых взвода выставляются в одно время, но как два отдельных подразделения. Если подразделение разбито на боевые взводы, то с момента выставления их на стол они во всех отношениях считаются отдельными: каждый такой взвод считается боееспособным подразделением по общим правилам. Подразделения, которые остаются в резерве, не могут быть поделены на боевые взводы, и наоборот.

В отношении победных очков каждый боевой взвод имеет ценность, равную половине стоимости того подразделения, разбиением которого взвод был получен. Например, тактический взвод из 10 человек с лазерной пушкой и плазмаганом стоит 200 очков. Два боевых взвода, которые получатся при разбиении этого подразделения, стоят по 100 очков каждый, вне зависимости от того, какие модели в какой взвод были направлены. Например, если к концу игры один взвод был полностью уничтожен, а в другом было уничтожено более половины моделей, противник в сумме получает 150 победных очков.

Форсированные двигатели

«Хищники» Кровавых Ангелов типа «Баал» и их «Носороги» оснащены специальными форсированными двигателями. Такие двигатели могут кратковременно развивать приличную мощность, но из-за большой нагрузки имеет тенденцию к быстрому выходу из строя. Эту возможность машина Кровавых Ангелов может использовать в начале любой Фазы движения.

Киньте D6. На «1» двигатель заклинило, машина не может двигаться в этот ход. На «2-3» ускорители не работали, и машина движется в соответствии с общими правилами. На «4+» машина может двигаться как Быстрая, но дальность движения ограничена 18-ю дюймами.



Арсенал Кровавых Ангелов

В этом разделе приведены краткие правила для тех предметов вооружения и экипировки, которые могут использовать модели в армии Кровавых Ангелов.

Доспехи оружейника. Дают спас-бросок за доспехи на 2+.

Штурмовая машина. Высаживающиеся из нее модели могут нападать, даже если машина двигалась в тот же ход.

Благословение Омнисий. Если техника Космического Десанта обездвижена или ее оружие уничтожено, есть шанс, что Технодесантник успокоит ее разгневанного боевого духа. Чтобы это сделать, Технодесантник (и все его сервиторы) должен находиться в базовом контакте с поврежденной техникой в начале Фазы движения в ход Космического Десанта, и не внутри нее, хотя он может высадиться из машины и сразу начать ремонт. Также он не должен залегать, бежать или быть связанным в ближнем бою. Бросьте D6, прибавляя «1» за каждого вооруженного сервоманипулятором сервитора в свите Технодесантника. Если результат равен «6» и более, то с машины снимается эффект результата «Потеря подвижности» или «Оружие уничтожено» (одно, по выбору игрока).

Пилоулак. Как силовой кулак, но позволяет кидать 2D6 + Сила на пробивание брони машин.

Пилотмеч. Оружие ближнего боя.

Боевой клинок. Оружие ближнего боя.

Боевой щит. Позволяет иметь два оружия ближнего боя и дает непробиваемый спас-бросок на 5+ в ближнем бою.

Комби-оружие. Во время Фазы стрельбы Десантник стреляет на выбор из болтера или из другого оружия. Болтер используется неограниченное количество раз. Другое оружие – один раз за игру. Помните о том, что плазмаган имеет тип «Скорострельное», и может быть использован соответственно. Стрелять одновременно из болтера и другого оружия нельзя.

Знамя Роты. Дружественные подразделения Кровавых Ангелов в пределах 12 дюймов от знамени могут перебрасывать проваленные тесты на Мораль и Залегание.

Крозиус арканум. Силовое оружие.

Бульдозерный отвал. Танк с бульдозерным отвалом может перебросить проваленный тест на трудный ландшафт, если не собирается проехать более 6 дюймов.

Эксангвинатор. Чтобы использовать это снаряжение, Апотекарий не должен отступать, быть занятым в рукопашной или залегать. Он может помочь любой дружественной модели в 6 дюймах от себя и ближе, но не технике. Один раз за ход он может использовать эксангвинатор, чтобы позволить одному Десантнику проигнорировать проваленный спас-бросок за доспехи.

Дополнительное бронирование. Меняет эффект «Команда контужена» на «Команда Оглушена».

Штурмовые осколочные гранатометы. Любой отряд, который совершает нападение в тот же ход, когда высаживается из Лэнд Рейдера «Крестоносец», считается вооруженным осколочными гранатами.

Инерциальная система наведения. Десантный модуль прибывает на стол в соответствии с правилом Глубокого Удара, которое описано в основной Книге Правил Warhammer 40 000. Он всегда может и должен использовать это правило, даже если условия сценария не допускают его использование. Модуль оснащен специальной системой наведения, которая обеспечивает уверенную и безопасную для пассажиров посадку. Если модуль сносит на отряд противника или в непроходимую местность, то просто уменьшите дистанцию сноса до того минимума, который позволит избежать этого.

Железный Ореол. Дает непробиваемый спас-бросок на 4+.

Мастерски сделанное оружие. Позволяет перебрасывать один бросок на попадание этим оружием в ход.

Силовые доспехи. Дают спас-бросок за доспехи на 3+.

Сила Духа Машины. Если танк получает результат «Экипаж оглушен» по Таблице повреждений техники, то Дух Машины позволит танку проехать по прямой на максимальной скорости. Также Дух Машины может управлять одним орудием, если танк не двигался более 6 дюймов, даже если экипаж танка оглушен или контужен. В дополнение

к любому оружию, которое может стрелять как обычно, Дух Машины имеет Умение Стрелять (BS) 2.

Психический усилитель. Необходимо объявить об использовании Психического Усилителя после того, как противник успешно прошел Психический тест, но до того, как психосила вступила в действие. Каждый из оппонентов кидает D6 и прибавляет выпавшее число к Лидерству своего псайкера. Если число Библиария в конечном счете больше числа оппонента, то психосила противника аннулирована и не может быть использована в этом ходу, а если меньше или равно, то противник использует свою психосилу как обычно.

Ремонт. Киньте D6 в Фазу стрельбы (вместо стрельбы), если машина потеряла подвижность. На «6» машина снова может двигаться со следующего хода.

Ритуалы Битвы. Если на столе присутствует Командир Космического Десанта, то все остальные модели Десантников на поле боя могут использовать его Лидерство для прохождения тестов на Мораль, Залегание и Лидерство, но не для Психических тестов.

Розариус. Дает непробиваемый спас-бросок на 4+.

Прожектор. Выберите машину с прожектором и цель, которую она хочет осветить им. Машина с прожектором должна увидеть цель в соответствии с правилами ночного боя. Если цель успешно увидена, все отряды Космического Десанта до конца Фазы стрельбы могут стрелять по освещенному отряду, игнорируя правило «Ночной бой». Однако в следующий ход, видя свет прожектора, эту технику могут обстрелять любые вражеские отряды, игнорируя правила ночного боя.

Сервоманипулятор. В ближнем бою сервоманипулятор дает дополнительную атаку с Силой 8 и Инициативой 1, которая игнорирует спас-броски за доспехи.

Полный комплект ремонтного оборудования. Полный комплект ремонтного оборудования включает: дополнительный серво-манипулятор (который дает Технодесантнику вторую атаку сервоманипулятором), плазменный резак (который в Фазу стрельбы может быть использован как спаренный плазменный пистолет, но не может быть использован в ближнем бою) и огнемёт. Технодесантник может стрелять либо из одного своего оружия из одного орудия комплекта, либо из двух видов оружия комплекта. Технодесантник с полным комплектом ремонтного оборудования может перебрасывать кубик при ремонте поврежденных машин, если первый результат не был успешным.

Доспехи разведчика. Дают спас-бросок за доспехи на 4+.

Штурмовой щит. Десантник со штурмовым щитом получает непробиваемый спас-бросок на 4+. Но так как сила поля слишком мала, штурмовой щит не защищает от выстрелов, и его используют только в рукопашной схватке. Спас-бросок за щит не может быть совмещен со спас-броском за доспехи, который дает Розариус или Железный Венец. Также модель со щитом никогда не получает +1 атаку за дополнительное оружие ближнего боя.

Терминаторские доспехи. Модели в Терминаторских доспехах могут двигаться и стрелять из тяжелого оружия и совершать нападение после стрельбы из Тяжелого или Скорострельного оружия. Модели в Терминаторских доспехах не могут выполнять Стремительное Продвижение. Модели в Терминаторских доспехах имеют спас-бросок за доспехи на 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+. Они всегда могут использовать в игре специальное правило Глубокий Удар, даже если условия сценария и не допускают этого.

