

WARHAMMER
40,000

АПОКАЛИПСИС

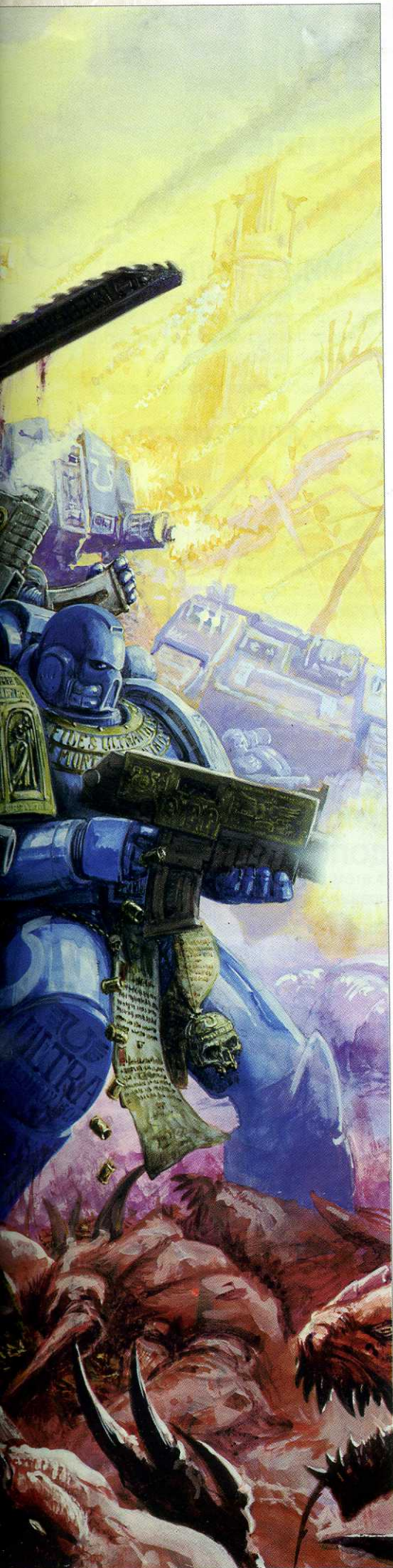


АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ БИТВЫ В МИРЕ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	12	Империя	122
Апокалиптические битвы	13	Титан типа «Полководец»	124
Что такое Апокалипсис	14	Титан типа «Гончая»	125
Апокалиптический сценарий	17	Истребитель типа «Громобой»	126
Битва при Стальном Хребте	25	Бомбардировщик типа «Мародер»	127
Организация битвы	33	Орки	128
Планирование наперед	34	Стомпа	130
Ведение битвы	37	Биг-Мека-Стомпа	131
Армии и поля сражений	39	Бомбила-истребила	132
Апокалиптические армии	42	Боевая крепость Череполом	133
Армия Космического Десанта	44	Титанический сквигоут	134
Герои и злодеи	46	Култ скорости	135
Маркеры целей и стратегические возможности	47	Дред-ватага	136
Армия Тау	48	Эльдары	138
Покраска танковых рот	50	Титан типа «Привидение»	140
Маркировка ксенотанков	52	Эскадрон «Небесный Гнев»	141
Модели командных машин	54	Перехватчик типа «Нетопырь»	142
Тяжелый танк типа «Разящий Клинок»	56	Аспектная ударная волна	143
Супер-тяжелые танки	58	Сонм Духов	144
Другие модели	60	Воинство Наездников Ветра	145
Самодельные модели и создание правил	62	Тираниды	146
Тиранидская армия	64	Био-титан типа «Иерофант»	148
Поля сражений	66	Шипастый Иеродул	149
Сражения большого масштаба	68	Подземный ударный выводок	150
Объединенные столы	69	Выводок «Воля Сверхразума»	151
Игры во всю комнату	70	Десантно-штурмовой выводок	152
Апокалиптический ландшафт	72	Бесчисленные орды	153
Большие элементы ландшафта	73	Империя Тау	156
Тематические игры	74	Тяжелый истребитель типа «Барракуда»	158
Противоорбитальный лазер	76	Стая Гигантских Кнарлоков	159
Орочья фабрика по производству Стомп	77	Заградительный бронетанковый контингент	160
Экстерминатус	80	Силы быстрого проникновения	161
Апокалиптические силы	89	Некроны	162
Дополнительные правила	90	Гаусовый пилон	164
Титанические существа	91	Монолитная Фаланга	165
Супер-тяжелые машины	92	Темные Эльдары	166
Летуны	94	Смерть с Небес	168
Специальные правила	96	Охотники на Титанов	169
Таблицы с правилами	100	Силы Хаоса	170
Имперская Гвардия	102	Чумной Жнец Нургла	172
Супер-тяжелый танк типа «Разящий Клинок»	104	Медный Скорпион Кхорна	173
Супер-тяжелый танк типа «Адский Молот»	105	Прилив Отродий	174
Крепость Высокомерия	106	Варп-прорыв	175
Зенитная артиллерийская установка типа «Гидра»	107	Битва за орочий завод	176
Танковая рота «Кулак Императора»	108	Стратегические возможности	185
Артиллерийская рота «Гнев Императора»	109	Использование стратегических возможностей	186
Разведывательная группа «Перст Императора»	110	Тактические возможности	187
Вспомогательное формирование Огринов	111	Возможности поля боя	188
Космический Десант	112	Фронтовые возможности	188
Десантно-штурмовой корабль типа «Буревестник»	114	Тыловые возможности	189
Бронетанковое острие	115	Дополнительная информация	193
Контингент огневого подавления	116	Места для игр	194
Эскадрон огневого прорыва	117	Источники информации	195
Магистры Ордена	118	Имперская броня	196
Боевая рота	119	Супер-тяжелый транспорт	198
		Таблица союзников	198
		Памятка к правилам	199
		Указатель	200



ВСТУПЛЕНИЕ

**«Нет места для мира. Отдыха. Прощения.
Есть только ВОЙНА.»**

«Апокалипсис» позволит вам поднять ваши игры на абсолютно новый уровень. Вы больше не будете вести в бой отделения воинов. Теперь под вашим командованием будут находиться целые пехотные полки и танковые дивизии. Величайшие герои плечом к плечу с вашими солдатами будут сражаться с ненавистными врагами. Огромные боевые машины будут возвышаться над полем боя, а их сверхтяжелые орудия будут разносить в клочья даже самые тяжелобронированные танки противника и буквально выкашивать его ряды. Самолеты будут с воем пронеситься по задымленным небесам, проводя опустошительные бомбардировки или высаживая орды кровожадных воинов. А космические корабли будут вести огонь прямо с орбиты, заставляя врагов вжиматься в землю и разрушая самые мощные укрепления. Это будет война в невообразимых масштабах.

Это будет Апокалипсис.

На следующих страницах вы найдете все, что необходимо для ведения апокалиптических сражений во вселенной Warhammer 40 000. Вы научитесь организовывать такие битвы, узнаете о новых моделях, которые сможете коллекционировать и использовать в играх подобного масштаба, а также освоите все

правила, которые вам для этого понадобятся. Однако наша цель вдохновить вас, а не просто проинформировать. Кодекс Warhammer 40 000 «Апокалипсис» включает в себя множество примеров апокалиптических игр, сыгранных нами в дизайнерской студии Games Workshop, со множеством картинок армий, моделей и ландшафтов, использованных в этих битвах. Те из вас, кто любит историю 41-го тысячелетия и иллюстрации художников нашей студии, найдут здесь очень много интересного.

Книга разделена на две части. Первая часть предназначена для того, чтобы после ее прочтения вам хотелось сыграть огромную битву в Warhammer 40 000! Во второй части описаны все необходимые правила, к которым вы будете обращаться снова и снова во время подготовки к вашей игре.

Первая часть книги включает в себя:

АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

В этом разделе описывается, как устроить апокалиптическую битву; рассказываются основы подготовки поля битвы, выставления армий и определения победителя.

ОРГАНИЗАЦИЯ БИТВЫ

Гигантские игры требуют некоторой организации. Данный раздел содержит некоторые практические советы по проведению их (на пример, не забыть взять достаточно еды!).

АРМИИ & ПОЛЕ БОЯ

Советы по сбору и покраске армии для апокалиптических битв, а заодно руководство по подготовке игрового стола и ландшафтов.

Вторая часть книги включает в себя:

АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Этот раздел содержит десятки новых отрядов, которые могут быть использованы в сражениях Апокалипсиса. Здесь можно будет найти правила для всего, начиная от скоростных бомбил-истребителей до огромных Титанов «Полководец».

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Эти возможности добавляют играм объемности и позволят устраивать орбитальные бомбардировки, использовать генераторы силовых полей и даже экипировать героев вихревыми гранатами!

ДОПОЛНЕНИЯ

В этом разделе находятся своды правил и другой информации.

По книге разбросаны иллюстрации и отчеты о битвах, описывающие апокалиптические сражения, сыгранные в нашей студии. Здесь также содержится дополнительная информация о том, как разные расы ведут бои подобного масштаба и вообще все, что может оказаться полезным! Заодно на нашем веб-сайте мы создали раздел «Апокалипсис»:

www.games-workshop.com

На сайте собраны всевозможные игровые советы и материалы для данного хобби, а также подробности битв, описанных в данной книге, и характеристики дополнительных отрядов, которые также могут быть использованы в ваших играх.

Наша задача – предоставить вам все, что необходимо, чтобы начать по-настоящему большие сражения, используя правила Warhammer 40 000. Фактически ограничением может являться лишь ваше воображение. Так что наслаждайтесь, но помните, что победа не всегда достается тому, у кого самые большие пушки, хотя они, конечно, очень помогают!

Джарвис Джонсон

«Невозможно учитывать судьбу одного человека, десятка, сотни или даже тысячи. Жизни миллиардов будут зависеть от наших действий, и мы не можем позволить себе роскошь подсчитывать им цену».

– Инквизитор Криптман



АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ БИТВЫ

Это первая часть нашей апокалиптической книги, в которой опытный игрок и дизайнер Джарвис Джонсон откроет вам, что представляет собой набор правил «Апокалипсиса», основные правила больших битв, правила расстановки. В конце вы найдете описание битвы, использующей эти правила.



ЧТО ТАКОЕ «АПОКАЛИПСИС»?

Соберите все ваши миниатюры, пригласите друзей и сражайтесь в самых огромных битвах, какие только могут быть.

Джарвис: В жизни каждого игрока наступает момент, когда коллекция его миниатюр становится настолько большой, что он больше не может использовать их все для одной игры. Конечно, всегда удобно иметь дополнительные отряды, чтобы ваша армия была более гибкой, однако это также может и расстраивать, ведь всегда хочется использовать в битве все модели из вашей коллекции. Именно желание играть большие игры Warhammer 40 000 послужило началом для создания этой книги.

Если вы похожи на меня, тогда вы гордитесь своей коллекцией и не отказались бы от возможности выставить ее всю на стол и сказать: «Вот, попробуй победить это!»

Хорошие новости заключаются в том, что в гигантские игры Warhammer 40 000 очень легко играть; все, что для этого необходимо — это две армии на 3000 или более очков, подходящее по размерам игровое пространство, немного времени и планирования. Правила и листы армий из Книги

правил Warhammer 40 000 и Кодексов (которые я с этого момента буду называть «основными правилами») отлично подходят для проведения больших игр, поэтому нет никакой надобности их менять. Данная книга фокусируется на предоставлении вам информации и советов по «масштабированию ваших игр» от 1500 или 2000 очков до 3000+ очков. Заметьте, что вам потребуется моделей на как минимум 3000 очков за каждую



сторону — меньше просто не будет выглядеть апокалиптически!

Самое важное, чему вас может научить эта книга, это то, что играть большие игры легко. Играя, мы обнаружили, что два человека могут свободно провести игру около трех или четырех тысяч очков за один длинный вечер, причем для этого им не придется разбираться в кипе каких-то новых правил. В большие игры лучше всего играть командами игроков, так как эти игры длятся долго, однако они все равно остаются простыми и увлекательными.

Я считаю, что на это надо сделать акцент с самого начала, потому что одними из главных возражений, которые я слышал от игроков, было то, что такие игры будут очень длительными и что потребуется «много труда». Все, что я могу сказать, это то, что по моему опыту верно обратное, и что должным образом подготовленная игра предоставит участникам только удовольствие. Это стало ясно сразу, во время нашей первой игры в

«Апокалипсис». Это была огромная игра между двумя командами игроков, по три человека в каждой. Я помню, как инструктировал игроков, предупреждая их о том, что не все может пройти гладко, и что игра может занять очень много времени. На деле же все оказалось с точностью до наоборот. Игра началась в 10 часов утра с выставления армий, а к 18 часам она была уже закончена и все модели упакованы, включая сюда часовой перерыв на обед! Более того, игра прошла гладко, и все участники оказались не прочь сыграть еще раз.

Цель этой книги — вдохновить вас на проведение больших битв, подобных вышеописанной, и заодно научить вас всему необходимому для получения при этом такого же удовольствия. Потому что битвы «Апокалипсиса», хоть и не требуют каких-либо изменений основных правил, от основных игр все-таки отличаются, и вам надо быть готовыми к этому. Для начала, битвы «Апокалипсиса» требуют больше времени — не так много, как думают многие, но все равно больше, чем обычно. Обычная

РАЗМЕРЫ ИГРЫ

Большие игры требуют больше времени, но большее количество игроков ускорит процесс.

Менее 3000 очков

Стандартная игра Warhammer 40 000, с одним игроком на каждой стороне, займет 1–3 часа.

3000–6000 очков

Стандартная игра «Апокалипсиса», с 1–2 игроками на каждой стороне, займет весь вечер.

6000–15000 очков

Большая игра «Апокалипсиса», с 2–4 игроками на каждой стороне, займет целый день.

16000 и более очков

Гигантская игра «Апокалипсиса», с 3 и более игроками на каждой стороне, может занять все выходные.

игра на 1500 очков займет где-то от одного до трех часов и может запросто быть сыграна за один вечер. Битва «Апокалипсиса» займет как



минимум весь вечер и может продлиться весь день или даже все выходные (см. таблицу Размеров игры для определения более точных временных рамок). Именно поэтому битва «Апокалипсиса» не может рассматриваться как замена обычных игр, в которые вы привыкли играть регулярно, а должна считаться особым событием.

По сравнению с обычными играми битвы «Апокалипсиса» требуют значительной подготовки, в основном из-за своих размеров и требуемого для игры времени. Вас не должно это пугать, так как плюсы перевесят все неудобства от потраченного на

подготовку игры времени, однако вам все-таки следует быть готовым. Немалая часть этой книги отведена советам по организации больших игр, основанным на нашем собственном опыте проведения игр в нашей дизайнерской студии.

Однако «Апокалипсис» предлагает значительно больше, чем просто шанс сыграть с вашими приятелями всеми своими миниатюрами. Апокалипсис позволил нам добавить в игру десятки новых подразделений, которые были бы слишком могущественными в стандартных миссиях. Поэтому вы сможете не только использовать все ваши миниатюры, но также выставить

на поле сверхтяжелые танки Имперской Гвардии, «Громовые ястребы» Космического Десанта и даже разрушительные машины Легионов Титанов.