Почтенный Дредноут. Игрок может заставить противника перебросить результат повреждения такого Дредноута. Он должен принять второй результат, даже если он хуже.



КОММАНДЕР ДАНТЕ

Коммандер Данте – это один из самых опытных и достойных повелителей Кровавых Ангелов, который правит ими вот уже более тысячи лет.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лорд Данте	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бесстрашный, независимый персонаж, Ритуалы Битвы.

Вдохновение на подвиги. Данте известен тем, что персонально ведет Кровавых Ангелов в бой при любой возможности. Его доблесть и умения на поле боя настолько прославились, что любой Десантник почитает за честь сражаться с ним в одной битве. Если Коммандер Данте включен в армию, то все дружественные подразделения Кровавых Ангелов в пределах 12 дюймов от него считают любого врага Ненавистным, как это описано в основной Книге Правил Warhammer 40 000.

ВООРУЖЕНИЕ

Доспехи оружейника, Железный Ореол, прыжковый ранец, осколочные и бронебойные гранаты.

Топор Морталис. Данте несет в бой боевой топор, который был выкован для одного из капитанов Кровавых Ангелов еще во времена Ереси Хоруса. Топор Морталис считается мастерски сделанным силовым оружием.

Маска Смерти Сангвиния. Доспехи Данте включают в себя прекрасно изготовленную маску, которая, по легенде, повторяет лицо самого Сангвиния в момент его смерти. Маска внушает панический ужас тем, кто сражается с ее обладателем. Все модели противника в пределах 6 дюймов от Коммандера имеют пенальти в -1 к WS и BS.

Пистолет «Погибель». Пистолет «Погибель» представляет собой прекрасный образец древнего и ныне практически неповторимого оружия, которое полностью использует возможности мельта-оружия. Пистолет «Погибель» может быть использован как стандартный мельтаган в Фазу стрельбы и как оружие типа «пистолет» (то есть оружие ближнего боя) в ближнем бою.

Знамя Ордена Кровавых Ангелов. Если Лорд Данте включен в армию Кровавых Ангелов, то вместо стандартного знамени Роты армия может нести знамя Ордена. Дружественные подразделения Кровавых Ангелов в пределах 12 дюймов от знамени могут перебрасывать проваленные тесты на Мораль и Залегание. Кроме того, все модели в пределах 12 дюймов от знамени получают бонус в +1 к Атакам.



Двенадцать столетий я сражался и видел все формы тьмы в нашей галактике. Я видел злобу чужаков. Я видел ересь мутантов. Я видел грех Одержимости. Я видел все лики зла Галактики и без счета убивал тех, кто своим существованием оскорблял Императора. Я видел то, что вам предстоит увидеть. Я сражался с тем, с чем вам предстоит сражаться. Я убивал тех, кого вам предстоит убивать.

Обращение Коммандера Данте к своим войскам перед началом Алконианской Кампании

СОБРАТ-КАПИТАН ТИХО

Во время войны на Армагеддоне капитан Тихо подвергся психической атаке Шизобоя Орков. Эта атака оставила его страшно изуродованным, и с тех пор его ненависть к Оркам не знает границ.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Собрат-капитан Тихо	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бесстрашный, независимый персонаж, Ненавистный враг: Орки.

ВООРУЖЕНИЕ

Комби-оружие (мельта-болтер), доспехи оружейника, болт-пистолет, Железный Ореол, осколочные и бронебойные гранаты.



После ранения на Армагеддоне характер Тихо становится все более беспокойным и невыносимым. После длительного наблюдения я вижу лишь один выход из данной ситуации. Я рекомендую направить капитана Тихо на постоянное назначение на линию фронта.

Капеллан Вермен

МЫСЛЬ ДНЯ:

УСПЕХ ИЗМЕРЯЕТСЯ КРОВЬЮ, ВАШЕЙ ИЛИ ВАШИХ ВРАГОВ.

СТАРШИЙ БИБЛИАРИЙ МЕФИСТОН

Собратье Калистариус – это единственный Кровавый Ангел, который смог преодолеть Кровавую Жажду и переродился как Мефистон, Владыка Смерти.



Семь дней и ночей сражался он сам с собой, чтобы не стать безумной тварью, одержимой только жадой убийства. И почти проиграл он эту битву, но явилось ему видение Сангвинуса, и помогло ему преодолеть проклятие Красной Жажды. И на восьмую ночь вырвался он из своей каменной гробницы, и не стало более Брата Калистариуса. Так родился Мефистон, повелитель Смерти.

Книга Мефистона, псалом 23

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бесстрашный, независимый персонаж, Не зная боли.

Владыка Смерти. Преодолев Красную Жажду, Мефистон тем самым раскрыл свой полный психический потенциал. Мефистон знает все три психосилы Кровавых Ангелов и может использовать каждую из них один раз в раунд, и, кроме того, использовать свое психосиловое оружие. Он не может использовать одну и ту же психосилу два раза в раунд.

ВООРУЖЕНИЕ

Доспехи оружейника, психосиловое оружие, плазменный пистолет, психический усилитель, осколочные и бронебойные гранаты.



Психосилы Кровавых Ангелов

Все Библиарии Кровавых Ангелов имеют психосилы «Мошь Героев» и «Крылья Сангвинуса». Мефистон, кроме того, имеет психосилу «Пронзительный взор».

Все психосилы Кровавых Ангелов подчиняются правилам для психосил, которые описаны в основной Книге Правил Warhammer 40 000. Библиарий может использовать только одну психосилу в один ход одного игрока (то есть две за игровой раунд, по одной в ход каждого игрока).

Мошь Героев

Смертоносные силы непонятной природы текут сквозь Библиария, наполняя его невообразимой силой и даруя огромную скорость, чтобы тот мог лучше сокрушать врагов Императора.

Эта сила используется в начале Фазы ближнего боя каждого из игроков, и при успехе Библиарий (или одна любая модель в отряде, в котором есть Библиарий) получает +D3 Атаки в эту Фазу ближнего боя.

Пронзительный взор

Взор Библиария становится подобен горящим безднам огня, проникая в самую душу врага.

Эта психосила может быть использована в Фазу ближнего боя. Если психотест успешно пройден, одна модель в базовом контакте с Библиарием должна пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то модель не атакует в эту Фазу ближнего боя, и все атаки в ближнем бою по ней попадают автоматически. Модели без Лидерства не могут быть целью этой психосилы.

Крылья Сангвиния

Два могучих крыла, сотканных из психической воли Библиария, вырастают у него за спиной, и он возносится над полем боя как Ангел Императора из легенд.

Эта психосила используется в начале Фазы движения и действует весь раунд. До конца действия психосилы Библиарий считается моделью типа «Пехота с прыжковым ранцем», и движется соответственно. Библиарии в Терминаторских доспехах МОГУТ использовать эту психосилу по общим правилам. Библиарий на мотоцикле, использующий эту силу, считается моделью на джетбайке.



Как и их собратья, Библиарии Кровавых Ангелов лучше всего используют свои психические дары в ближнем бою.

КАРБУЛО, ВЫСШИЙ ЖРЕЦ САНГВИНИЯ

В ордене Кровавых Ангелов место Апотекариев занимают Сангвинариусы, жрецы культа Сангвиния в Ордене. Они являются хранителями Кровавого Грааля.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Собрат Карбуло	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый персонаж.

ВООРУЖЕНИЕ

Силовые доспехи, болт-пистолет, пиломеч, Эксангинатор, Кровавый Грааль, осколочные и бронебойные гранаты.

Кровавый Грааль. Кровавый Грааль, вместилище крови Сангвинария, используется Кровавыми Ангелами во время ритуала вступления неофита в Орден. На поле боя этот предмет является могучим символом доблести и истории Ордена, что придает моши Кровавым Ангелам. Любое подразделение, которое на начало Фазы ближнего боя находится в пределах 12 дюймов от носителя Грааля, получает до конца фазы возможность использовать

специальное правило «Яростная атака». Кроме того, носитель Грааля имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.



Самым почитаемым и наиболее могучим из Жрецов Сангвинуса является Брат Карбуло. Он тот, кто в полной мере владеет провиденьем и мудростью Примарха Сангвинуса и ведет своих собратьев-десантников по пути излечения от Проклятия. Он также удостоен чести нести в бой Кровавый Грааль – кубок, который содержит кровь Жрецов и используется при инициации всех без исключения Кровавых Ангелов.

Владыки Баала, глава VI, «Носители Грааля»

КАПЕЛЛАН ЛЕМАНТЕРС

Капеллан Лемантерс – это самый старый из всех капелланов Ордена Кровавых Ангелов, и он удостоен чести идти в бой в Маске Смерти.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капеллан Лемантерс	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый персонаж.

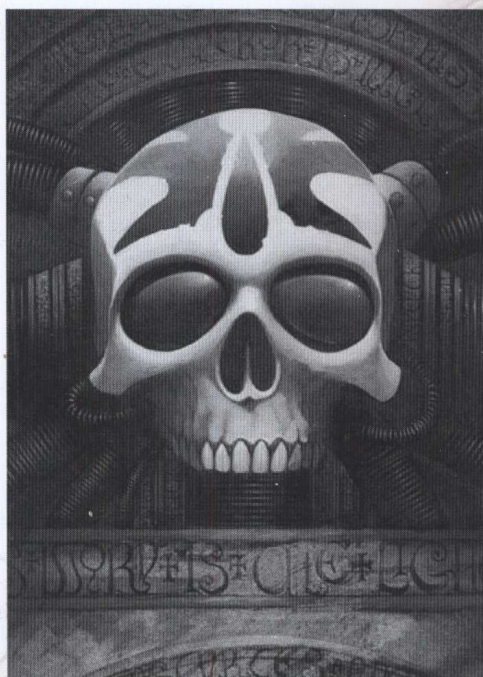
Честь Ордена. Капеллан воплощает честь Ордена. Он и все члены отряда Космических Десантников, в котором он находится, являются бесстрашными.

Литании Ненависти. Во время хода, в котором Капеллан совершает нападение, он и все члены отряда Космических Десантников, в котором он находится, могут перебросить все проваленные броски на попадание.

ВООРУЖЕНИЕ

Крозиус Арканум, Розариус, силовые доспехи, болт-пистолет, прыжковый ранец, осколочные и бронебойные гранаты, Маска Смерти.

Маска Смерти. Подразделения противника, которые находятся в пределах 6 дюймов от носителя Маски, получают пенальти в -1 к своему Лидерству.



Помните Гордого Сангвинуса, юные акколиты, когда трудности будут терзать вас. Когда ваши доспехи будут погнуты и разорваны, в душе своей храните образ этого величайшего героя. Помните о его деяниях, и знайте, что никогда человек его величия не будет ступать по камням нашей вселенной.

Выдержка из церемониала Культа Сангвинуса, Капеллан Лемантерс



Что бы вы там ни говорили, я более не буду сражаться вместе с этими безумцами. Прошлое ничего не доказывает, кроме того, что Кровавые Ангелы прокляты и стоят лишь в одном шаге от вечного проклятия.

Собрать-Капитан Йурон из Ордена Патриархов Улксиса

РОТА СМЕРТИ

Иногда в разгаре битвы Кровавые Ангелы становятся жертвой Черной Ярости: они впадают в бешенство и становятся практически нечувствительными к боли.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Смертник	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бесстрашные, Не зная боли, Яростная атака.

Черная Ярость. Во время боя Кровавые Ангелы бросаются на противника с невероятной яростью и буквально разрывают его на части, иногда даже голыми руками.

Кроме того, если в пределах 6 дюймов от подразделения Роты Смерти нет Капеллана

Кровавых Ангелов (или собрата Карбуло), то Рота Смерти должна двигаться к ближайшему противнику с максимальной скоростью и по кратчайшему пути.

ВООРУЖЕНИЕ

Силовые доспехи, болт-пистолеты, болтер или оружие ближнего боя, осколочные и бронебойные гранаты.

Предназначением капелланов в Ордене Кровавых Ангелов давно стало наблюдение за собратьями, одержимыми видениями Сангвиния. Они отбирают таких воинов, чтобы привести их в Роты Смерти.



Чтобы больше узнать о Кровавых Ангелах, посетите эту страницу нашего сайта:
www.games-workshop.com/whitedwarf/wd329

ПОЧЕТНАЯ СТРАЖА КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

Командные взводы Кровавых Ангелов тренированы использовать прыжковые ранцы и являются великолепными мастерами ближнего боя. Это самые устрашающие ветераны Ордена.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Почетный страж	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И пусть они не знают страха.

ВООРУЖЕНИЕ

Силовые доспехи, болт-пистолет, болтер или оружие ближнего боя, осколочные и бронебойные гранаты.



Тот, кто ныне проливает со мной кровь на поле брани, будет моим братом навечно.

*Последняя строка
Церемониала Посвящения
Разрывателей Плоти*

ВETERАНСКИЙ ШТУРМОВОЙ ВЗВОД

Ветеранские ударные взводы Кровавых Ангелов либо едут в бой на специальных «Носорогах» с форсированными двигателями, либо используют прыжковые ранцы, чтобы быстро настичь врага.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И пусть они не знают страха, Боевые взводы.

ВООРУЖЕНИЕ

Силовые доспехи, болт-пистолет, болтер или оружие ближнего боя, осколочные и бронебойные гранаты.



Вкушайте победу с радостью и чтите павших.

*Надпись над входом в
Захоронение Героев*



Наши враги противостоят нам бесчисленными миллиардами, и они будут сражаться с нами когтями и зубами, звездными кораблями и пушками, колдовством и видениями. Они вооружены всем, что может породить зло. Но вы, братья, имеете нечто большее.

Вы защищены самим Императором. Праведность – ваш щит. Вера – ваши доспехи, и ненависть – ваше оружие. Не бойтесь ничего и будьте горды тем, что вы сыны Сангвинуса, истинные защитники Человечества. Мы, вне всякого сомнения, истинные Ангелы Смерти.

Коммандер Данте

ТАНК «ХИЩНИК» ТИПА «БААЛ»

Танк «Хищник» типа «Баал» вооружен большим количеством скорострельного оружия. Известен тем, что перемалывает пехоту и машины противника с устрашающей эффективностью.

	Тип	BS	Фронт	Броня Бок	Тыл
«Баал»	Танк	4	13	11	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

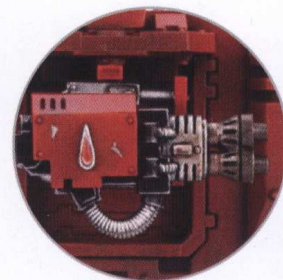
Форсированные двигатели. Правила для форсированных двигателей описаны на странице 4.

ВООРУЖЕНИЕ

Спаренная штурмовая пушка в башне, дымовые гранатометы и прожектор. Также может нести пару спонсонов с тяжелыми болтерами или огнеметами.



Символ Адептус Механикус



Спонсон с тяжелым огнеметом



«Носороги» Кровавых Ангелов

«Носороги» Кровавых Ангелов также оснащены форсированными двигателями. Правила для форсированных двигателей описаны на странице 4. Машина с форсированными двигателями может пытаться ехать быстрее, но имеет риск повредить двигатель.



«Носорог» 2-й роты Кровавых Ангелов.

ДРЕДНОУТ КЛАССА «ФЬЮРИОЗО»

Даже смертельно раненный и заключенный в панцирь Дредноута, Кровавый Ангел остается Кровавым и жаждет битвы и крови врагов, как и при жизни.

	WS	BS	S	I	A	Броня		
						Фронт	Бок	Тыл
Дредноут «Фьюриозо»	4	4	6(10)	4	2(3)	12	12	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дредноут Роты Смерти. Если в пределах 6 дюймов от Дредноута нет Капеллана или Высшего Сангвинария, Дредноут Роты Смерти должен двигаться к ближайшему противнику с максимальной скоростью и по кратчайшему пути. Кроме того, он имеет дополнительные D3 атаки в профиле.

ВООРУЖЕНИЕ

Два дредноутских орудия ближнего боя, одно из которых имеет либо встроенный тяжелый огнемет, либо встроенный штурмовой болтер, а второе – встроенный мельтаган. Также Дредноут несет дымовые гранатометы и прожектор.



Мельтаган



Штурмовой болтер



...И пал могучий капитан Моиар на поле боя на Кламорге в бою с бесчисленными врагами. Столь велики были его раны, что Жрецы Сангвинуса отчаялись вылечить его, и был он помещен в саркофаг Дредноута, который был создан для него братом Морлео. И заключенный в саркофагусе, он испытал видение Сангвинуса, и его охватила Черная Ярость. И теперь он заключен в алмаantinoвой оболочке, почти бессмертный. Он жаждет битвы и героической смерти в битве во славу Императора и Сангвинуса. Красная Жажда одолевает его, и солдаты из Арсенала модифицировали его оболочку, чтобы он мог получать жизненно необходимую жидкость; вне битвы они держат его скованным.