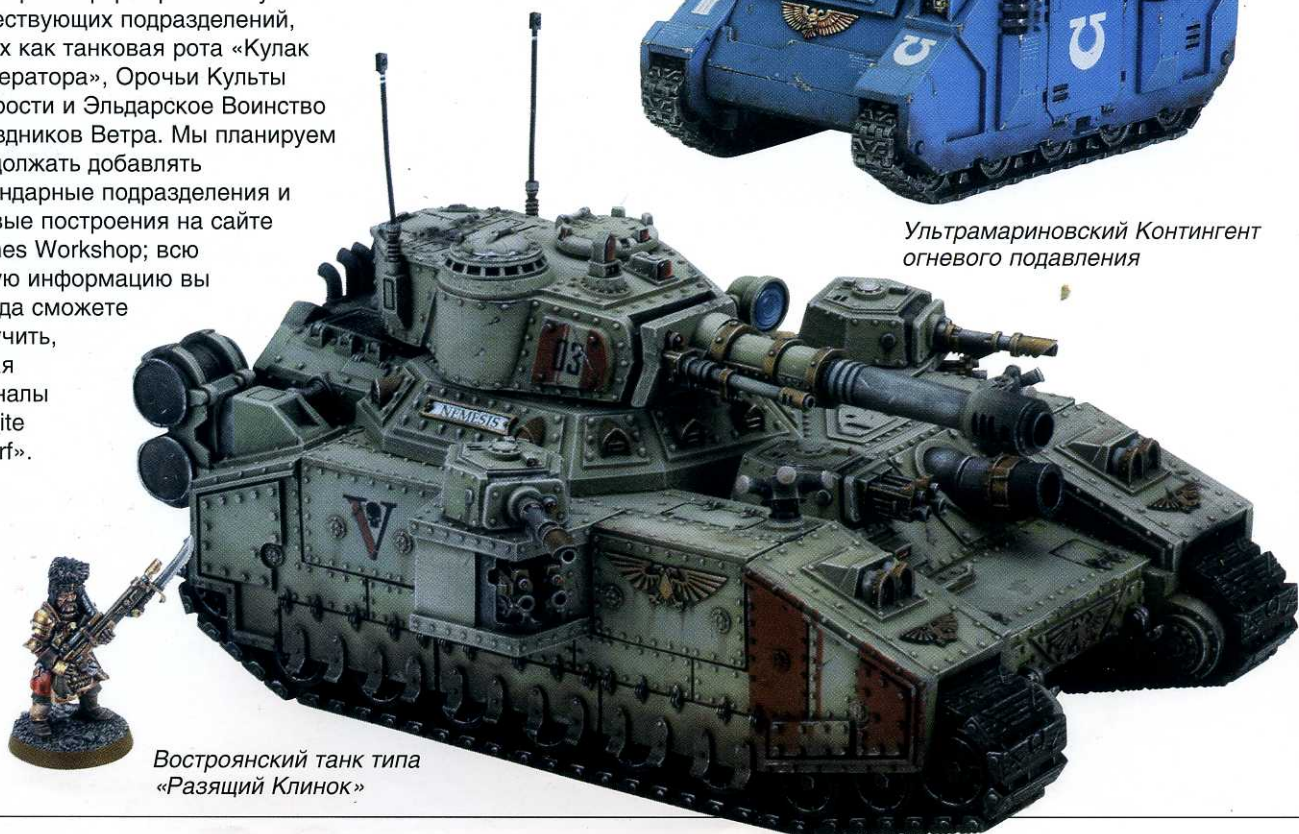
Вдобавок ко всему, «Апокалипсис» предоставляет безграничные возможности для игроков, увлекающихся конвертированием или созданием собственных моделей, собранных из разных кусочков других моделей, написанием сюжетных сценариев или постройкой своих собственных уникальных ландшафтов. Все это и многое другое обсуждается на следующих страницах.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ & БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ

Далее в этой книге вы найдете несколько десятков примеров легендарных подразделений. Эти новые подразделения были специально взяты из вселенной Warhammer 40 000 для использования в играх «Апокалипсиса». Мы сочли, что они слишком сильные, чтобы использовать их в основных играх, а для «Апокалипсиса» они подходили в самый раз. Примеры включают Имперский «Гибельный Клинок», Орочью Стопму, а также чудовищ, подобных Тиранидским Иерофантам. Также здесь есть боевые построения, представляющие превосходящие размерами формирования уже существующих подразделений, таких как танковая рота «Кулак Императора», Орочьи Культы Скорости и Эльдарское Воинство Наездников Ветра. Мы планируем продолжать добавлять легендарные подразделения и боевые построения на сайте Games Workshop; всю новую информацию вы всегда сможете получить, читая журналы «White Dwarf».



Ультрамариновский Контингент
огневого подавления



Востроянский танк типа
«Разящий Клинок»

АПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ СЦЕНАРИЙ

На последующих страницах вы найдете правила игры «Апокалипсис», от выбора армии до определения победителя.

Сценарии, которые вы можете найти в основной книге правил Warhammer 40 000, лучше всего подходят для игр на 3000 очков и менее. Для более крупных игр мы описываем здесь специальный тип сценария.

Джарвис: Апокалиптический сценарий предназначен для того, чтобы два игрока или две команды игроков без больших трудностей смогли бы сыграть игру на 3000 очков и более, используя при этом всю или почти всю свою коллекцию миниатюр. На самом деле основным и почти единственным ограничением является то, что ваша игра должна иметь размер в 3000 очков и выше. Этот сценарий сильно отличается от тех, которые вы обычно используете в стандартной игре Warhammer 40 000. И не беспокойтесь, мы поместили в конце книги глоссарий всех правил и порядка игры по этому сценарию, так что, прочитав это подробное описание один раз, вы потом по ходу игры чаще будете пользоваться глоссарием.

Несмотря на то, что в этой книге мы даем один вариант апокалиптического сценария, он достаточно гибок для того, чтобы ни одна игра по нему не была похожа на другую. Кроме того, далее по книге вы найдете много советов о том, как изменить базовые правила сценария, чтобы разнообразить свою игру.

«Вы хотите, чтобы я взвешивал на весах жизни защитников этой планеты и ее мирных жителей?

Идиотизм. Пусть они выдвигаются. Все до единого!!!»

– Высший Лорд-Коммандер
Найд-Ситерин

1. ВЫБЕРИТЕ АРМИЮ

- Договоритесь о максимальном размере армии.
- Выберите свою армию в соответствии с правилами одного из кодексов Warhammer 40 000.
- Таблица Организации армии не используется, вы можете брать любые подразделения, которые посчитаете нужными.
- Легендарные подразделения и боевые формирования могут быть включены в армию.
- Игроки могут использовать смешанные армии, составленные из подразделений двух кодексов.

2. ВЫБЕРИТЕ КОМАНДЫ

- Если вы играете командами, то на этом этапе определите, какой игрок за какую часть армии отвечает.
Если одна команда имеет армию на меньшее количество очков, чем другая, она может получить больше стратегических возможностей (смотрите правила стратегических возможностей далее).

3. ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

- Расставьте ландшафт по взаимному согласию
- Определите, где находится «мертвая зона», и выберите зоны расстановки.

4. УСТАНОВИТЕ ПРЕДЕЛ ВРЕМЕНИ

- Договоритесь, сколько времени будет длиться игра.
Игру нужно продолжать и после установленного времени, пока обе стороны не сделают одинаковое количество ходов.

5. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

- Каждая команда получает количество стратегических возможностей, равное количеству игроков в самой многочисленной команде.
- Если одна сторона имеет армию меньше, чем другая, то меньшая сторона получает одну дополнительную стратегическую возможность за каждые 250 очков разницы.
- Некоторые Легендарные подразделения или боевые формирования дают вам возможность использовать дополнительные стратегические возможности. Это бонусные возможности.
- Ни одна возможность не может быть взята и использована дважды, если это не бонусная возможность.

6. РАССТАНОВКА

- Обе стороны тайно указывают то время, которое они тратят на расстановку. Это время, которое стороны могут потратить на то, чтобы расставить свои армии в боевом порядке на игровом столе.
- Сторона, сделавшая меньшую по времени заявку, имеет право первого хода.
- Те подразделения, которые не выставлены на поле боя (и которые не успели выставить до означенного лимита времени) остаются в стратегическом резерве. Игроки могут призывать подразделения из стратегического резерва в первые ходы игры.

7. РАССТАНОВКА ЦЕЛЕЙ

- Каждая сторона выставляет на поле боя 3 цели, по одной по очереди. Вы должны выставить одну цель в своей зоне расстановки, одну в «мертвой зоне» и одну в зоне расстановки противника.

8. НАЧИНАЙТЕ ИГРУ

- Сторона, которая сделала меньшую ставку на время расстановки, имеет право первого хода.

9. ПОБЕДА!

- Сторона, которая на конец битвы контролирует больше целей, считается победившей!

I. ВЫБЕРИТЕ АРМИЮ

Каждый игрок должен составить и принести на игру свою собственную армию. Армия может включать любое количество подразделений из любого кодекса, а также любое количество боевых формирований и Легендарных подразделений, которые описаны на страницах 100–175 этой книги. При этом следует иметь в виду, что таблица Организации армии не используется, вы можете брать любое количество подразделений из любого раздела Кодекса. Ограничения типа 0–1, 0–2 или «только одно подразделение Бронированного Кулака может быть включено в армию за каждый пехотных взвод» также неприменимы. Правило, в общем одно: должны быть правильными размеры подразделений. Игроки также могут брать любые улучшения, которые они посчитают необходимыми (за соответствующее количество очков), но в апокалиптических играх ВСЕ улучшения должны быть без каких-либо условий отображены на моделях, ибо в процессе такой большой игры сложно уследить за тем, какое улучшение модель имеет, если этого не видно по самой модели. Вы должны помнить о том, что чем больше очков вы тратите на свою армию, тем больше очков ваши противники смогут потратить на свою! Мы вернемся к очкам далее, теперь же достаточно сказать, что если вашей армией управляет более одного игрока, то вы должны разделить вашу армию на равные части (по стоимости в очках), по количеству игроков. Каждый игрок должен подсчитать размер своей армии в очках и, желательно, составить ростер, как при любых других играх.

СОЮЗНИКИ

Помните, что вы можете задействовать подразделения из разных армий. Так, если в вашей коллекции есть Имперская Гвардия и Тау плюс взвод Арлекинов, который вы купили просто для покраски, вы можете включить все эти модели в свою армию. Эта система хороша тем, что позволяет вам менять схемы покраски, покупать модели из армий, которые вы не хотите собирать целиком, или заложить основу нового войска и тут же повести его в бой.



«Апокалипсис» позволяет вам использовать на поле боя всю коллекцию ваших миниатюр, так что многие ограничения, применимые в стандартных играх, неприменимы к «Апокалипсису». Может показаться, что это даст преимущество более старым игрокам, которые имеют большую коллекцию фигур, но мы приводим несколько методов, которые позволят сбалансировать игру без того, чтобы кто-нибудь оставлял часть своих моделей на полке. Вы, конечно, можете оставить часть своих моделей на полках, вас никто не принуждает использовать старые и сломанные модели. Я подчеркиваю это, потому что во время плейтестинга многие

люди не понимали смысл фразы «просто принесите все модели, которые у вас есть, и все». Но это именно так. Используя правила и наставления этой книги, вы можете вывести на поле ВСЕ модели, которые у вас есть, без ограничений, и поиграть в интересную игру.

Тем не менее, следует отметить, что вы вполне можете установить верхний предел для размера армий с одной стороны. Но такие ограничения имеют в основном цель сократить время и пространство игры, а не ее размер. Оптимальным является размер от 3000 до 6000 очков: такая игра занимает времени чуть больше, чем стандартная игра.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Специальные персонажи с трудом помещаются в пределы стандартного «турнирного» формата, ибо они стоят много очков и занимают ценные слоты Командных подразделений. К счастью, таких проблем нет в «Апокалипсисе». На самом деле будет даже лучше, если вы включите в свою армию как можно больше специальных персонажей, что придаст вашей игре столь ценный налет апокалиптичности — большая битва, в которой решаются судьбы мира и его самых важных личностей. К тому же не стоит модели специальных персонажей оставлять в шкафу в одиночестве, им тоже хочется принять участие в играх.

Изначально мы хотели даже ввести правило, что каждая армия должна включать как минимум одного специального персонажа, чтобы возглавить ее, но позднее отказались этой мысли — и не потому что она плохая, а просто потому, что не хотели вводить ненужные ограничения для игры, основной целью которой является Фан. Тем не менее, включение в вашу апокалиптическую армию специального персонажа только увеличит удовольствие.



Магистр-Кастелян



Магистр Арсенала



Марнеус Келгар, Магистр
Ордера Ультрамаринов



Магистр Новобранцев



Магистр Флота

Ниже показана полная 2-я рота Ордера Ультрамаринов при поддержке Почтенного Дредноута и отряда Терминаторов 1-й роты.



2. ВЫБОР КОМАНД

В игры «Апокалипсиса» можно играть вдвоем, но лучше всего они приспособлены для командной игры. И хотя возможны варианты «все против всех» или игры с участием трех и более сторон, стандартным сценарием «Апокалипсиса» является тот, в котором игроки делятся на две команды.

Поэтому, если есть три и более игроков, они должны разделиться на две команды перед началом игры. Это может быть сделано так: сравниваются листы армий игроков, после чего игроки делятся на команды так, чтобы они были примерно равны по очкам. Совсем не обязательно, чтобы обе стороны имели одинаковое количество очков, просто имеющая меньше очков сторона получит дополнительные стратегические возможности, чтобы сбалансировать игру (см. «5. Стратегические возможности» на стр. 22). Однако лучше все-таки стараться, если это возможно, делать две команды с равным количеством очков.

Количество игроков в каждой команде не обязательно должно быть равным, но удобнее, когда разница в количестве не превышает одного игрока (то есть три против четырех лучше, чем два против пяти). Однако это менее важно, чем иметь примерно равные по очкам команды. В каждой команде игроки управляют только своими армиями. Правила, влияющие на подразделения одного игрока, не будут действовать на подразделения другого игрока из этой же команды. Например, правило «Обряды битвы», применяющееся к командирам Космических Десантников, будет действовать только на отряды Космических Десантников этого конкретного игрока.

Такая система является честной и сбалансированной, но время от времени может приводить к «неожиданным» союзам. Возможно, вы захотите изучить таблицу Союзников на странице 128, чтобы определить, в какую из команд попадет тот или иной игрок. Лично я предпочитаю играть с необычными альянсами, мне нравится придумывать объяснения для их возможности, но ваши вкусы могут отличаться от моих...

Войск на каждой стороне

Войск на каждой стороне	Размер поля
3000 очков	120 на 240 см
5000 очков	180 на 240 см
10000 очков	360 на 240 см
20000 очков	720 на 240 см

Вы должны иметь приблизительно 100 очков моделей в самой большой команде на каждый кв. м игровой площади.

3. ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

Апокалиптическая битва требует довольно большого игрового пространства и немалого количества ландшафта. Размеры игрового стола могут довольно сильно различаться в зависимости от участвующих в сражении армий. На практике мы бы рекомендовали использовать игровое пространство с размерами, указанными в нижеприведенной таблице. Имейте в виду, что при использовании армий, имеющих много дешевых войск, например таких, как Орки и Тираниды, на игровом поле может быть очень тесно.

Проницательные читатели заметят, что приведенные размеры столов (начиная с меньшего) получаются приставлением нескольких 6х4-футовых столов в ряд. То есть, 6х8-футовый стол получается из двух 6х4-футовых столов, составленных вместе. Восемь футов – максимальная ширина стола, при больших размерах игроки не смогут дотянуться до середины стола; двадцать четыре фута – максимальная длина, иначе стол будет казаться слишком длинным и узким. Мы дали в этой книге несколько советов на случай, если вы решите играть на еще большем столе, чем 24-футовый (вы можете попробовать играть на полу!), в этой книге вы также найдете информацию о необычных игровых столах (см. стр. 66–71).

Когда стол выбран, его надо заполнить ландшафтом. Книга правил Warhammer 40 000 рекомендует, чтобы по крайней мере 25% стола было заполнено ландшафтом, но это часто

малоприменимо для насыщенного апокалиптического поля боя, не говоря уж о том, сколько вам понадобится ландшафта, чтобы заставить четверть 24х8-футового стола! Вместо этого вам надо просто взять весь ландшафт, который вы сможете найти, и расставить его так, как вам самим нравится. Я рекомендую группировать ландшафт, образуя большие области, нежели распределяя их по всему полю; например, вы можете сконцентрировать все здания, чтобы создать город, все леса, чтобы создать лес, и так далее. Не волнуйтесь, если на вашем столе остались довольно большие пустые области – очень скоро вы заполните их своими войсками!

Последнее, что вам нужно сделать на этой стадии – разделить игровое пространство на две зоны выставления, разделенные 12-дюймовой полосой ничейной земли. Чтобы сделать это, бросьте Кубик Направлений и положите маркер на точку на краю стола, на которую указывала стрелка кубика. Затем положите второй маркер как можно дальше от первого. Если таких позиций может быть несколько, выбирайте ту, которая лучше делит стол на две половины. Теперь проведите между этими маркерами прямую линию; ничейная земля («мертвая зона») простирается на 6-дюймов в каждую сторону (см. диаграммы на соседней странице).

После этого случайным образом выбранный игрок выбирает одну из двух сторон в качестве своей зоны выставления. Противоположная сторона достается его противнику.

Все деревья были выставлены вместе, чтобы образовать лес.

Несколько холмов становятся во время битвы важными тактическими позициями.



Широкие открытые пространства вскоре будут заполнены войсками.

Городские руины собраны вместе, чтобы образовать разрушенный войной город.



А) Бросьте Кубик
Направлений в центр поля и отметьте на краю поля точку, на которую указывает стрелка.

«Империиум! Как он могуч! Как он велик!
Если умирает один мир,
десять новых приходят
под его сень. Страшись
нас, потому что мы
считаем не жизни
людей, а жизни планет!»

Кардинал Морий Глупый,
Екклесиарх Праймус



В) Проведите линию
между первой точкой и
самой дальней от нее
точкой стола.



С) Ничейная земля находится
в 6 дюймах с каждой стороны
от этой линии. Теперь игроки
могут выбирать свои зоны
выставления.

4. УСТАНОВИТЕ ПРЕДЕЛ ВРЕМЕНИ

В стандартных сценариях сражаются на протяжении нескольких ходов (обычно шести), но это не очень хорошо работает в «Апокалипсисе». Когда мы использовали ограничение по ходам, мы либо не успевали их отыграть, либо заканчивали слишком быстро. Поэтому вместо ограничений по ходам в играх «Апокалипсиса» используется ограничение по времени, определяемое игроками перед началом битвы. Например, вы можете сказать: «Будем играть до 7 вечера»

или «Мы начнем в субботу в 10 утра и закончим в воскресенье в 17 часов».

Когда наступит назначенное время окончания, продолжайте играть так, чтобы обе стороны сыграли одинаковое количество ходов, и после этого определите победителя. Например, по достижении условленного времени команда А отыгрывает свой седьмой ход, а команда Б сыграла шесть ходов. Поэтому команда А завершает свой ход (итого семь ходов), а потом команда Б играет седьмой ход. Только после этого игра завершается. Из-за того, что игра займет больше времени,

чем было условлено, надо назначать время хотя бы за час до того, как игра закончится на самом деле.

Команды могут решить продолжить играть и дальше или остановить игру, чтобы доиграть ее на следующий день, и т.д. Иногда вы увидите, что битва находится в такой решающей стадии, что просто неправильно ее останавливать: тогда вы можете решить сыграть еще один ход, чтобы определить исход битвы. Или вы можете наслаждаться бойней и попросту не захотеть остановиться! В любом случае можно продолжать играть, если этого хотят все игроки!

5. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Мы хотели, чтобы игроки «Апокалипсиса» перешли на новый уровень тактического и стратегического планирования. Мы хотели, чтобы они могли запросить огневой поддержки с орбиты или обойти противника с фланга и т.д.

Мы добавили все эти варианты в игру, позволив каждой из сторон выбрать одну или несколько стратегических возможностей. Список возможностей и их описания – на страницах 185–189.

Количество стратегических возможностей, которое может взять каждая сторона, равно числу игроков в наибольшей команде; поэтому, если на одной стороне играют два игрока, а на другой – три, то обе стороны получают по три стратегические возможности. Кроме того, если одна сторона имеет в своей армии меньше очков, чем другая, то эта сторона

может выбрать дополнительный стратегический прием за каждые 250 очков разницы с суммой очков противника. Поэтому, если одна сторона имеет на 250–499 очков меньше, чем другая сторона, то она получает одну дополнительную возможность; если на 500–749 очков меньше – две и т.д. Ни одна из возможностей не может быть выбрана дважды одной и той же стороной, за исключением тех случаев, если это указано в правилах.

И, наконец, некоторые Легендарные подразделения и боевые формирования, включенные в эту книгу, позволяют игрокам брать «бонусные» стратегические возможности. Они могут быть использованы, даже если такие возможности уже были выбраны.

Игроки каждой команды должны договориться, кто какую возможность возьмет; если вы не можете решить этот вопрос – бросьте кубик!



Некоторым игрокам нравится представлять свои стратегические приемы специальными фишками – например, это фишка минного поля.



Армия Некронов подвергается орбитальной бомбардировке.

6. РАССТАНОВКА

И вот (наконец!) пришло время выставлять армии на поле. Описанная здесь система на первый взгляд может показаться запутанной, но на практике она хорошо работает.

Обе команды втайне друг от друга загадывают количество времени, которое они хотят потратить на выставление своих армий, от 1 до 30 минут. Должно быть загадано число целых минут (секунды не допускаются!); например, 5 минут или 12 минут и т.д. Заметьте, что загадывается одно число на всю команду, отдельные игроки не могут загадывать свое собственное время. После того, как обе команды записали количество минут, результаты сравниваются. Сторона с меньшим количеством минут должна выставляться первой и (обязательно!) будет ходить первой. Если количество минут оказалось равным, то команды должны загадывать еще раз.

Каждая из сторон будет иметь на выставление ровно столько времени, сколько было ею загадано; любые подразделения, не выставленные по окончании этого времени, остаются в стратегическом резерве (см. текст внизу).

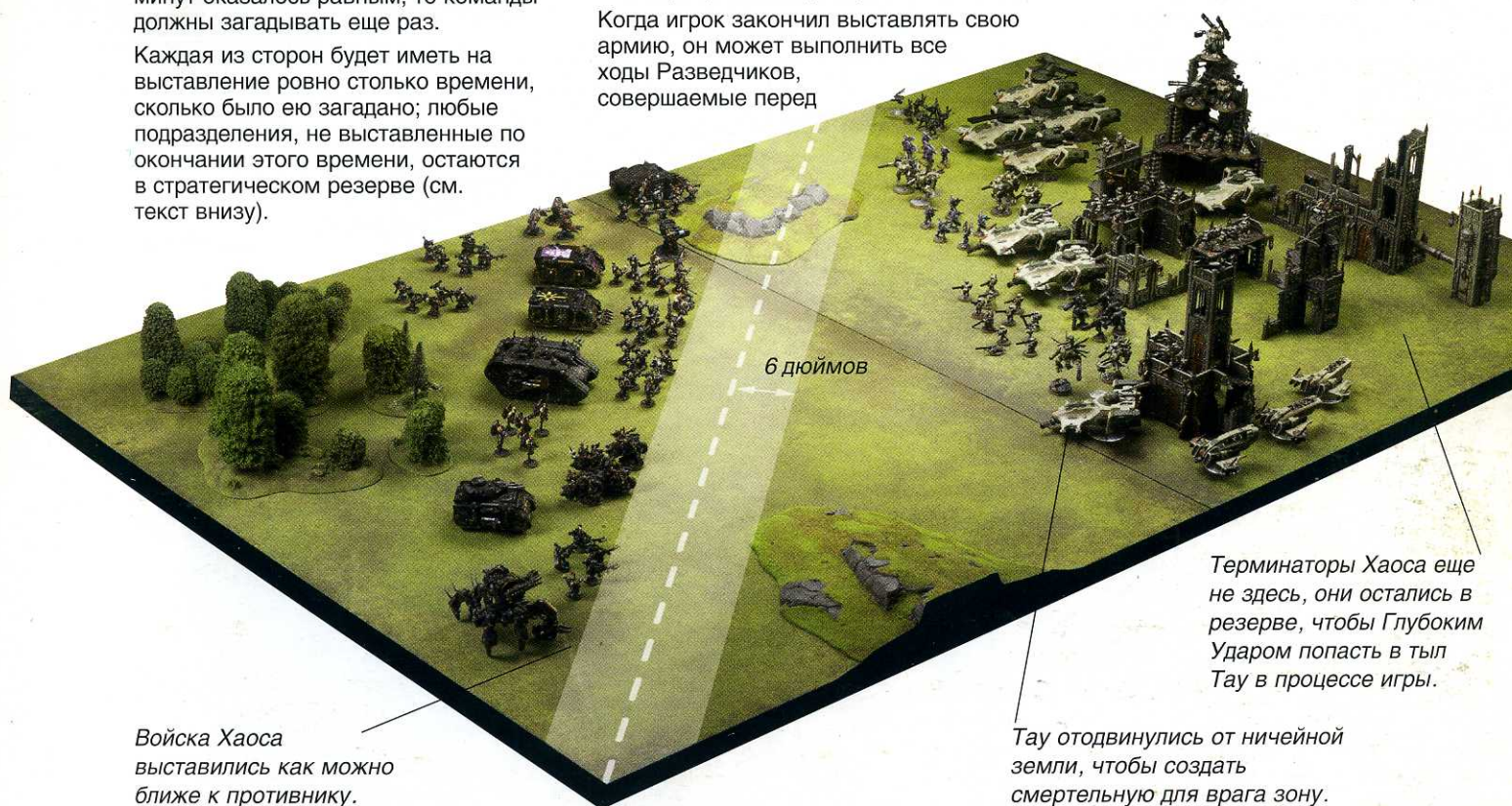
Команде, которая будет выставлять свои армии первой, разрешается в течение пяти минут обсудить, как они будут выставляться, а затем за загаданное время выставить свои войска. После этого пять минут на обсуждение получает вторая сторона, после чего начинается расстановка.

Подразделения могут быть поставлены в любом месте зоны выставления или же быть оставлены вне стола в стратегическом резерве. Вы должны сначала закончить выставлять одно подразделение, прежде чем начинать выставлять другое. Если время выставления кончилось, когда вы выставляли подразделение, оно должно быть убрано в стратегический резерв, вместе со всеми подразделениями, которые вы также не успели выставить. Все подразделения, которые по случайности выставлены неправильно, также убираются в резерв.

Когда игрок закончил выставлять свою армию, он может выполнить все ходы Разведчиков, совершаемые перед

битвой, но все они должны быть сделаны в период времени, отведенный на выставление — если у вас закончилось время раньше, то ваши Разведчики теряют свой свободный ход!

Подразделения, выставляемые первой стороной, не могут использовать специальное правило Скрытого Проникновения, и должны выставляться вместе с остальными войсками или оставаться в стратегическом резерве. В противном случае сторона, выставлявшаяся первой, получит колоссальное преимущество. Все игроки второй команды могут выставлять свои подразделения, использующие правило Скрытого Проникновения, но только после того, как их армии были выставлены и сделаны ходы Разведчиков, и обязательно в отведенное для выставления время.



Войска Хаоса выставились как можно ближе к противнику.

Терминаторы Хаоса еще не здесь, они остались в резерве, чтобы Глубоким Ударом попасть в тыл Тау в процессе игры.

Тау отодвинулись от ничейной земли, чтобы создать смертельную для врага зону.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ РЕЗЕРВЫ

Не выставленные на стол подразделения образуют «стратегический резерв» игрока, немного отличающийся от резервов, используемых в стандартных сценариях. В обычном сценарии игрок является полевым командиром, практически не имеющим контроля над тем, сколько и в какой ход он сможет получить подкреплений. В сражениях «Апокалипсиса» игрок представляет командира более высокого чина, способного управлять имеющимися в наличии резервами. Данные правила для стратегических резервов отражают эту существенную разницу.

Начиная со второго хода игрок может отправлять в бой подразделения, находящиеся в его стратегическом резерве. Игрок должен указать подразделения, которые он собирается отправить в бой в начале хода перед

Фазой движения. Количество подразделений, которое может быть отправлено в бой, зависит от номера хода:

Первый ход: Отряды не могут быть отправлены в бой.

Второй ход: Вплоть до половины (с округлением вверх) подразделений, находящихся в резерве, может быть отправлено в бой.

Третий ход: Все оставшиеся в резерве подразделения должны быть отправлены в бой.

Подразделения, отправленные в бой, должны присоединиться к игре с любого из краев стола в своей зоне выставления, выходя на стол в Фазу движения. Подразделения, способные использовать правило Глубокого Удара, могут использовать его во время хода, когда были отправлены в бой, или появиться с края стола.

7. РАССТАНОВКА ЦЕЛЕЙ

В ранних играх «Апокалипсиса» мы использовали победные очки из книги правил Warhammer 40 000. Но быстро сообразили, что в играх такого масштаба использовать подобную систему очень неудобно, а также это заставляло игроков придерживать свои войска, так как они не хотели отдавать противнику победные очки. Нужно было придумать что-нибудь простое, удобное и в то же время поощряющее ведение активных боевых действий во время игры. Данная система победных условий отлично справилась с обеими задачами.

Победитель битвы «Апокалипсиса» определяется количеством захваченных целевых маркеров. После того как обе стороны выставили свои войска, каждой из них необходимо выставить на поле три целевых маркера. Бросьте кубик, чтобы определить, какая из сторон будет ставить маркер первой. Эта

сторона ставит первый маркер, потом ставит вторая сторона, потом — опять первая и так далее, пока все маркеры не будут выставлены. Может подойти маркер любого вида: это может быть монетка или что-нибудь тематически важное для вашей армии.