ДАЛЕЕ

На следующих страницах Вы найдете Воинский лист армии Кровавых Ангелов и примечания к нему. Там же помещены правила для подразделений, которые можно встретить во многих армиях Космического Десанта – штурмовых, тактических взводов, взводов Опустошителей, а также для машин.

СЫНЫ АНГВИНИА

Часть 2

В этой части Кодекса приведен Воинский лист для сего свирепого и гордого Ордена Первого Основания и для его орденов-наследников. Здесь Вы найдете все, что нужно для выбора и создания Вашей армии.



WARHAMMER
40,000

Кровавые Ангелы
ОФИЦИАЛЬНЫЙ КОДЕКС

ВОИНСКИЙ ЛИСТ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

Этот раздел книги посвящен Воинскому листу Кровавых Ангелов, то есть тем видам войск и машин, которые Кровавые Ангелы используют в битве, или – в Вашем случае, – Вы используете в играх Warhammer 40K. Этот Воинский лист отображает выдвинутую на поле боя боевую роту с привлеченными дополнительными подразделениями для огневой поддержки и разведки, а также с отрядами из других рот. Воинский лист разбит на пять основных секций. Все взводы, машины, персонажи и команды армии Кровавых Ангелов помещены в одну из пяти категорий видов войск, в зависимости от той роли, которую они выполняют на поле боя. Также каждая модель имеет свою стоимость в очках, которая отражает эффективность этой модели на поле боя. Прежде чем составлять свою армию, Вы должны договориться со своим противником о том, какой размер армий в очках Вы будете использовать на поле боя и какой сценарий будете играть. Уточнив все это, Вы можете продолжить выбирать армию, как описано ниже.

Использование таблицы организации армии

Армия составляется на основе вашего Воинского листа и таблицы организации армии, зависящей от сценария, который вы играете. В таблице организации армии есть пять секций, по числу категорий подразделений в Воинском листе. В каждой секции есть один или более слотов, которые на схеме отображены квадратами. Каждый квадрат на схеме указывает на то, что вы можете взять одно подразделение из соответствующей секции, в то время как ЧЕРНЫЙ квадрат указывает на то, что вы ДОЛЖНЫ взять подразделение из этой секции.

Сценарии и очки

Этот Воинский лист в первую очередь был создан для использования в стандартных сценариях, которые Вы можете найти в основной Книге Правил Warhammer 40 000 или в играх по правилам «Боевого патруля». Этот лист также может быть использован в любом сценарии, который подразумевает стандартную организацию армии, но помните, что при изменении таблицы организации армии баланс может быть сильно сдвинут в ту или иную сторону. То, по каким правилам Вы планируете играть, диктует и то, какого размера будет Ваша армия. Армии для игр «Боевого патруля» всегда набираются на 400 очков, в то время как для игры по стандартным сценариям армии набираются на 500 очков и больше. Чем на большее количество очков вы играете, тем большего размера будут ваши армии. В дополнение к стандартным ограничениям для армий, которые описаны в основной Книге Правил Warhammer 40 000, некоторые сценарии могут включать дополнительные ограничения состава и комплектации армии. Более подробные правила «Боевого патруля» и стандартные сценарии Вы найдете в большой Книге Правил Warhammer 40 000.

Использование Воинского листа

При составлении Воинского листа своей армии Вы должны заглянуть в соответствующий раздел кодекса, выбрать подразделение, его размер и его вооружение, если необходимо. Помните, что Вы не можете использовать модели с вооружением, которого нет на самих миниатюрах. После этого вычитите стоимость подразделения, с учетом всего, из общей стоимости Вашей армии. Затем повторите процедуру, пока у Вас не кончатся очки. Все – Ваша армия готова к бою.

Содержание Воинского листа

Каждый раздел в Воинском листе описывает одно подразделение, которое Вы можете

использовать в своей армии. Дополнительную информацию о правилах и составе разнообразных подразделений Вы можете найти ранее в книге. Описание каждого подразделения в этой книге разбито на 7 пунктов.

Профиль подразделения.

В начале описания каждого подразделения Вы найдете его название, линейку его параметров, таких как Сила или Умение Драться (WS), а также стоимость подразделения без каких-либо дополнений.

Состав подразделения. Если это применимо, то в этом разделе приведен состав подразделения – сколько и каких моделей это подразделение включает.

Тип подразделения. Этот пункт описания подразделения указывает на то, к какому типу – из списка, который приведен в основной Книге Правил Warhammer 40 000, – принадлежат модели в данном подразделении. Подразделение может относиться к типу «Пехота», «Пехота с прыжковыми ранцами» или «Машина».

Оснащение. В этом разделе перечислено вооружение и оснащение, которое имеет данное подразделение. Стоимость всего вооружения и оснащения уже включена в стоимость подразделения.

Специальные правила. В этом разделе приведены специальные правила, которые применимы к этому подразделению.

Дополнения. В этом разделе приведены те дополнения, которые может иметь данное подразделение. Чтобы включить в подразделение то или иное дополнение, Вы должны потратить на это некоторое количество очков, которое также указано в этом разделе.

Транспорт. В этом разделе приведен набор прикомандированных транспортных средств, которые может взять подразделение.

Примечание

Вы, наверное, обратили внимание на то, что некоторые взводы в армии Кровавых Ангелов стоят дороже, чем их аналоги в других армиях Космического Десанта. Эта дополнительная цена компенсирует стоимость члена Роты Смерти. Например, если вы берете один **Тактический взвод**, это дает вам возможность взять в Роту Смерти одного **Десантника**. Его стоимость и включена в стоимость **Тактического взвода**.

СТАНДАРТНЫЕ СЦЕНАРИИ



КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ДАНТЕ, ВЛАДЫКА КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

200 ОЧКОВ



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

Тип подразделения

- Пехота с прыжковым ранцем

Уникальный

- Армия может включать только одну подобную модель

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Пистолет «Погибель»
- Топор Морталис
- Маска Смерти Сангвиния
- Прыжковый ранец
- Доспехи оружейника

Дополнения

- Если Данте включен в вашу армию, знаменосец в одном из командных взводов может заменить Знамя роты на Знамя Ордена за +15 очков.

Специальные правила

- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Ритуалы битвы

МЕФИСТОН, ВЛАДЫКА СМЕРТИ

225 ОЧКОВ



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

Тип подразделения

- Пехота

Уникальный

- Армия может включать только одну подобную модель

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Плазменный пистолет

- Психосиловое оружие
- Психический усилитель
- Доспехи оружейника

Дополнения

- Нет.

Специальные правила

- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Владыка Смерти
- Не зная боли

Психосилы

- Крылья Сангвиния
- Мошь Героев
- Пронзительный Взор

ЛЕМАНТЕРС, ХРАНИТЕЛЬ ПОТЕРЯННЫХ

125 ОЧКОВ



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

Тип подразделения

- Пехота с прыжковым ранцем

Уникальный

- Армия может включать только одну подобную модель

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Крозиус Арканум
- Маска Смерти
- Прыжковый ранец
- Силовые доспехи

Дополнения

- Нет.

Специальные правила

- Независимый персонаж
- Честь Ордена
- Литании ненависти

СОБРАТ КАРБУЛО

100 ОЧКОВ



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

Тип подразделения

- Пехота

Уникальный

- Армия может включать только одну подобную модель

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Силовые доспехи
- Эксангвинатор
- Кровавый Грааль

Дополнения

- Нет.

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Независимый персонаж

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ТИХО, КАПИТАН 3-Й РОТЫ

110 ОЧКОВ



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

Тип подразделения

- Пехота

Уникальный

- Армия может включать только одну подобную модель

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Железный Ореол
- Комби-мельта
- Доспехи оружейника

Дополнения

- Нет.

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Независимый персонаж
- Ритуалы битвы
- Ненавистный враг: Орки

КАПЕЛЛАН

100 ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капеллан	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Тип подразделения

- Пехота

Специальные правила

- Независимый персонаж
- Честь Ордена
- Литании ненависти

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Крозиус Арканум
- Силовые доспехи

Дополнения

- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Взять штурмовой болтер за +5 очков, или комби-огнемет, комби-плазму или комби-мельту за +10 очков, или силовой кулак за +25 очков.
- Взять мельта-бомбы за +5 очков.