Каждая из сторон должна поставить один маркер в своей зоне выставления, один — в зоне выставления противника и один — на ничейной земле. Маркер нельзя ставить ближе, чем 12 дюймов от другого уже установленного маркера или ближе, чем 12 дюймов от любого из краев стола.

8. НАЧИНАЙТЕ ИГРУ

Теперь вы готовы начать сражение! Играйте до тех пор, пока не достигнете установленного на игру времени, после чего доигрывайте ход, который был в процессе, и, если необходимо — ход другого игрока (см. «4: Установите предел времени»).

9. ПОБЕДА!

Когда последний ход сыгран, сторона, захватившая большее количество целей, считается победителем.

Цель считается захваченной, если боеспособное подразделение игрока находится в радиусе 6 дюймов от нее, и в этом радиусе нет вражеских очковых подразделений.

Боеспособное подразделение может захватывать только одну цель: если оно находится в 6 дюймах от двух или большего количества целей, то считается, что оно захватывает ближайшую к нему цель.

Если обе стороны имеют боеспособные подразделения в 6 дюймах от цели, то необходимо подсчитать стоимость этих подразделений в победных очках. Сторона, чье подразделение стоит больше победных очков, считается захватившей цель.



БИТВА ЗА СТАЛЬНОЙ ХРЕБЕТ

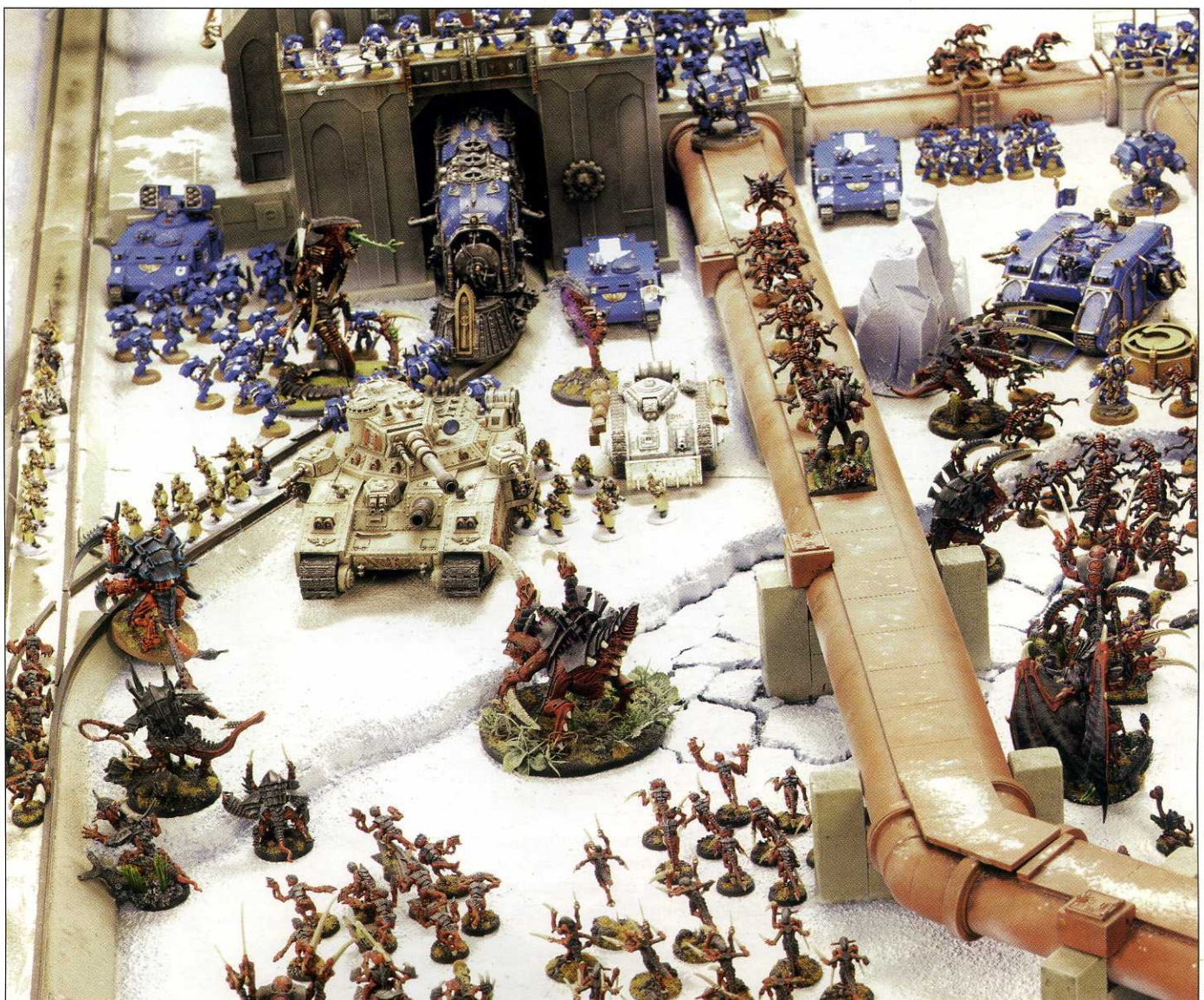
Наш первый отчет о битве посвящен сражению огромной армии Тиранидов с объединенными силами Ультрадесанта и Имперской Гвардии. Игра представляет собой сценарий «Апокалипсис», как он был описан в предыдущей главе.

В Первой Тиранической Войне Ультрадесант сражался против всепожирающего Флота-Улья «Бегемот» в величайшей битве в своей долгой и достойной истории. Марней Калгар объявил, что орды Тиранидов будут остановлены на Макрагге, домашнем мире Ордена, иначе они поглотили бы весь Восточный Предел. Ультрадесант и Силы Обороны Ультрамара будут стоять, и если надо, умрут, но «Бегемот» будет разбит раз и навсегда.

Битва за Макрагг была самой большой и безрассудной битвой Восточной Границы со времен Коринфского Похода. Весь Орден Ультрадесанта, сотни полков Сил Обороны Ультрамара и объединенные эскадры боевого

флота «Темпестус» сражались с миллиардами организмов Тиранидов за обладание планетой.

Битва за Стальной Хребет имела своей целью задержать огромную стаю Тиранидов, направлявшуюся через замерзшие северные моря. Марней Калгар лично возглавил этот смелый арьергардный бой, взяв с собой 2-ю роту, а также части 1-й, 5-й и 10 рот, чтобы задержать наступление ксеносов и уничтожить ключевые контролирующие улей организмы. Их главной целью было дать время 1-й роте, защищавшей полярные крепости, подготовиться к атаке Флота-Улья «Бегемот».



Стаи Флота-Улья «Бегемот» налетают на Имперские позиции.

ЗАЩИТНИКИ УЛЬТРАМАРА

Ультрадесант и Силы Обороны Ультрамара, обороняющие Стальной Хребет, насчитывают более 200 воинов, 20 бронемашин и 10 независимых персонажей, ведомых могучим специальным персонажем Марнеем Калгаром. В сумме Имперская армия насчитывает 10700 очков – идеальный размер для игры двумя игроками в сценарий «Апокалипсис».

УЛЬТРАМАРИНЫ

Десантники ордена Ультрамаринов, защищающие Стальной Хребет, представляют всю 2-ю роту, состоящую из шести тактических отделений, двух штурмовых отделений и двух отделений Опустошителей, поддерживаемых ротными Дредноутами и ведомых командиром роты, Капитаном Агемманом и его командным отделением. Однако этому могучему войску понадобятся подкрепления, если оно рассчитывает задержать огромную стаю Тиранидов. Марнеус Калгар, сопровождаемый своей Почетной Гвардией, лично возглавит оборону. Калгару помогают несколько Капелланов и Библиариев, которые будут поддерживать линию обороны в нужных местах. Несколько штурмовых отделений и отделение Опустошителей из 5-й роты, равно как отделения Скаутов из 10-й роты и имущество из Арсенала Ордена присоединились к обороне. Десантники дали обет защитить Хребет любой ценой, прорежая надвигающиеся выводки метким болтерным огнем, прежде чем схватиться с чудовищами в рукопашной.

СИЛЫ ОБОРОНЫ УЛЬТРАМАРА

Силы Обороны Ультрамара размещены на каждом из основных миров царства Ультрадесанта. Промышленный комплекс Стального Хребта занят ротой пехотинцев Сил Обороны, а также могучим танком «Разящий Клинок» «Гордость Геры». Солдаты Сил Обороны представлены моделями Ледяных Воинов Валгаллы, а также правилами из Кодекса Имперской Гвардии. Силы Обороны планируют использовать свою огневую мощь, обстреливая самые опасные организмы Тиранидов – не предполагается, что они выживут, когда Тираниды достигнут Хребта, наоборот, должны будут погибнуть все до единого так, как того требует долг.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Так как у Имперской стороны меньше очков, чем у Тиранидов, то она получает дополнительный стратегический прием, и у нее их становится три. Были выбраны Тщательное Планирование, Стратегическое Передислоцирование и Верховное Командование. Игроки согласились использовать Тщательное Планирование, чтобы разом выставить целый отряд Терминаторов 1-й роты и захватить цель, в то время как Стратегическое Передислоцирование будет использовано, чтобы ближе к концу игры оспорить цели. А Верховное Командование будет использовано Силами Обороны Ультрамара, чтобы усилить линию обороны там, где потребуются.



Ударный отряд Терминаторов телепортируется в тыл стаям ксеносов.

ГЛАВНАЯ АРМИЯ УЛЬТРАДЕСАНТА

Марнеус Калгар и Почетная Гвардия в «Лэнд Рейдере»

Капеллан Кассий

Капитан и командное отделение

2 Библиария

3 Капеллана

4 Дредноута

Технодесантник

6 Тактических отделений

2 Скаутских отделения

4 штурмовых отделения

3 «Лэнд Спидера»

3 отделения Опустошителей

3 «Хищника»

2 «Вихря»

«Защитник»

Терминус Ультра

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ОТРЯД ПЕРВОЙ РОТЫ

Капитан и командное отделение Терминаторов

3 отделения Терминаторов

СИЛЫ ОБОРОНЫ УЛЬТРАМАРА

Старший героический офицер и командное отделение

2 взвода пехоты

«Гончая»

«Разрушитель»

«Грифон»

«Разящий Клинок»

ИТОГО:

10 700 ОЧКОВ

ФЛОТ-УЛЕЙ «БЕГЕМОТ»

Орда Тиранидов несметна и представляет собой живое море, состоящее из стай чужеродных существ, вслед за которыми неумолимо надвигаются огромные чудовища. Обычно армия содержит свыше 300 моделей, более 200 из которых – Хормагаунты и Термаганты, а также 15 чудовищных созданий.

Стая Тиранидов состоит из двух волн. В первой волне будет несколько сотен быстроногих Хормагаунтов и Термагантов, поддерживаемых такими же быстрыми летающими отрядами, например, крылатыми Тиранами Улья и воинами. Вторая волна – медленная, но потенциально значительно опаснее, так как состоит из Карнифексов, Тиранов Улья, а также Патриархов, ведущих за собой десятки Генестилеров.

Жизненно важным для победы Тиранидов является выставление синаптических созданий. Выводок будет получать столько вражеского огня во время своего наступления, что они будут необходимы для продвижения армии вперед, и поэтому будут находиться на ключевых позициях по всей линии фронта.

Главную орду будет вести за собой самая большая модель в армии – Когтистый Иеродул. Это гигантское создание будет возглавлять атаку на Хребет Холодной Стали. Немногие подразделения Имперских сил могут рассчитывать остаться в живых после встречи с ним.



Грозные Повелители Выводков вели за собой орды Генестилеров.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Тиранидами были выбраны стратегические возможности: Дымовая Завеса – плотный вал спорового тумана, клубящегося перед наступающими Тиранидами, и Туннели. Семь выводков Генестилеров, оставшихся в стратегическом резерве, должны будут вступить в игру через туннели. На поле боя были размещены специальные маркеры, показывающие точки выхода из туннелей.



Генестилеры выскакивают из труб, чтобы в ключь порвать Десантников.

ГЛАВНАЯ АРМИЯ ТИРАНИДОВ

- 8 Тиранов Улья с гвардейцами
- 3 Патриарха с Генестилерами
- 4 выводка тиранидов-воинов
- 2 выводка Термагантов
- 8 выводков Хормагаунтов
- 2 Стаи Прожор
- 7 Биовор
- 4 Ликтора
- 7 выводков Генестилеров
- 1 выводок Гаргулий
- 3 Зоантропа
- 6 Карнифексов
- 1 Когтистый Иеродул

ПОДЗЕМНАЯ СТАЯ

- 1 Тригон
- 2 выводка Равенеров

**ИТОГО:
10 800 ОЧКОВ**

«Если кто-нибудь и может надеяться выстоять против такого напора, то только Космические Десантники. И если какие-нибудь Космические Десантники могут надеяться выстоять, то только Ультрадесантники.»

Инквизитор Алькар,
«Останавливая мерзость»



Выводки Тиранидов
запруживают
Имперские позиции.

ПОБЕЖДЕНЫ!

После кровавой битвы за Стальной Хребет Тираниды оказались победителями. Защитники, стреляя, нанесли серьезный урон стае за несколько первых ходов, но когда Тираниды достигли Имперских позиций, баланс сил поменялся кардинально.

Тактика волнового штурма принесла Тиранидам успех в Битве за Сатльной Хребет. И хотя выводки Термагантов и Хормагаунтов первой волны были практически полностью застрелены, это позволило более медленным, но более массивным созданиям второй и всех последующих волн достичь хребта, понеся значительно меньшие потери.

Сначала Тираниды никак не могли закрепиться на правом фланге, защита которого была усилена Марнеем Калгаром и его Почетной Гвардией. Но как только Калгар выбыл из игры, весь фланг очень быстро пал.

Особенно стоит отметить Шипастого Иеродула, критически повлиявшего на игру. Помимо выпотрошенных защитников и уничтоженной техники, гигантское чудовище выдержало ошеломляющее количество выстрелов вражеской армии, в противном случае наверняка бы уничтоживших многих Карнифесов и Тиранов Улья, которые и нанесли врагу самый серьезный урон.

В центре Имперских позиций находился танк «Разящий Клинок» «Гордость Геры», сеявший смерть в рядах Тиранидов. Он привлек к себе внимание огромного количества чудовищных хищников, в том числе Тирана Улья и двух Карнифесов. Но даже когда настал его конец, «Гордость Геры» умер так же, как и сражался, испепелив ксеномерзость в своих огненных конвульсиях.

В конце игры более двух третей армии Тиранидов было уничтожено. Однако ход сражения повернулся против защитников, как только большие создания Тиранидов вышли на позиции атаки; у Ультрадесанта и Сил Обороны попросту не хватило подразделений, чтобы заткнуть все образовавшиеся дыры.