- Взять прыжковый ранец за +20 очков или мотоцикл Космического Десанта за +30 очков.
- Заменить все свое оснащение на Терминаторские доспехи со штурмовым болтером, Розариусом и Крозиусом Арканум за +25 очков.

БИБЛИАРИЙ

120 ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Библиарий	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Тип подразделения

- Пехота

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Независимый персонаж

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Психосиловое оружие

- Психический усилитель
- Силовые доспехи

Дополнения

- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Взять штурмовой болтер за +5 очков, или комби-огнемет, комби-плазму или комби-мельту за +10.
- Взять мельта-бомбы за +5 очков.

- Взять мотоцикл Космодесанта за +30 очков.
- Заменить все оснащение на Терминаторские доспехи со штурмовым болтером, психосиловым оружием и психическим усилителем +25 очков.

Психосилы

- Крылья Сангвиния
- Мошь Героев

Организация Ордена Кровавых Ангелов

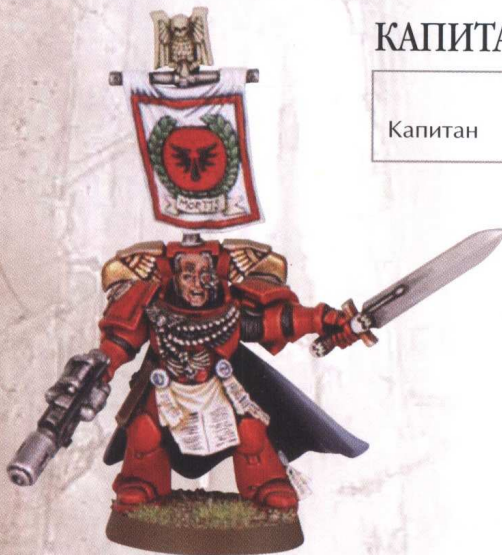
В большинстве орденов Космического Десанта большую часть рутинных операций проделывают сервиторы или гражданские слуги, ибо Десантники слишком ценны и редки для того, чтобы выполнять уборку или рутинное техническое обслуживание. И тем не менее есть Десантники, основные обязанности которых находятся за пределами поля боя, такие как Библиарии и Технодесантники.

Кровавые Ангелы, кроме того, имеют несколько постов в своей иерархии, которых нет в организации других орденов, что отражает их уникальную структуру. Это Сангвинарии, которые выполняют в Ордене ритуалы инициации новичков, и Кураторы (или Хранители), в обязанности которых входит хранить священные реликвии Ордена – например, Саван Сангвиния.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КАПИТАН РОТЫ

100 ОЧКОВ



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

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Оружие ближнего боя
- Железный Венец
- Силовые доспехи

Дополнения

- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Заменить оружие ближнего боя на силовое оружие за +15 очков, на силовой кулак или один Грозовой Коготь за +25 очков, на пару Грозowych Когтей за +30 очков или на Громовой Молот за +30 очков.

- Взять штурмовой болтер за +5 очков, или комби-огнемет, комби-плазму или комби-мельту за +10 очков.
- Взять мельта-бомбы за +5 очков.
- Взять прыжковый ранец за +20 очков.
- Заменить все свое оснащение на Терминаторские доспехи за +25 очков с одной из конфигураций: штурмовой болтер и Силовой Кулак; пара Грозowych Когтей; Громовой Молот и штурмовой щит.

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Независимый персонаж
- Ритуалы битвы



ПОЧЕТНЫЕ СТРАЖИ

125 ОЧКОВ

Армия Кровавых Ангелов может включать одно подразделение Почетных Стражей на каждого независимого персонажа в армии. Они не занимают слотов в организации армии, но во всех остальных отношениях считаются отдельными командными подразделениями.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения

- 5 ветеранов

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Болтер или оружие ближнего боя
- Силовые доспехи

Дополнения

- Весь взвод может иметь прыжковые ранцы за +25.
- До двух ветеранов могут заменить болт-пистолеты на плазменные пистолеты за +15 очков за модель.
- До двух ветеранов могут заменить оружие ближнего боя/болтеры на силовое оружие за +15 очков или Силовой Кулак за +25 очков.

Транспорт

- Подразделение ветеранов без прыжковых ранцев может иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль, «Носорог» или «Секач» (смотрите страницу 25).

- До двух ветеранов могут заменить свое оружие ближнего боя/болтеры на огнемет за +5 очков, мельтаган за +10 очков или на плазмаган за +15 очков за модель.
- Один ветеран может быть Сангвиниарием (несущим Эксангвинатор) за +25.
- Один ветеран может быть тех-адептом за +30. Тех-адепт имеет доспехи оружейника вместо силовых доспехов и силовое оружие вместо оружия ближнего боя/болтера; может использовать «Благословение Омнисийи».
- Один ветеран может быть знаменосцем со Знаменем роты за +10 очков.
- Один ветеран может быть Первым Воином роты за +25 очков. Он несет силовое оружие и боевой щит вместо оружия ближнего боя/болтера.
- Любой ветеран может иметь мельта-бомбы за +5 очков за модель.

Специальные правила

- И пусть они не знают страха





ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



РОТА СМЕРТИ

Армия Кровавых Ангелов может включать одно подразделение Роты Смерти. Оно не занимает места в организации армии, но во всех остальных отношениях считается элитным подразделением. Численность подразделения определяется составом армии, как это описано в разделе «Состав подразделения» ниже. Неважно, сколько моделей в указанном подразделении – наличие его в армии позволяет вам взять одну модель в Роту Смерти. Вы не обязаны иметь подразделения Роты Смерти и даже не обязаны брать по одной модели за КАЖДОЕ подразделение, вы можете иметь в подразделении столько моделей, сколько захотите, до возможного максимума. Если подразделение разбито на два новых взвода, оно дает возможность взять одну, а не две модели в Роту Смерти.

WS BS S T W I A Ld Sv

Рота Смерти 4 4 4 4 1 4 2 9 3+

Состав подразделения

- Одна модель за каждое подразделение в армии из списка ниже:
 - Почетные Стражи
 - Терминаторский взвод
 - Ветеранский штурмовой взвод
 - Штурмовой взвод
 - Тактический взвод
 - Взвод Опустошителей

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет

- Болтер или оружие ближнего боя
- Силовые доспехи

Дополнения

- Вы можете включать в подразделение дополнительные модели за +30 очков за модель до максимума в 10 моделей.
- Все модели в подразделении могут иметь прыжковые ранцы за +5 очков за модель.

Транспорт

- Рота Смерти без прыжковых ранцев и численностью в 10 моделей и менее может иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль, «Носорог» или «Секач» (смотрите страницу 25).

Специальные правила

- Бесстрашные
- Не зная боли
- Яростная атака
- Черная Ярость



Примечание

Вы можете, как и раньше, использовать модели Роты Смерти с разными видами оружия ближнего боя – **Силовыми Кулаками**, силовым оружием и прочим. Они не влияют на игру, но нет ничего плохого в том, чтобы разнообразить модельный ряд.

ТЕРМИНАТОРСКИЙ ВЗВОД

200 ОЧКОВ

WS BS S T W I A Ld Sv

Терминатор 4 4 4 4 1 4 2 9 2+

Состав подразделения

- 1 Терминатор-сержант
- 4 Терминатора

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Штурмовой болтер
- Терминаторские доспехи

- Силовой Кулак (сержант несет силовое оружие)

Дополнения

- Любой Терминатор может заменить свой Силовой Кулак на пилокулак за +5 очков. Кроме того, Вы можете выбрать ОДНУ из опций:

- Все модели в подразделении могут заменить свое оружие либо на пару Грозových Когтей, либо на Громовой Молот и штурмовой щит.
- Один Терминатор может взять либо штурмовую пушку за +30 очков, либо тяжелый огнемет за +5 очков, либо ракетомет типа «Циклон» за +20 очков.

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Глубокий Удар



Транспорт

- Подразделение Терминаторов может иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль (смотрите страницу 25).

Первая рота

Из десяти рот, которые составляют Орден Космического Десанта, Первая является самой могучей, ибо почти целиком состоит из ветеранов. Первая рота единственная использует драгоценные доспехи типа «Терминатор», также известные как Доспехи Тактического Дредноута. Те ветераны, которые не

входят в состав Терминаторских взводов, чаще всего идут в битву в составе штурмовых взводов, а не тактических, как это принято у других Орден. В любом случае Ветераны Ордена Кровавых Ангелов – опытные бойцы, специализирующиеся на ближнем бое, и могут прорвать практически любую линию обороны.