ИМПЕРЦАМИ ЗАХВАЧЕНО ЦЕЛЕЙ: 1

Несмотря на то, что подразделение Терминаторов смогло захватить цель, находящуюся в зоне выставления Тиранидов, вся остальная армия оказалась неспособной уничтожить орды Тиранидов, захватившие другие цели. Ультрадесантники-Скауты почти смогли спасти пилота Титана, но были уничтожены огнем развернувшегося выводака Тиранидов-воинов.

ТИРАНИДАМИ ЗАХВАЧЕНО ЦЕЛЕЙ: 5

Тираниды захватили пять из шести возможных целей. Фокусируя свои усилия на захвате целей любой ценой, армия Тиранидов смогла подавить защитников и захватить хребет. Империя, хоть и сражалась храбро и до последнего, оказалась неспособной захватить цели перед лицом кажущихся бескрайними орд.

Упорная оборона Стального Хребта стоила Ультрадесанту жизни многих боевых братьев. В разгаре боя Марней Калгар был серьезно ранен и был вынужден перенестись на свою боевую баржу, находящуюся на высокой орбите над Макраггом. Теперь перед стаей Тиранидов больше преград нет, путь к крепости северного полюса открыт...



ОРГАНИЗАЦИЯ БИТВЫ

Игры такого размера требуют несколько больше подготовительной работы, чем более мелкие игры, иначе процесс может затянуться до бесконечности. В этом разделе мы даем несколько практических советов.

ПЛАНИРОВАНИЕ НАПЕРЕД

Немного подготовки сделает ваши игры «Апокалипсиса» гладкими и сохранит вам много времени.

Если вы дочитали до этого места, то должны уже знать многое из того, что вам понадобится для игры в «Апокалипсис» — все, что вам нужно сделать, это собрать всю вашу коллекцию миниатюр и быть готовым сыграть ею в большой игре Warhammer 40 000. Конечно, вам понадобится кое-что еще, как вы уже узнали из этой книги — совсем чуть-чуть новых правил, немножко новых подразделений и больший, чем обычно, игровой стол. Вот, в общем-то, и все. Но, как и в обычной жизни, все в «Апокалипсисе» зависит от мелочей. Легко сказать: «Просто соберите всю свою коллекцию миниатюр и будьте готовы сыграть ею в большой игре Warhammer 40 000», на самом деле собрать всех в одно время в одном месте и со всем необходимым добром может оказаться довольно сложной задачей.

Это может оказаться отдельной проблемой, если вы собираетесь проводить игры по 5000 очков с каждой стороны. Вот почему я дам вам несколько простых советов и подсказок по подготовке больших игр, которые, я надеюсь, окажутся полезными для вас, и ваши игры «Апокалипсиса» пройдут без сучка и задоринки. По большому счету эти подсказки могут оказаться важнее, чем все игровые правила и новые подразделения, потому что, если организация игры будет нарушена, то никакие правила и подразделения не спасут игру. Пожалуйста, обратите внимание, что все эти советы важны для больших игр, и если вы собираетесь играть битву «Апокалипсиса» меньше, чем на 5000 очков на каждую из сторон, то скорее всего запросто сможете обойтись без них.

Первый совет: каждую игру должен организовывать один человек. Это не должен быть один и тот же человек каждый раз, но, если каждый раз будет кто-то главный, то это сильно

все упростит. Организатор должен считать себя кем-то вроде диктатора, который может слушать советы и предположения других, но всегда принимает решения сам. Если ваша битва по-настоящему огромная, то организатору могут потребоваться помощники, однако, как я узнал, лучше будет, если эти помощники будут просто выполнять распоряжения организатора. Другие варианты действий могут закончиться для игроков по пословице «У семи нянек дитя без глазу».

Как только организатор выбран, ему надо начинать заботиться о двух вещах. Я называю их: «Четыре основы организации битвы»:

1. ЛЮДИ
2. МЕСТО
3. ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО
4. ПЛАН



Для нашего первого игрового отчета у нас было две команды по два человека и организатор.

1. ЛЮДИ

Первое, что вам потребуется для игры в «Апокалипсис», это хотя бы один оппонент. Но, несмотря на то, что в «Апокалипсис» можно играть вдвоем, он лучше приспособлен именно для командных игр. Обычным делом являются игры с тремя или четырьмя игроками с каждой стороны. Также довольно легко можно организовать игры с еще большим количеством игроков, главное, чтобы у вас были необходимое пространство и время.

Единственная по-настоящему сложная проблема с большим количеством игроков – это собрать их всех вместе. Зачастую оказывается, что пытаться заставить варгеймеров явиться к назначенному времени так же сложно, как пасти кошек. Поэтому я бы не советовал вам просто спрашивать: «Эй, кто-нибудь хочет сыграть в "Апокалипсис"?!», потому что вам ответят: «Конечно, хотим!», и вы только заработаете себе головную боль, пытаясь выбрать удобное для всех время. Я обнаружил, что лучше говорить: «Я провожу игру "Апокалипсиса" в такое-то время. Кто будет играть?». Если до объявленной даты будет несколько недель, то вы обязательно получите достаточное количество желающих сыграть. Если количество мест для игроков ограничено, то лучше всего сразу объявить об этом, так как впоследствии отказ в участии в игре из-за нехватки места, может обидеть человека.

Когда вы составите список участвующих игроков, убедитесь, что они записали дату игры в свои календари, а также предупредили своих родителей или партнеров о своих планах на выбранный день. Примерно раз в неделю напоминайте им о предстоящей игре, однако дайте им понять, что вы не обидитесь, если из-за изменившихся планов они все-таки не смогут участвовать при условии, что они как можно раньше оповестят вас об этом. Это важно, потому что люди могут бояться сказать вам о том, что не смогут прийти, и могут тянуть до самой последней минуты, когда уже ничего нельзя будет сделать.

Вам останется только дать игрокам знать, что они должны будут принести с собой на игру, и к какому времени им подходить. Я напишу об этом подробнее, когда доберусь до 4-го пункта («План»). Сейчас я просто скажу, что вы должны выдать каждому из игроков четкие письменные инструкции с тем, что ему нужно делать. Не надейтесь на человеческую память – люди забывчивы, и не думайте, что они знают, так как, скорее всего, это не так!

2. МЕСТО

Когда у вас появится список игроков, надо будет выбрать место для игры. Очень часто бывает, что вы сначала выбираете место, а уже потом приглашаете всех на игру. Но бывает и так, что сначала вы хотите узнать, сколько человек собирается

участвовать, чтобы выбрать для игры подходящее место.

Как правило, место, где вы играете в обычные игры, идеально подойдет и для «Апокалипсиса», но это не всегда может быть так. В этом случае вам придется найти достаточно большое помещение для вашей игры. Когда будете выбирать новое место, вам надо будет учитывать место для игрового поля, а также такие вещи, как приготовление и поедание еды, туалет и легкодоступность вашего места. Если у вас не получается найти подходящее место, тогда вам стоит обратиться в ваш местный магазин Games Workshop, может быть, там вам смогут чем-то помочь. Местные Дома Культуры часто располагают подходящими комнатами, которые можно арендовать на пару дней. Один раз я даже видел, как одна большая игра проводилась в пустующем отделе гипермаркета! Если вы не будете сдаваться, то обязательно найдете что-нибудь подходящее.

Правда, стоит помнить, что вряд ли вам удастся найти подходящее помещение бесплатно. Поэтому вы должны предупредить игроков, что, возможно, им придется скинуться, чтобы всем вместе покрыть расходы на аренду помещения.

3. ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Игры «Апокалипсиса» могут потребовать большого игрового пространства и кучи ландшафта для него. На следующих страницах вы найдете подробности о непосредственной подготовке игрового стола и ландшафта, поэтому сейчас просто отметим, что вам надо будет заранее определить, какое игровое пространство понадобится.

Размеры игрового пространства могут меняться, но, приблизительно, стол 8 на 4 фута подойдет для небольших игр «Апокалипсиса», стол 8 на 6 футов подойдет для игры с четырьмя игроками, а на столе 12 на 6 футов смогут разместиться 8 игроков. Считайте эти цифры примерными ориентирами, они могут меняться в зависимости от размеров участвующих армий и типов игры, в которую вы захотите играть.

Когда вы будете знать размеры своего игрового пространства, надо будет убедиться, что у вас есть достаточно ландшафта для битвы. Чтобы проверить, лучше всего просто взять имеющийся ландшафт и собрать несколько пробных полей для битвы. В «Апокалипсисе» вам не потребуется столько же ландшафта на квадратный фут, сколько вы обычно используете в стандартных играх, однако может оказаться, что вам все-таки понадобится дополнительный ландшафт. В этом случае вам надо посмотреть примеры и прочитать советы по созданию ландшафта в разделе «Армии и поля сражений». Сообща игроки могут быстро многого



Командующие готовятся к предстоящему сражению.

достичь. Мы обнаружили, что сама возможность сыграть в «Апокалипсис» является сильным катализатором создания новых ландшафтов, а желание использовать уникальный ландшафт в игре является стимулом для проведения игры «Апокалипсиса» (см. боевые отчеты на следующих страницах этой книги с примерами подобных игр).

4. ПЛАН

Когда вы определитесь с игроками, местом проведения и игровым пространством, все, что вам потребуется, это хороший план. Я использую слово «план», чтобы охватить все, что потребуется знать игрокам для участия в игре. Эта информация должна быть записана организатором и разослана игрокам заранее. По мере приближения даты игры будьте готовы предоставить дополнительные копии плана игрокам, потерявшим оригинальные копии, полученные от вас.

Количество пунктов плана будет варьироваться в зависимости от сложности вашей игры. Однако, как правило, необходимо описать следующие пункты:

- Где и когда надо появиться, чтобы принять участие в игре.
- Список игроков с контактной информацией (список мобильных телефонов бывает особенно полезным, чтобы найти не явившихся игроков).
- Список предметов, которые игроки должны будут принести, включая расписки армий, книги правил, кубики, шаблоны и, если потребуется, рулетки.
- Убедитесь, что игроки принесут правила для всех легендарных подразделений или боевых построений, которые они собираются использовать.
- Очень важно, чтобы игроки звали очковую стоимость своей армии.
- Расписание игрового дня с указанием времени начала игры, возможных перерывов и т.д.
- Список тех, кому нужно будет подойти пораньше, чтобы помочь подготовиться к игре, а также тех, кому надо будет задержаться, чтобы помочь все убрать.
- Какие еду и питье надо приготовить, или же надо уведомить игроков, что они должны будут принести еду с собой.

– Все специальные или «домашние» правила, которые будут использоваться в игре.

– Обзор сценария, который будет разыгрываться, а также условия определения победителей.

– Все, что, как вы думаете, может оказаться полезным или интересным для игроков.

Если вы устраиваете действительно огромную игру, которая продлится больше одного дня, то вам понадобится включить информацию о ночлеге, даже если она будет сводиться к простой фразе: «Принесите с собой спальный мешок!».

Последнее, но не менее важное, что вы должны будете сделать, это убедиться в том, что все, кто будет вам помогать с приготовлением к игре или ее уборкой, будут заранее знать, что и когда им делать. Организация «Апокалипсиса» может потребовать довольно большого количества помощников, и вы должны быть уверены, что они не исчезнут в самый необходимый момент. Поверьте, немного планирования и пара встреч с вашими помощниками сторицей окупятся в день игры.



Штурмовой эскадрон «Защитников» Хаоса уничтожает пехоту и разрушает фортификации.

ПРОВЕДЕНИЕ БИТВЫ

Вы могли подумать, что все приготовления обеспечат плавное прохождение игры. К сожалению, опыт показывает, что это далеко не так. Люди будут опаздывать, как минимум один игрок забудет принести что-нибудь (кубики и шаблоны – наиболее частые варианты), кому-нибудь понадобится уйти пораньше, и практически все не прочитают заранее правила и будут не в курсе, как правильно играть.

Есть только один способ справиться со всем этим хаосом – действовать как железный диктатор, отдавать распоряжения игрокам и проверять, что они делают все как надо. Если вы будете хоть чуточку мягче, то игроки будут бесцельно слоняться вместо того, чтобы начинать игру. Поверьте, потом они вас поблагодарят!

Если серьезно, то это как раз задача организатора – убедиться, что все начнется вовремя, а также продумать планы для решения наиболее вероятных проблем (забытые шаблоны, опаздывающие игроки...). Вот небольшой список вещей, над которыми вам стоит поразмыслить:

- Принесите с собой столько дополнительных книг правил, кодексов, кубиков, шаблонов, рулétок и прочих вспомогательных мелочей, сколько сможете. Их никогда не бывает много!
- Убедитесь, что у вас есть список участников, чтобы вы смогли проверить, насколько задерживается опаздывающий, или он не придет вовсе.
- Будьте готовы, что по крайней мере один игрок не сможет принять участие в игре. Вы можете либо реорганизовать команды игроков, либо приготовить какое-то количество подразделений, которые можно будет добавить команде, лишившейся игрока.
- Опоздавшие игроки должны присоединиться к игре как «подкрепления». Те, кто должен уйти раньше, должны либо передать командование своими войсками союзнику (если такой есть), либо вывести свою армию из боя путем отступления.
- Самое важное: не забудьте выделить себе пятнадцать минут перед выставлением армий на игровой стол, чтобы объяснить участникам правила «Апокалипсиса», а также рассказать о сценарии, в который все они сейчас будут играть.

Последнее, что должен решить организатор, это будет ли он сам участвовать в битве или же будет выступать просто в роли судьи. Это дело интереса, но я бы советовал по возможности участвовать. К началу самой игры практически вся работа организатора уже сделана, так что вы

можете не отказывать себе в праве насладиться процессом, вы это заслужили. С другой стороны, есть и такие, кому нравится быть именно арбитром. Судейство также оставляет вам возможность устраивать игрокам различные сюрпризы, что может быть очень весело, особенно если у вас садистские наклонности. Близнецы Перри, дизайнеры миниатюр и, по совместительству, ветераны проведения больших игр, известны своими сюрпризами, превращающими все их игры в захватывающие, если только не вызывающие паранойю, представления.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА & ОГРАНИЧЕНИЯ

На одной из самых ранних стадий планирования вашей игры «Апокалипсис» надо будет решить, будут ли использоваться какие-нибудь специальные правила или ограничения. Причем это могут быть как небольшие изменения параметров сценариев, описанных в предыдущем разделе, так и тематическая игра со специальными правилами и ограничениями листов армий, подобная играм, описанным в отчетах о битвах, включенных в данную книгу. Все подобные изменения полностью зависят от вас и ваших игроков, а также не расходятся с духом игры. Вот несколько пунктов, которые вы, возможно, захотите обдумать:

- Изменение условий расстановки и определения победителя игры.
- Создание специальных правил для определенных ландшафтов.
- Применение ограничений к листам армий.
- Предоставление каждой стороне дополнительных средств, вписывающихся в тему проводимой игры (например, дополнительные средства стратегического развертывания, если вы играете на огромном столе, ну и т.д.)
- Написание листов с параметрами самодельных моделей или уникальных построек вашей разработки.
- Любые «домашние правила», с которыми согласились все участники.

В итоге сценарий «Апокалипсиса» должен рассматриваться лишь как отправная точка. Вы и ваши друзья можете смело изменять его, подгоняя под игру, которую вы хотите сыграть!

ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ & «ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА»

В этой книге мы используем уйм новых подразделений и правил.

Причем некоторые из них чрезвычайно могущественны, а чтобы объяснить другие, может понадобиться до нескольких минут. Например, что произойдет, если из «Уничтожителя» (все попадания из которого считаются проникающими) попасть в сверхтяжелый летательный аппарат (все попадания в который считаются скользящими)? Обычно на все вопросы есть ответы. Просто имейте терпение, внимательно читайте правила и на будущее запоминайте решение.

Однако мы обнаружили, что игры «Апокалипсис» настолько огромны, и количество участвующих в них подразделений настолько велико, что время от времени это будет приводить к ситуациям, попросту не описанным в этой книге. Если подобное случится, мы настоятельно рекомендуем разрешить вопрос броском кубика, чтобы игра не застопорилась. Из нашего опыта следует, что решение вряд ли серьезно повлияет на то, какая сторона выиграет или проиграет. Поэтому лучше бросить кубик и продолжать играть, нежели прервать игру, чтобы обсуждать спорную ситуацию.

С другой стороны, в «Апокалипсисе» может сложиться ситуация, полностью описываемая правилами, однако предлагаемое решение будет выглядеть как минимум странным. Если подобное случится, то вы на ваше усмотрение можете использовать «домашнее правило».

Например, мы обнаружили, что вещи, влияющие на все модели на столе или имеющие неограниченный радиус действия, становятся чрезмерно мощными в самых больших играх «Апокалипсиса», поэтому мы установили свое домашнее правило, ограничивающее их действие 72 дюймами. Другая группа игроков, как мы узнали, решила использовать только одного специального персонажа в битве.

Также что-то подобное происходит в играх «Апокалипсиса» с армией Некронов. Правило Исчезновения может показаться слишком ограничивающим, особенно если большая часть вашей армии состоит из немногочисленных и дорогих моделей (например, Монолитов и К'Танов). Чтобы уладить это, вы можете договориться вообще не использовать правило Исчезновения!

Как вы можете видеть, домашние правила позволят вам изменить игровые правила, чтобы битвы проходили так, как вы и ваши друзья этого хотите. Только будьте осторожны, несколько аккуратно выбранных домашних правил могут сделать вашу игру более приятной, но кипе поправок и изменений приведут к прямо обратному эффекту!



АРМИИ И ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ

На последующих страницах вы найдете множество советов по созданию апокалиптических армий, а также примеры армий, уже собранных другими игроками. Также вы найдете здесь советы по созданию больших игровых полей и ландшафта для таких игр.





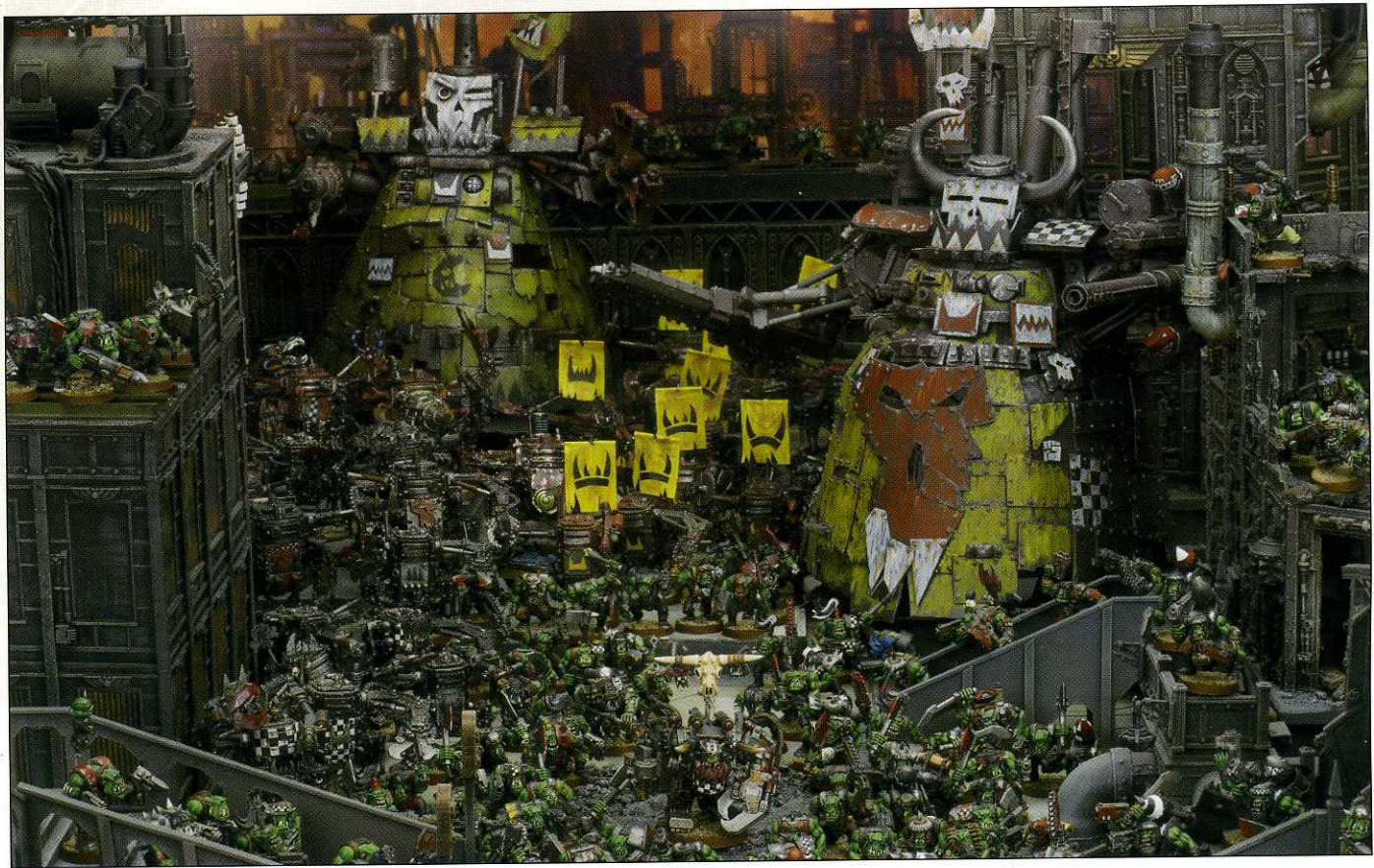
МАССИРОВАННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

«Василиски» Имперской Гвардии громят врагов Императора.



МОЛЧАЛИВЫЕ ВОИНЫ

Некроны восстали из своих могил и идут в атаку ровными рядами.



РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ОРДЫ

Орки атакуют, подобные волне варварского разрушения.



АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ АРМИИ

Чтобы играть в апокалиптические игры, вы должны иметь армию как минимум на 3000 очков. На первый взгляд может показаться, что этот очень много, но вам не потребуется много времени, чтобы собрать такие силы.

Первой трудностью на пути апокалиптической игры может стать собирание армии даже минимального размера, на 3000 очков. Конечно, многие игроки уже имеют подобные армии: например, целый Орден Космического Десанта или полчища Имперской Гвардии без счета. И даже для армий, в которых модели стоят гораздо дороже простого гвардейца, собрать армию на 3000 очков — это немалый труд. На этих страницах вы найдете советы, как этот труд упростить и ускорить сам процесс.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ВСЮ СВОЮ КОЛЛЕКЦИЮ !

Так как в апокалиптических играх нет никаких ограничений по организации армии, вы можете выставить на поле боя все, что у вас есть: разнообразные танки, покрашенные впрок для замены от турнира к турниру, Легкие ударные и Элитные подразделения. Ваши старые или ранние работы также могут быть призваны под ружье, когда Родина призывает их на поле боя!



Две модели из одной и той же армии Космического Десанта — классическая модель и более новая, современная модель.

ДОБАВЬТЕ ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Далее вы найдете описание Легендарных подразделений, устрашающих боевых машин и титанических монстров, возвышающихся над полем боя. Включение таких смертоносных (и дорогих по очкам) боевых машин поможет вам быстро достичь нужного размера армии.



Шипастый Иеродул



Истребитель типа «Громобой»



Орочья Стомпа



СОЮЗНЫЕ ВОЙСКА

Соедините свои силы с силами своих друзей, чтобы увеличить размер вашей совместной армии. Битвы, в которых принимает участие более одного человека на сторону, позволят вам играть быстрее, когда один человек отвечает не за всю армию, а за ее часть. Если у вас в шкафу ждет своего часа новая армия или куски некогда недособранной армии, сейчас настал час вывести их на поле боя в составе вашей основной армии. Таблица союзников приведена на странице 198.

Десантники Ордена Вороньей Стражи при поддержке сил Охотников на Ведьм и таинственных Арлекинов, которые также решили примкнуть к армии, готовятся к битве.

ДОБАВЬТЕ БОЕВЫЕ ФОРМИРОВАНИЯ

Боевые формирования, описания которых вы можете найти далее в этой книге, это специальные отряды моделей, которые, действуя вместе, получают определенные бонусы и преимущества. Это может быть, например, танковый эскадрон «Кулак Императора» из трех танков «Леман Русс» или десантно-штурмовой выводок Карнифексов, включающий пять и более этих тварей – все вместе они получают возможность использовать не свойственные им специальные правила: так, Карнифексы могут совершать Глубокий Удар!

БРОНЕТАНКОВОЕ ОСТРИЕ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Три «Ленд Райдера», подобно острию копья, пробивают боевые порядки противника.



ОРДЕН «ЛЕГИОН НАСТАВНИКОВ»

Джеймс Карч, игрок, игравший в Гранд Турнире GW и вообще большой фан Космических Десантников, решил расширить свою армию для более масштабных игр. То, как Джеймс расширил свою армию, показывает наиболее простой и прямолинейный метод расширения своей турнирной армии до апокалиптического размера. Он добавил несколько сильных и дорогих подразделений: танки (1) и подразделение Терминаторов (2), а также третий тактический взвод вместе с «Носорогом» (3). Армия включает множество мелких конверсий, которые не только придают армии уникальный вид, но и отражают историю Легиона Наставников. Имея армию такого размера, следует всегда иметь единую цветовую схему. Выбранная для этой армии смесь зеленого и белого цветов эффектна и легка в покраске.

Армия включает:

Капитана

Терминаторский командный взвод

Терминаторский взвод

Дредноут

3 тактических взвода

Взвод разведчиков

Штурмовой взвод

Эскадрон «Ленд Спидеров»

Эскадрон мотоциклистов

2 «Хищника-Аннигилятора»

«Защитник»



Джеймс приложил дополнительные усилия, конвертируя и крася своего капитана.





ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ

Специальные персонажи – это величайшие (или наиболее устрашающие) лидеры своей расы: командующие огромных армий или возлюбленные воины жутких богов.

Апокалиптические поля сражений – их естественная среда обитания.

Все показанные тут специальные персонажи могут быть командирами больших и многочисленных армий «Апокалипсиса». По мимо того, что это красивые миниатюры, которые можно покрасить с большим удовольствием, каждый такой персонаж будет основой и лицом вашей армии.



Асдрубаэль Вект, Высший Лорд
Каббалы Черного Сердца.



Урсакар Е. Крид, Лорд-Кастелян Кадии,
и его верный знаменосец Джарен Келл.



Лисандер, капитан
Имперских Кулаков.



Принц Йириель,
Автарх Йандена.



Тифус,
Предвестник Нургла.



Высший Маршал Хельбрехт и Капеллан Гримальдус из ордена Черных Храмовников.

МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ И СТРАТЕГИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Стандартный апокалиптический сценарий требует от игроков иметь по три маркера целей. Некоторые стратегические возможности также могут быть отображены маркерами или небольшими диорамами.

При создании маркеров вы должны иметь в виду, что вы должны будете четко видеть их на столе, заполненном сотнями миниатюр. Миниатюрные диорамы, тематизированные под вашу армию, будут идеально подходить на роль маркеров целей, но, конечно, не все игроки могут потратить время и силы на то, чтобы сделать нечто подобное. Вы, вне всякого сомнения, можете использовать маркеры, показаны на рисунках ниже. Они просты в изготовлении и четко видны на поле боя.



ПЛАСТИКОВЫЕ МАРКЕРЫ

Эти маркеры – символы, наклеенные на подставки размером 40 мм.



БАЗОВЫЕ МАРКЕРЫ

Самый простой путь изготовить маркер для армии – взять подставку диаметром 25 мм и нанести на нее подходящую переводную картинку.



КАБИНА ТИТАНА

Отстрелившаяся кабина Титана типа «Гончая» с раненым членом экипажа будет отличной целью в любой битве.



Стратегическая возможность «Полевой штаб» отображена смоделированным мобильным командным пунктом Тау.

ЭКСПЕДИЦИОННЫЕ СИЛЫ ТАУ

Ричард Кемп, опытный хоббист, уже давно размышлял над тем, чтобы начать собирать армию Тау. Запуск «Апокалипсиса» дал ему возможность не только собрать армию, но и сделать ее по-настоящему большой. Эта армия собрана прямо из коробки, без каких-либо конверсий, и, кстати, почти целиком состоит из пластика, если не считать моделей Forge World. Это позволяет быстро собрать полноценную армию. Добавления моделей и подразделений производства Forge World, таких как Боевые Доспехи (1), тяжелые артиллерийские дроны (2) и бомбардировщик типа «Тигровая Акула», позволяет расширить армию и придать ей шарм. В армию также включена команда старых Маскировочных Доспехов, сохранившаяся с тех времен, когда Ричард только размышлял над армией Тау.

Армия включает:

2 командира в доспехах типа XV8 «Кризис»

6 команд Воинов Огня на транспорте типа «Скат»

3 команды в Маскировочных Доспехах

Следопыты на транспорте типа «Скат»

2 эскадрона артиллерийских дронов

2 команды в доспехах типа XV88 «Бродсайд»

Эскадрон тяжелых артиллерийских дронов

«Тигровая Акула»



Эти доспехи типа «Бродсайд» являются вариантом классического дизайна, который продается компанией Forge World.





3

2

ПОКРАСКА ТАНКОВЫХ РОТ

В играх «Апокалипсиса» могут принимать участие десятки бронетанковых машин, что будет одновременно интересным и непростым действием, особенно когда вам потребуется идентифицировать их все на поле.

Любая отдельно взятая боевая машина Имперской Гвардии может принадлежать эскадрону, роте, полку или, что совершенно естественно, армии. Многие игроки любят наносить на свою технику отличительные знаки, указывающие на их положение в командной цепи. Существует множество способов отметить ваши танки, поэтому вы можете придумать свой собственный или использовать один из приведенных здесь примеров.