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ДРЕДНОУТ «ФЬЮРИОЗО»

100 ОЧКОВ

	WS	BS	S	I	A	F	S	R
«Фьюриозо»	4	4	6	4	2(3)	12	12	10

Тип подразделения

- Машина, Шагатель

Вооружение

- Два дредноутских орудия ближнего боя, одно со встроенным штурмовым болтером, второе со встроенным мельтаганом
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения

- Дредноут может быть Почтенным за +20 очков.
- Дредноут может быть Дредноутом Роты Смерти за +25 очков.
- Замена штурмового болтера на тяжелый огнемёт за +5 очков.
- Дополнительное бронирование за +15 очков.

Транспорт

- Дредноут может иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль (смотрите страницу 25).

ДРЕДНОУТ

125 ОЧКОВ

	WS	BS	S	I	A	F	S	R
Дредноут	4	4	6	4	2	12	12	10

Тип подразделения

- Машина, Шагатель

Вооружение

- Штурмовая пушка
- Дредноутское оружие ближнего боя со встроенным штурмовым болтером.
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения

- Дредноут может быть Почтенным за +20 очков.
- Заменить оружие ближнего боя на ракетную установку за +5 очков.
- Заменить штурмовой болтер на тяжелый огнемёт за +5 очков.

- Заменить штурмовую пушку на: мульти-мельту, спаренную автоматическую пушку или плазменную пушку без дополнительной стоимости или на спаренную лазерную пушку за +20 очков.
- Дополнительное бронирование за +15 очков.

Транспорт

- Дредноут может иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль (смотрите страницу 25).

ТЕХНОДЕСАНТНИК

75 ОЧКОВ

Армия Кровавых Ангелов может включать одного Технодесантника за каждую машину, выбранную из раздела Элитных подразделений или Тяжелой огневой поддержки (не считая прикомандированных транспортов). Технодесантники не занимают слотов в воинской организации, но во всех отношениях каждый Технодесантник считается отдельным Элитным подразделением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Техдесантник	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Сервитор	4	4	3	3	1	3	1	9	4+

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Доспехи оружейника
- Болтер или болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Силовое оружие
- Сервоманипулятор

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Благословение Омниссии

Дополнения

- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.

- Заменить сервоманипулятор на полный комплект ремонтного оборудования за +25 очков.
- Технодесантника могут сопровождать от 1 до 4 боевых сервиторов за +25 очков каждый. Сервиторы вооружены сервоманипуляторами и оружием ближнего боя. Любой сервитор может заменить сервоманипулятор на тяжелый болтер или мульти-мельту без дополнительной стоимости или на плазменную пушку за +10 очков.

Транспорт

- Технодесантник может взять в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите страницу 25).





ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ШТУРМОВОЙ ВЗВОД (ВETERАНЫ)

150 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения

- 5 ветеранов

Тип подразделения

- Пехота с прыжковыми ранцами

Вооружение

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Болтер или оружие ближнего боя
- Силовые доспехи
- Прыжковый ранец

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы

Дополнения

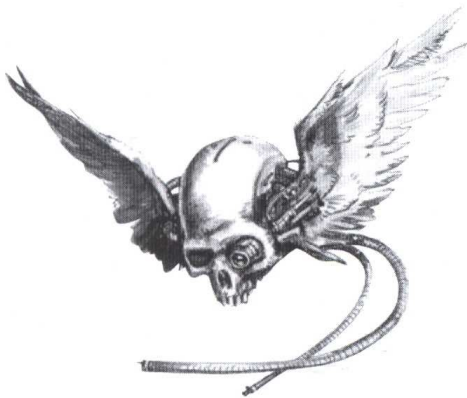
- Взвод может включать до 5 дополнительных ветеранов за +25 очков за каждого.
- До трех ветеранов могут заменить свое оружие ближнего боя/болтер на одну из опций:
 - Штурмовой болтер за +5 очков
 - Комби-оружие за +10 очков
 - Силовое оружие или плазменный пистолет за +15 очков
 - Силовой кулак или один Грозовой Коготь за +25 очков.

– Пару Грозowych Когтей или Громовой Молот за +30 очков.

- Любой ветеран может иметь боевой щит за +5 очков или штурмовой щит за +10 очков.
- До двух ветеранов могут заменить свое оружие ближнего боя/болтер на огнемёт за +5 очков, мельтаган за +10 очков или на плазмаган за +15 очков за модель.
- Любой ветеран может иметь мельта-бомбы за +5 очков за модель.

Транспорт

- Подразделение ветеранов может снять свои прыжковые ранцы, что меняет их тип на Пехоту. В таком случае они могут иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль или «Носорог» без дополнительной стоимости. Стоимость улучшения на «Носорог» оплачивается в соответствии с общими правилами. Смотрите страницу 25.



ВЗВОД РАЗВЕДЧИКОВ

80 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран-серж.	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Состав подразделения

- 1 ветеран-сержант
- 4 разведчика

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Доспехи разведчиков
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Болтер

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Скрытое проникновение
- Движение через укрытие
- Боевые взводы

Дополнения

- Взвод может включать 5 дополнительных разведчиков за +65 очков.
- Любой разведчик может заменить свой болтер на дробовик или оружие ближнего боя без дополнительной стоимости или на снайперскую винтовку за +5 очков.
- Один разведчик может заменить свой болтер на тяжелый болтер за +15 очков или ракетомет за +20 очков.

- Сержант может заменить свой болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Сержант может заменить свой болтер на силовое оружие за +15 очков или на Силовый Кулак за +25 очков.
- Сержант может нести мельта-бомбы за +5 очков.

Транспорт

- Взвод разведчиков может взять в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль (смотрите страницу 25).



Все неофиты должны зарекомендовать себя в качестве разведчиков, прежде чем будут приняты в боевые роты. Разведчики Кровавых Ангелов используют свои прекрасные боевые возможности для уничтожения важных целей в тылу врага, таких как бункеры, мосты, склады, и перерезают линии коммуникации противника.

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ШТУРМОВОЙ ВЗВОД

140 ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран-серж.	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения

- 1 ветеран-сержант
- 4 Десантника

Тип подразделения

- Пехота с прыжковыми ранцами

Вооружение

- Силовые доспехи
- Прыжковый ранец

- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Пиломеч

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Глубокий Удар

Дополнения

- Вы можете взять 5 дополнительных Десантников за +110 очков.
- До двух Десантников могут заменить свои болт-пистолеты на плазменные пистолеты за +15 очков за модель.
- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.

- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет на силовое оружие за +15 очков или на Силовой Кулак за +25 очков.
- Ветеран-сержант может нести мельта-бомбы за +5 очков.
- Ветеран-сержант может нести боевой щит за +10 очков.

Транспорт

- Десантники штурмового взвода могут снять свои прыжковые ранцы (что меняет их тип на Пехоту), и в таком случае подразделение может взять в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» или десантный модуль без дополнительной стоимости (смотрите страницу 25).



ТАКТИЧЕСКИЙ ВЗВОД

115 ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран-серж.	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения

- 1 ветеран-сержант
- 4 Десантника

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Силовые доспехи
- Осколочные гранаты

- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Болтер или пиломеч

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы

Дополнения

- Вы можете включать 5 дополнительных Десантников за +75 очков.
- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Ветеран-сержант может заменить болтер на силовое оружие за +15 очков или на Силовой Кулак за +25 очков.
- Ветеран-сержант может нести мельта-бомбы за +5 очков.
- Один Десантник может заменить болтер или пиломеч на огнемёт за +5 очков, на мельтаган за +10 очков или на плазмаган за +15 очков.
- Если подразделение включает 10 и более моделей, то один Десантник может заменить свой болтер или пиломеч на тяжелый болтер, ракетомет или мультимельту за +10 очков, либо на плазменную пушку за +15 очков, либо на лазерную пушку за +20 очков.

Транспорт

- Тактический взвод может взять как прикомандированный транспорт «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите страницу 25).



ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МОТОЦИКЛЕТНЫЙ ЭСКАДРОН

110 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран-серж.	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+

Состав подразделения

- 1 ветеран-сержант
- 4 мотоциклиста

Тип подразделения

- Мотоциклы

Специальные правила

- И пусть они не знают страха

Вооружение

- Силовые доспехи
- Осколочные гранаты

- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет или оружие ближнего боя
- Мотоцикл Космического Десанта со спаренными болтерами

Дополнения

- Вы можете включать до 2 дополнительных мотоциклистов по +30 очков за каждого.

- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Ветеран-сержант может заменить свой болтер на силовое оружие за +15 очков или на Силовой Кулак за +25 очков, и/или может нести мельта-бомбы за +5 очков.
- До двух Десантников могут взять огнемёт за +5 очков, мельтаган за +10 очков или плазмаган за +15 очков.

Солдаты штурмовых взводов боевых рот Ордена Кровавых Ангелов, а также штурмовики 8-й роты натренированы использовать мотоциклы и Лэнд Спидеры в дополнение к прыжковым ранцам. Требуется ли огневая мощь или ярость в ближнем бою, умение и верность штурмовиков Кровавых Ангелов не вызывает сомнений.

ЭСКАДРОН ШТУРМОВЫХ МОТОЦИКЛОВ

50 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Штурмовой мотоциклист	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Состав подразделения

- 1 штурмовой мотоцикл

Тип подразделения

- Мотоциклы

Специальные правила

- И пусть они не знают страха

Вооружение

- Силовые доспехи
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты

- Болт-пистолет или оружие ближнего боя
- Штурмовой мотоцикл Космического Десанта со спаренными болтерами и тяжелым болтером или мультимельтой.

Дополнения

- Вы можете включать до 2 дополнительных мотоциклистов по +50 очков за каждого.



ЭСКАДРОН ЛЭНД СПИДЕРОВ

65 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
Лэнд Спидер	Быстрый, скиммер	4	10	10	10

Состав подразделения

- 1 Лэнд Спидер

Тип подразделения

- Эскадрон машин

Вооружение

- Тяжелый болтер или мультимельта

Дополнения

- Вы можете включать до 2 дополнительных Лэнд Спидеров по +65 очков за каждого.
- Один Лэнд Спидер в эскадроне может нести ракетомет типа «Тайфун».
- До двух Лэнд Спидеров в эскадроне могут нести в дополнение к своему оружию тяжелый огнемёт за +10 очков или штурмовую пушку за +35.

Ордена-наследники

Составить армию одного из орденов-наследников Кровавых Ангелов достаточно легко. Просто используйте Воинский лист Кровавых Ангелов как основу для армии и покрасьте свои миниатюры в цвет выбранного Вами ордена (или придумайте свой орден и цветовую схему для него). Чтобы отображать разнообразных командиров и героев (даже именных), Вы можете использовать правила именных персонажей Кровавых Ангелов, но брать миниатюры своего собственного дизайна.



Разрыватели Плоти



Кровопийцы



Ангелы Сангвинае

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ВЗВОД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ

115 ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ветеран-серж.	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения

- 1 ветеран-сержант
- 4 Десантника

Тип подразделения

- Пехота

Вооружение

- Силовые доспехи
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Болт-пистолет
- Болтер

Специальные правила

- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы

Дополнения

- Вы можете включать 5 дополнительных Десантников за +75 очков.
- Ветеран-сержант может заменить свой болтер на пилотом без дополнительной стоимости или на плазменный пистолет за +15 очков.

- Ветеран-сержант может заменить свой пилотом на силовое оружие за +15 очков или на Силовой Кулак за +25 очков.
- Ветеран-сержант может нести мельта-бомбы за +5 очков.
- До 4 Десантников в подразделении могут заменить свои болтеры на тяжелые болтеры или мульти-мельту за +15 очков, на ракетометы за +20 очков, на плазменные пушки за +25 очков или на лазерные пушки за +35 очков.

Транспорт

- Взвод Опустошителей может взять в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите страницу 25).

ЛЭНД РЕЙДЕР

250 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
Лэнд Рейдер	Танк	4	14	14	14

Специальные правила

- Сила Духа Машины
- Штурмовой транспорт

Вооружение

- Спаренные тяжелые болтеры
- Две спаренные лазерные пушки
- Дымовые гранатометы
- Проектор

Дополнения

- Установить штурмовой болтер в люке за +5 очков.
- Установить ракету-охотник за +15 очков.
- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.

Транспортная вместимость

- 10 моделей
- Модели в Терминаторских доспехах занимают по два места

ЛЭНД РЕЙДЕР «КРЕСТОНОСЕЦ»

250 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
Лэнд Рейдер «Крестоносец»	Танк	4	14	14	14

Специальные правила

- Сила Духа Машины
- Штурмовой транспорт

Вооружение

- Спаренная штурмовая пушка
- Мульти-мельта
- Болтерные установки типа «Харикейн»

- Дымовые гранатометы
- Проектор

Дополнения

- Установить штурмовой болтер в люке за +5 очков.
- Установить ракету-охотник за +15 очков.

- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.

Транспортная вместимость

- 16 моделей
- Модели в Терминаторских доспехах занимают по два места

«Крестоносец» – это ультимативный ударный транспорт на основе стандартного шасси Лэнд Рейдера. Эта конструкция была разработана Черными Храмовниками, и со временем вошла в арсеналы практически всех орденов Империи. Многие капитаны предпочитают «Крестоносцы», которые увеличивают и так устрашающий штурмовой потенциал Кровавых Ангелов.



ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА



«ВИХРЬ»

85 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
«Вихрь»	Танк	4	11	11	10

Вооружение

- Ракетная установка типа «Вихрь»
- Дымовые гранатометы
- Проектор

Дополнения

- Установить штурмовой болтер в люке за +5.

- Установить ракету-охотник за +15 очков.
- Установить бульдозерные лезвия за +5 очков.
- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.

«ХИЩНИК»

70 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
«Хищник»	Танк	4	13	11	10

Вооружение

- Автоматическая пушка
- Дымовые гранатометы
- Проектор

Дополнения

- Установить штурмовой болтер в люке за +5 очков.

- Установить ракету-охотник за +15 очков.
- Установить бульдозерные лезвия за +5 очков.
- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.

- Заменить автоматическую пушку на спаренные лазерные пушки за +35 очков.
- Установить боковые спонсоны с тяжелыми болтерами за +25 очков либо с лазерными пушками за +60 очков.

«ЗАЩИТНИК»

125 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
«Защитник»	Танк	4	13	11	10

Вооружение

- Пушка типа «Сокрушитель»
- Штурмовой болтер
- Дымовые гранатометы

Дополнения

- Проектор
- Установить штурмовой болтер в люке за +5.

- Установить ракету-охотник за +15 очков.
- Установить бульдозерные лезвия за +5 очков.
- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.

«ХИЩНИК» ТИПА «БААЛ»

100 ОЧКОВ

	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
«Хищник» типа «Баал»	Танк	4	13	11	10

Вооружение

- Спаренная штурмовая пушка в башне
- Дымовые гранатометы
- Проектор

Дополнения

- Форсированные двигатели
- Установить штурмовой болтер в люке за +10.

- Установить ракету-охотник за +15 очков.
- Установить дополнительное бронирование за +15.
- Установить боковые спонсоны с тяжелыми болтерами или с тяжелыми огнеметами за +25 очков.

Знаки отличия армии

Знаки отличия армии несут в бой все подразделения всех родов войск на данном театре боевых действий. Чаще всего это достаточно простой дизайн – геометрическая фигура с простым символом внутри. Знаки армий обычно изображаются на ножной броне доспехов и практически на всех боевых машинах. Ниже приведены примеры типичных знаков армии.



Хотя Кровавые Ангелы традиционно наиболее сильны в штурме, их тяжелая огневая поддержка не менее мощна, чем у других Орленов Космического Десанта.

ПРИКОМАНДИРОВАННЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ МАШИНЫ

Некоторые подразделения Кровавых Ангелов имеют возможность брать прикомандированные транспортные машины. Эти машины не занимают мест в воинской организации, но во всех остальных отношениях действуют как самостоятельные подразделения. Правила для таких машин полностью приведены в основной Книге Правил Warhammer 40 000.



«НОСОРОГ» КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

40 ОЧКОВ

«Носорог»	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
«Носорог»	Танк	4	11	11	10

Вооружение

- Штурмовой болтер
- Дымовые гранатометы
- Проектор

Специальные правила

- Ремонт
- Форсированные двигатели

Дополнения

- Установить штурмовой болтер в люке за +5 очков.
- Установить ракету-охотник за +15 очков.
- Установить бульдозерные лезвия за +5 очков.

- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.

Транспортная вместимость

- 10 моделей
- Не может нести модели в Терминаторских доспехах

Кровавые Ангелы всегда рвутся в бой, и их желание вцепиться в горло ненавистному врагу вошло в легенды. Они используют большое количество транспортных машин, чтобы быстро доставить себя к противнику и вступить с ним в ближний бой. Почти все боевые машины Кровавых Ангелов имеют идентификационные знаки. Чаще всего это капли крови, окрашенные в цвета Роты; танки также несут персональные идентификационные номера, а транспортные машины – номера взводов, к которым они прикомандированы.

2

«СЕКАЧ»

50 ОЧКОВ

«Секач»	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
«Секач»	Танк	4	11	11	10

Вооружение

- Спаренные тяжелые болтеры
- Дымовые гранатометы
- Проектор

Дополнения

- Установить штурмовой болтер в люке за +5 очков.
- Установить ракету-охотник за +15 очков.

- Установить бульдозерные лезвия за +5 очков.
- Установить дополнительное бронирование за +15 очков.
- Заменить тяжелые болтеры на спаренные лазерные пушки за +30 очков.

Транспортная вместимость

- 6 моделей
- Не может нести модели в Терминаторских доспехах

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ

50 ОЧКОВ

Десантный модуль	Тип	BS	Броня		
			Фронт	Бок	Тыл
Десантный модуль	Открытый	2	12	12	12

Вооружение

- Штурмовой болтер

Специальные правила

- Инерциальная система наведения
- Неподвижный

Транспортная вместимость

- 10 моделей
- Модели в Терминаторских доспехах занимают по два места
- Может нести один Дредноут

ПАМЯТКА

ТИПЫ ВОЙСК

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Стр.
Библиарий	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	16
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	20
Данте	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	15
Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	21
Капеллан	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	16
Капитан Роты	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	17
Корбуло	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	15
Лемантерс	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	15
Мефистон	6	5	5	5	3	6	4	10	2+	15
Мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	22
Разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	20
Сервитор	4	4	3	3	1	3	1	8	4+	19
Смертник	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	18
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	18
Технодесантник	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	19
Тихо	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	16
Штурмовой мотоцикл	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	22

МАШИНЫ

	Броня				Стр.
	BS	Фронт	Бок	Тыл	Стр.
«Вихрь»	4	11	11	10	24
Десантный модуль	2	12	12	12	25
«Защитник»	4	13	11	10	24
Лэнд Рейдер	4	14	14	14	23
«Крестоносец»	4	14	14	14	23
Лэнд Спидер	4	10	10	10	22
«Носорог»	4	11	11	10	25
«Секач»	4	11	11	10	25
«Хищник»/«Баал»	4	13	11	10	24

	Броня								
	WS	BS	S	Фронт	Бок	Тыл	I	A	Стр.
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2	19

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Дал.	Сила	AP	Тип
Автоматическая пушка	48	7	4	Тяж. 2
Болт-пистолет	12	4	5	Пистолет
Болтер	24	4	5	Скорострельное
Дробовик	12	4	-	Штурмовое 2
Лазерная пушка	48	9	2	Тяж. 1
Мельтаган	12	8	1	Штурмовое 1, Мельта
Мульти-мельта	24	8	1	Тяж. 1, Мельта
Огнемёт	Шаблон 4	5	5	Штурмовое 1
Плазмаган	24	7	2	Скорострельн., перегрев
Плазменная пушка	36	7	2	Тяж. 1, Взрыв, перегрев
Плазменный пистолет	12	7	2	Пистолет, перегрев
Ракетомет (оск. р.)	48	4	6	Тяж. 1, Взрыв*
Ракетомет (брон. р.)	48	8	3	Тяж. 1*
Ракетомет типа «Тайфун»	48	5	5	Тяж. 1, Взрыв, спаренное
Снайперская винтовка	36	X	6	Тяж. 1, Снайп., Залегание
Тяжелый болтер	36	5	4	Тяж. 3
Тяжелый огнемёт	Шаблон 5	4	4	Штурмовое 1
Штурмовая пушка	24	6	4	Тяж. 4, Суперострое
Штурмовой болтер	24	4	5	Штурмовое 2

* Ракетомет может вести огонь либо осколочными, либо бронебойными ракетами, по выбору игрока.

Дополнительные правила для разнообразных типов оружия вы можете найти в основной Книге Правил Warhammer 40 000.

Артиллерия

Оружие	Дал.	Сила	AP	Тип
«Сокрушитель»	24	10	2	Арт. 1 / Большой шаблон
«Вихрь»				
«Возмездие»	H12-48	5	4	Арт. 1 / Большой шаблон
Зажигательные	H12-48	4	5	Арт. 1 / Большой шаблон
«Хранитель»				Игнор. спас-броски за укрытие

Вы можете скачать полный

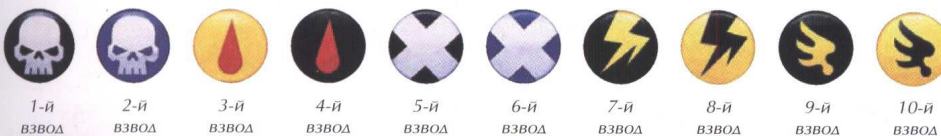
Кодекс Кровавых Ангелов

в виде файла PDF (Adobe Acrobat) отсюда:

www.games-workshop.com/whitedwarf/wd330

Знаки отличия Кровавых Ангелов

Знаки взводов. Каждая рота ордена Кровавых Ангелов разделена на 10 взводов. Каждый взвод имеет эмблему, которая отображается на правой коленной пластине силовых доспехов.



Цвета шлемов. Тактические, штурмовые, Опустошительные взводы и взводы Почетных Стражей отличаются цветами шлемов.

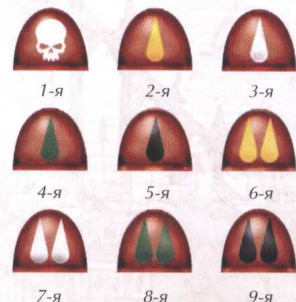


Знак Орлена.

Рисуются на правом наплечнике.



Знаки рот. Рисуются на левом наплечнике.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Как считается стоимость Роты Смерти?

Стоимость Роты Смерти в очках состоит из стоимости дополнительных моделей, добавленных в Роту и дополнительного оснащения, которое несут модели в ней.

Например: в вашей армии 6 подразделений, которые позволяют вам добавить одного члена в Роту Смерти. Таким образом, эта Рота Смерти из 6 моделей является обычным боеспособным подразделением, которое стоит 0 очков. Если вы захотите добавить в подразделение еще двух челнов Роты (+60 очков) и дать им всем по прыжковому ранцу ($8 \times 5 = 40$), то такое подразделение будет стоить 100 победных очков.

«Вихрь» Кровавых Ангелов имеет два типа ракет. Как это отыгрывать?

Вы определите тип ракет, которыми снаряжен «Вихрь», срезав поле того, как выставите его на поле, и о своем выборе Вы должны сообщить противнику. «Вихрь» Кровавых Ангелов может использовать ракеты типа «Возмездие» и «Хранитель». «Вихрь» должен использовать один и тот же тип ракет в течении всей игры.

Может ли Технодесантник Кровавых Ангелов использовать плазменный пистолет в своем полном комплекте ремонтного оборудования в ближнем бою для получения дополнительной атаки как за дополнительное оружие ближнего боя?

Нет. Этот пистолет может быть использован только в Фазу стрельбы.

Может ли капитан Кровавых Ангелов в Терминаторских доспехах иметь комби-оружие?

Нет.

Что, штурмовой болтер на «Баале» действительно стоит 10 очков?

Да.

Если при использовании форсированных двигателей «Носорог» Кровавых Ангелов и «Баал» успешно могут двигаться как Быстрые машины, могут ли они стрелять как таковые?

Да, в Фазу стрельбы они используют правила Быстрых машин для стрельбы.

Какие модели подпадают под действие психосилы Мефистона «Пронзительный взор»?

Все модели, которые находятся в базовом контакте с Мефистоном, должны пройти соответствующий тест, и проходят они его каждая в отдельности.

Что означает специальное правило десантного модуля «Неподвижный»?

После высадки десанта из модуля он не может двигаться до конца игры, и во всех отношениях считается машиной, сразу после высадки получавшей повреждение «Потеря подвижности».

Могут ли Кровавые Ангелы совершать нападения в тот же раунд, когда он высадились из десантного модуля?

Нет, в соответствии с общими правилами Глубокого Удара.

Примечание

Вместо того чтобы вывешивать на нашем сайте отдельные FAQ по Кровавым Ангелам, мы решили включить их прямо в Кодекс. Так что вам надо купить только этот русскоязычный кодекс Кровавых Ангелов, чтобы получить не только текст, но и комментарии к нему.

Либрариум Далика.