Самыми полезными являются знаки, указывающие на принадлежность боевому подразделению. Например,

эскадроны и роты «Леман Руссов» «Императорский Кулак» являются боевыми подразделениями, поэтому неплохо именно так отмечать танки, входящие в их состав. Помимо того, что сами по себе знаки отлично смотрятся, они имеют и практическое применение – в пылу сражения в гигантской битве очень легко увести отдельный танк подразделения слишком далеко от командирского и потерять преимущество его специальных правил. Хорошая опознавательная система поможет вам не забывать об этом.

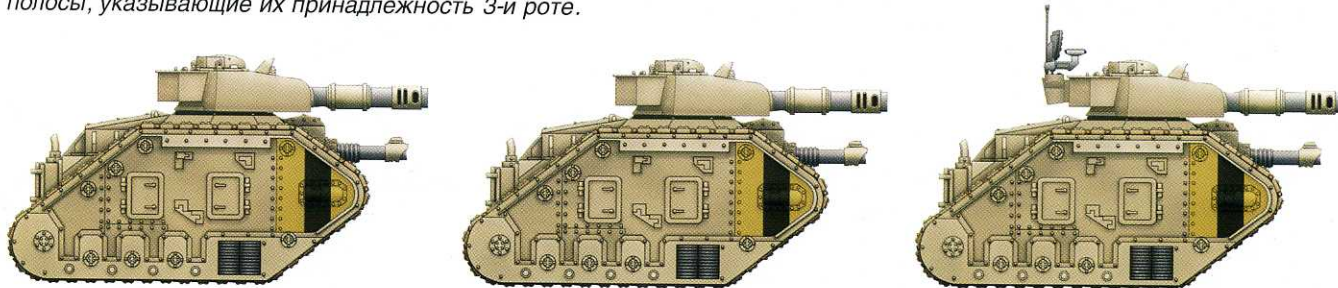
Несколько методов показано ниже. На каждом танке из представленных трех танковых эскадронов изображены: эмблема полка, порядковый номер танка и цветные полосы, нанесенные на его корпус и указывающие на роту, к которой принадлежит данный танк.

То, что я не могу сокрушить словами, я сокрушу танками Имперской Гвардии!

Лорд-Командующий Солар Махариус

ТАНКОВЫЙ ЭСКАДРОН 3-й БРОНЕТАНКОВОЙ РОТЫ 101-го ВОСТРОЯНСКОГО ПОЛКА

На бортах всех танков этого эскадрона «Императорский Кулак» нанесены отличительные цветные полосы, указывающие их принадлежность 3-й роте.



ТАНКОВЫЙ ЭСКАДРОН 2-й БРОНЕТАНКОВОЙ РОТЫ 15-го КАДИАНСКОГО ПОЛКА

Этот символ указывает на принадлежность танка 15-му полку Каданских Сил Оборона. Его можно найти на кадианском переводном листе.



ТАНКОВЫЙ ЭСКАДРОН 4-й БРОНЕТАНКОВОЙ РОТЫ 27-го МОРДИАНСКОГО ПОЛКА

У каждого танка есть свой порядковый номер, начинающийся с «четверки», отвечающей номеру роты. Машина №40 является командным танком, а машины с №41 по №43 составляют первый эскадрон.



МАРКИРОВКА ЭСКАДРОНОВ

Не все полки используют систему цветных полос для указания роты. Здесь показан альтернативный метод, использующий схожие знаки, указывающие танковые эскадроны, из которых состоит рота. Символы всех трех танков одного отдельно взятого эскадрона связаны друг с другом. Например, все символы 2-го Эскадрона имеют два перекрещенных элемента, а символы 3-го Эскадрона имеют по три параллельных элемента.



Командный танк отмечен лавровым венком.



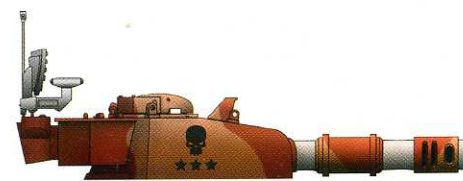
1-й Эскадрон.



2-й Эскадрон.



3-й Эскадрон.



НАЗВАНИЯ ЭСКАДРОНОВ

Вместо того, чтобы нумеровать каждый танк в эскадроне или роте, вы можете придумать уникальное имя для каждого из них и написать это имя на башенной броне. Эти названия могут также быть использованы для выделения эскадрона – например, использованием одинаковой первой буквы в названии каждого из входящих в него танков.

Пример 1-го эскадрона:

- «Непобедимый»
- «Несгибаемый Герцог»
- «Набожность Императора»

Пример 2-го эскадрона:

- «Безжалостный»
- «Быстрый»
- «Бесстрашный»

Пример 3-го эскадрона:

- «Дерзкий»
- «Доминатор»
- «Доблесть Империиума»

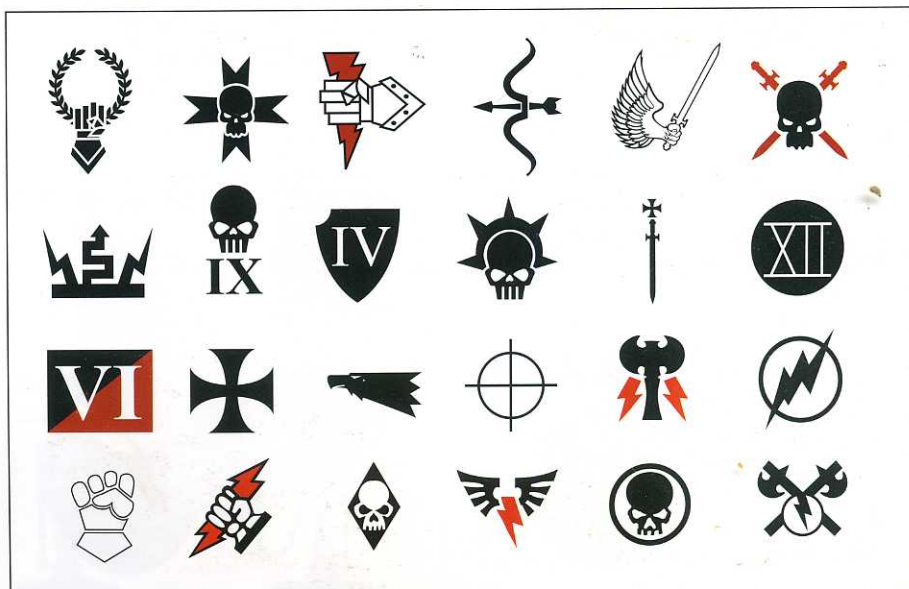


Раскрашенная именная табличка.

ЗНАКИ АРМИЙ

Когда армии Империи отправляются на войну, стандартной практикой является назначать им определенный символ в качестве знака армии. Этот знак служит для идентификации всех подразделений, участвующих в кампании, включая полки Имперской Гвардии, легионы Титанов, Космодесант и всех прочих союзников. Знаком армии обычно является простая и легко узнаваемая пиктограмма, которую можно быстро нанести на борта бронетанковой техники, используя трафарет.

Если вы являетесь членом игрового клуба или входите в группу игроков, собирающих Имперские армии, то почему бы вам не выбрать знак армии? На переводных листах есть достаточное количество подходящих для Имперской Гвардии или Космодесанта символов. Знак, нанесенный на броню всех ваших боевых машин, сразу же создаст чувство сплоченности, особенно когда ваши армии начнут бок о бок сражаться в по-настоящему огромных битвах «Апокалипсиса».



МАРКИРОВКА ТЕХНИКИ КСЕНОСОВ

У каждой из чужеродных рас, использующих технику, есть свои отличительные знаки. Вот некоторые идеи по маркировочным схемам техники Тау, Эльдаров и Орков.

ТАУ

У Тау есть набор символов и цветов, ассоциирующихся с определенными септ-мирами, как описано в «Кодексе: Империя Тау». Эскадрильи боевых машин Тау обычно состоят из четырех однотипных танков с одинаковым окрасом и отличительными знаками. Один из примеров того, как это можно сделать, представлен здесь. Но можно делать и по-другому, не бойтесь все менять или придумывать свои собственные символы и слоганы, используя переводной лист Тау.

На носовой части машин изображены знаки эскадрилий и каждой отдельной машины в них.



МОБИЛЬНЫЙ ОХОТНИЧИЙ КОРПУС

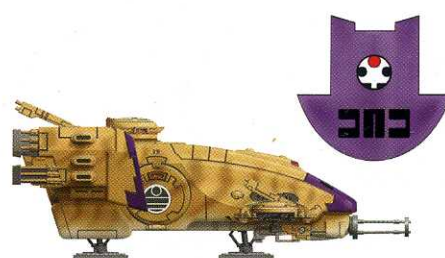
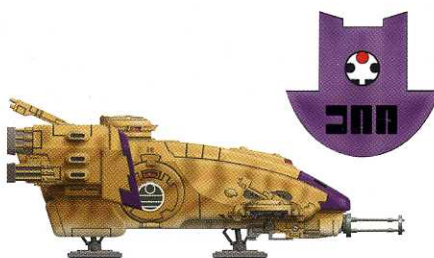
Символ ножа воинского братства на закрылках.

Командная машина

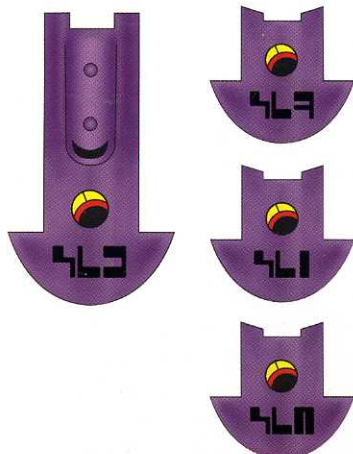


Знак Септа.

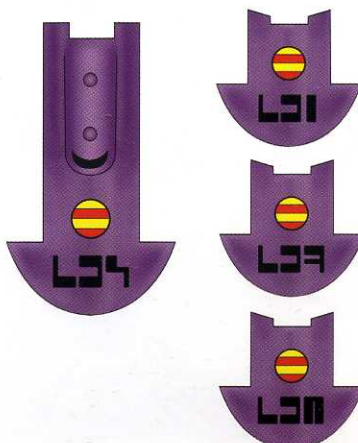
Штабная машина имеет более выделяющуюся раскраску носа и закрылок по сравнению с остальными.



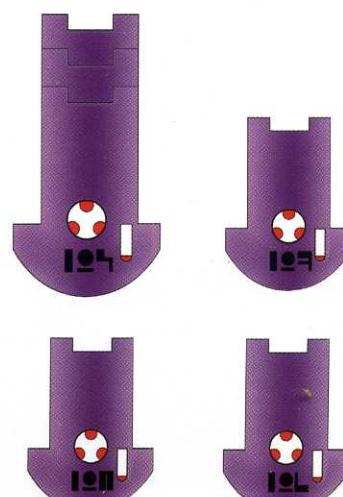
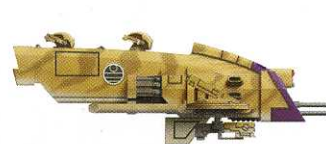
ГРУППА ПРОНИКНОВЕНИЯ СЛЕДОПЫТОВ



ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ БРОНЕТАНКОВЫЙ КОНТИНГЕНТ

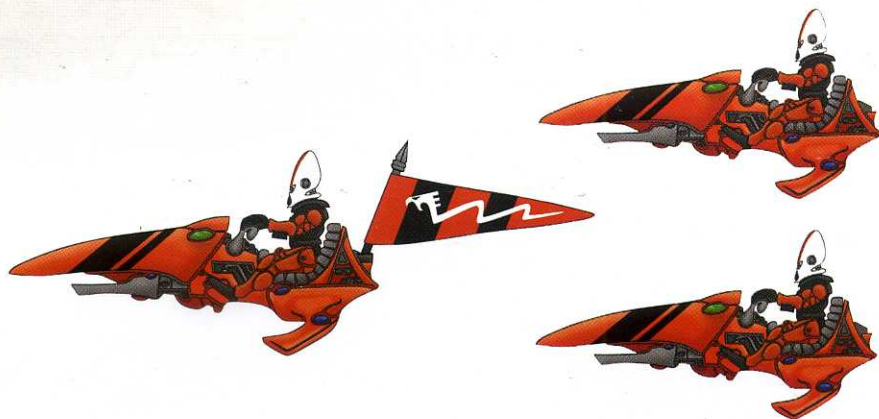


КОРПУС ДАЛЬНОГО ПАТРУЛИРОВАНИЯ

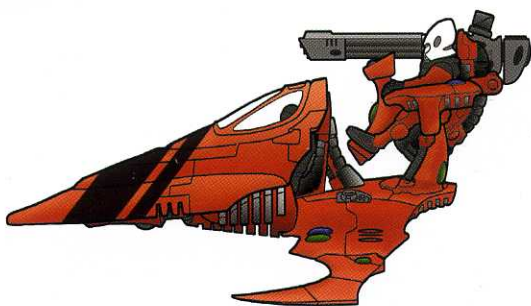


ЭЛЬДАРЫ

Эльдары используют чрезвычайно символическую и ритуализованную систему знаков и пиктограмм, многие из которых несут сразу несколько значений и скрытых подтекстов. Они могут быть использованы по вашему вкусу, чтобы обозначить принадлежность машины к тому или иному подразделению.

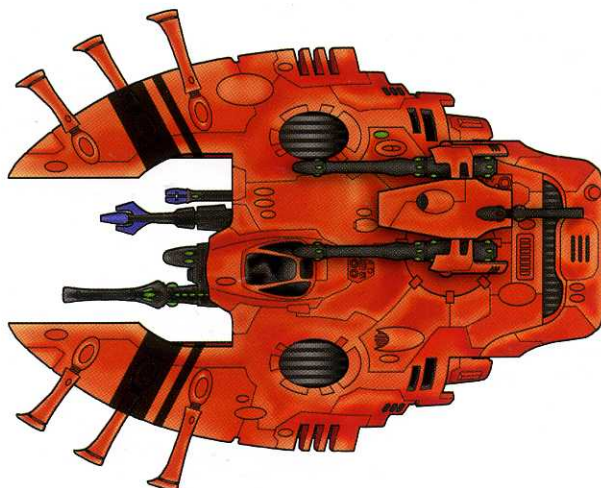


Машины этого воинства Диких Наездников помечены специальным рисунком из отличительных линий и полос, покрывающих их корпуса.



«Гадюки» воинства используют те же знаки, что и джетбайки.

На ведущий джетбайк нанесены те же знаки, что и на другие машины. На вымпеле также изображен «Космический змей», руна корабля-мира Сейм-Ханн, которому принадлежит данное воинство.



Этот «Волновой Змей» сопровождает воинство Диких Наездников и окрашен в соответствии с ним.

Другие воинства в армии отмечены другими рисунками линий.

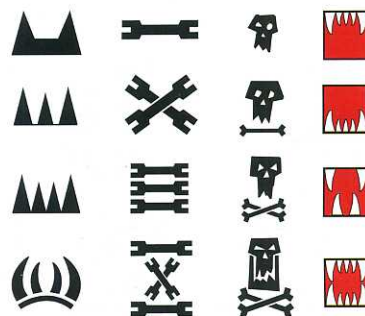


КОСМИЧЕСКИЕ ОРКИ

Орки — наиболее анархичная и разнообразная раса из всех, представленных в Warhammer 40 000. Однако и у них есть широко распространенная система отличительных знаков. Каждый Мек наносит свое клеймо на все построенные им машины, таким образом отмечая их принадлежность к определенным племенам, культам или вожакам.

ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

Цветные блоки можно использовать для указания принадлежности машины к боевому соединению. Например, покрашенные панели на каждом шагоходе из Ватаги Дредов.



ВАРИАНТЫ МАРКИРОВКИ

Даже если определенная пиктограмма повторяется на всех машинах орочьей армии, она никогда не будет выглядеть одинаково. Поэтому орочьи символы хорошо рисовать от руки.

МОДЕЛИ КОМАНДНЫХ МАШИН

В дополнение к отличительным знакам вы можете установить на вашу командную машину дополнительное снаряжение, чтобы она действительно выделялась среди других.

Многие из боевых формирований «Апокалипсиса» используют командные машины, которые обладают собственными специальными правилами и должны отличаться от других машин на поле боя. Даже если особых правил для собранного вами эскадрона нет, вы все равно можете сделать одну из моделей командной. Для этого вы можете использовать отличительные знаки, приведенные на предыдущих страницах, а также пластиковый командный набор для модифицирования модели. Подобные изменения действительно украсят вашу ведущую боевую машину.

ТАУ

Модернизация командной машины Тау представлена большой системой сканирования, которая может быть установлена на носу «Небесного ската», «Рыбы-Молота» или «Рогатого ската».



ЭЛЬДАРЫ

Модернизация заключается в установке эльдарских сенсоров, принципы функционирования которых находятся далеко за пределами понимания Техножрецов Империи. Сенсоры устанавливаются на корпусе «Сокола» или «Волнового Змея».



ХАОС

Модернизацией машины Космодесанта Хаоса является установка колдовского сенсорного устройства. Также это может быть злобное демоническое лицо или дополнительное вооружение, например, комбимелта. Может устанавливаться на корпус «Носорога», «Лэндрейдера», башню «Хищника» или рядом с верхним люком «Губителя».



Это демоническое лицо может быть установлено на «Губителя» Хаоса.

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Модернизация заключается в установке вокс-передатчика дальнего действия, способного координировать все машины эскадрона или роты, а также выходить на связь с командованием. Может быть установлен на башнях «Леман Русса» (и его вариаций) или «Химеры».



КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Модернизацией является усовершенствованное устройство связи и захвата цепей, устанавливаемое в отверстие, предназначенное для люка или орудия на броне. Может быть установлено на корпус «Носорога», «Лэндрейдера», башню «Хищника» или днище «Лэндспидера».



ДРУГИЕ АРМИИ

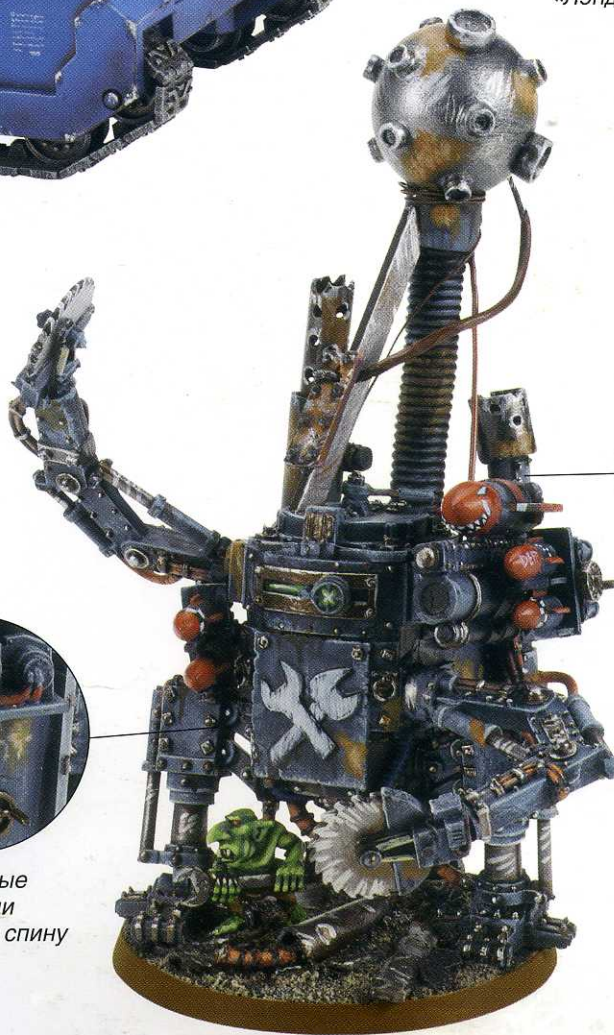
Наборы для модернизации командных машин существуют для армий, приведенных выше, поэтому всем остальным игрокам следует импровизировать. Можно достаточно легко собрать уникальную командную боевую машину, используя какие-нибудь лишние детали — например, так, как это показано ниже.

ОРКИ

Конвертировать модели Орков очень просто, потому что они совсем не должны выглядеть аккуратными. Вам надо просто понять орчью философию прикрепления как можно большего количества кусков брони, пушек и всего прочего. На этот Дред установлен самодельный проектор силового поля, поэтому он может выступать в роли ведущего Дреда в битве.



Дополнительные элементы были добавлены на спину Дреда.



Части двигателя и выхлопные трубы помогают работать самодельному силовому полю — иногда.

СУПЕР-ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК ТИПА «РАЗЯЩИЙ КЛИНОК»

«Разящий Клинок» – это настоящая передвижная крепость, хорошо бронированная и ошетилившаяся пушками. Мы покажем вам его детали, правильную маркировку и распространенные цветовые схемы.



Набор из «Разящего Клинка» позволит вам индивидуализировать командира, используя разные головы.

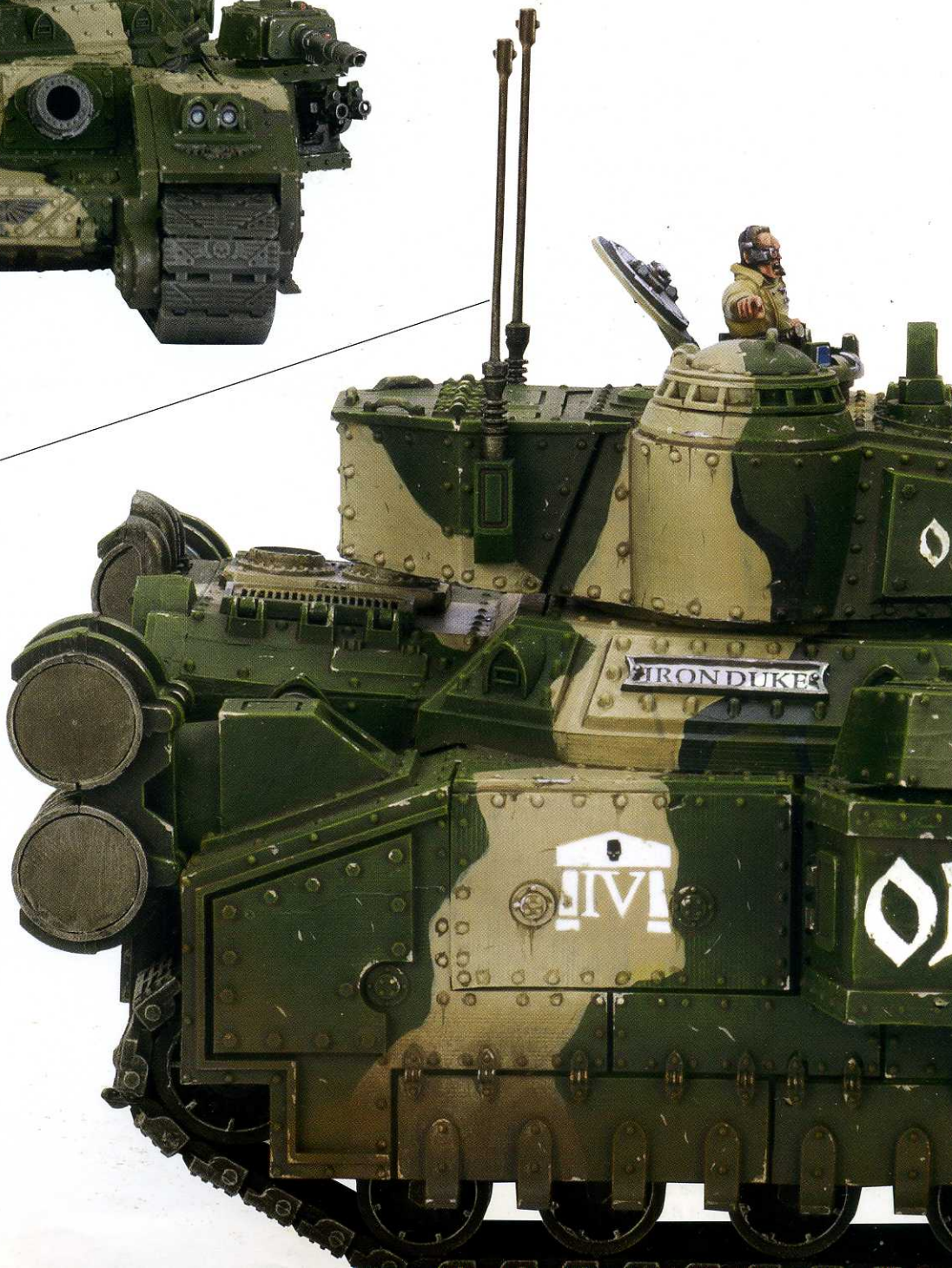


Пеший танковый командир придаст вашей армии Имперской Гвардии дополнительный шарм, он может отображать, например, офицера в армии.

Этим «Разящим Клинком» управляет команда ветеранов. Антенны коммуникационной установки позволят снабжать войска на поле боя ценной информацией и координировать бой.



Полковые обозначения указывают на то, что этот танк является частью 4-й Каданской Армии. Череп указывает на то, что это ведущий танк роты. Номер 01 указывает, что это первая машина в командной роте полка, а это, в частности, значит, что этим танком командует второй по старшинству офицер во всем танковом полку.





Каждый «Разящий Клинок» имеет свое имя собственное и уникальный серийный номер. Эти номера часто указываются на корпусе машины. По этому номеру Техножречество Марса отслеживает боевой путь своих детищ.

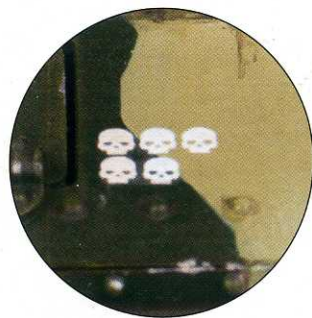
Задник двигательного отсека танка является святилищем Бога-Машины. Древние знаки и обереги хранят чистоту машинного духа «Разящего Клинка».



«Разящий Клинок», как и многие имперские танки, может нести в люке тяжелый стаббер.



Имперский орел нанесен на разные участки корпуса танка.



Танкисты часто наносят на корпус звезды (или черепки) по количеству уничтоженных машин врага. Экипажи супер-тяжелых танков обычно наносят звездочки за самые дорогие цели: супер-тяжелые танки, Титаны или командные подразделения противника.

СУПЕР-ТЯЖЕЛЫЕ ТАНКИ

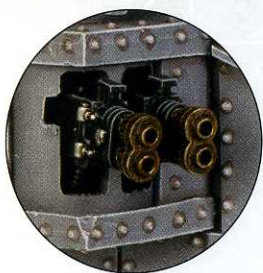
Набор «Разящего Клинка» позволяет также собрать танк типа «Адский Молот». В качестве альтернативы вы можете использовать набор «Разящего Клинка» как основу для других супер-тяжелых машин, правила для которых даны в этой книге.

«АДСКИЙ МОЛОТ»

«Адский Молот» более всего пригоден для ведения боя на полях сражений, изобилующих укрытиями и укреплениями. Его оружие имеет меньшую дальность, но гораздо большую огневую мощь, и от основного оружия этого танка не спасает никакое укрытие.



Пушка типа «Адский Молот» заменяет на этом танке оружие «Разящего Клинка». Даже самое лучшее укрытие не спасет от ее разрушительного огня.



Спонсоны со спаренными тяжелыми огнеметами вынесены вперед для того, чтобы использовать их более эффективно.



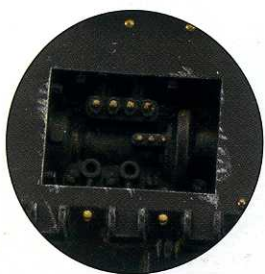
«КРЕПОСТЬ ВЫСОКОМЕРИЯ»

«Крепость Высокомерия» – это мобильная командная машина и проповедническая кафедра Комиссара Йарика. Эта модель показывает один из методов, которым можно тематизировать ваш «Разящий Клинок», сделав его уникальной машиной.

Кафедра сделана из полистирола, деталей от набора «Готические руины», а также других битсов от разных пластиковых наборов.



Боковые панели сделаны из полистирола и аккуратно покрашены, превознося славу Йарика, героя Империи.



Чтобы показать внутреннее устройство танка, один из рабочих люков на корпусе снят.



Турель с тяжелым болтером в корпусе украшена деталями от «Экзорциста» Охотников на Ведьм.

«ЧУМНОЙ ЖНЕЦ»

Модель «Чумного Жнеца» является продуктом длительного конвертирования и болезненного воображения. Самым заметным элементом конверсии является пушка танка.



Резервуары с токсинами сделаны из пластиковых стаканчиков. Поверхность яда покрашена с использованием «Влажного эффекта» и «Смо Green».



Некоторые бронепластины были сняты с модели, чтобы показать нурглингов, которые обитают в недрах танка.

Игрокам Хаоса не обязательно использовать такие сложные правила, как правила «Чумного Жнеца», который к тому же требует большой конверсионной работы. Вы можете просто украсить обычный «Разящий Клинок» иконами Хаоса и использовать его, применяя правила «Разящего Клинки».



Плоть была вылеплена из модельной шпаклевки, известной как «Green Stuff».

Гнойная пушка вылеплена на основе ствола обычного «Разящего Клинки» с использованием пластиковых деталей и проволоки (для создания вен на стволе).

ЧЕРЕПОЛОМ КОСМИЧЕСКИХ ОРКОВ

Игроки за Орков могут использовать простой «Разящий Клинок», чтобы отобразить захваченный Имперский Танк. Но гораздо прикольнее конвертировать «Клинок» в истинно орочий танк — «Чреполом», с его форсированными двигателями и пушкой еще большего размера.

Для создания этого форсированного двигателя были использованы пластиковые трубки, детали от «Городских руин» для Warhammer 40 000 и даже оригинальный ствол от «Разящего Клинки».

Добавление командира танка может придать машине большую индивидуальность. Этот капитан собран из тела обычного пластикового Орка с головой от Штурмбоя.

Ствол «Чреполома» создан из пластиковых трубок, проволоки и деталей от «Городских руин» для Warhammer 40 000.



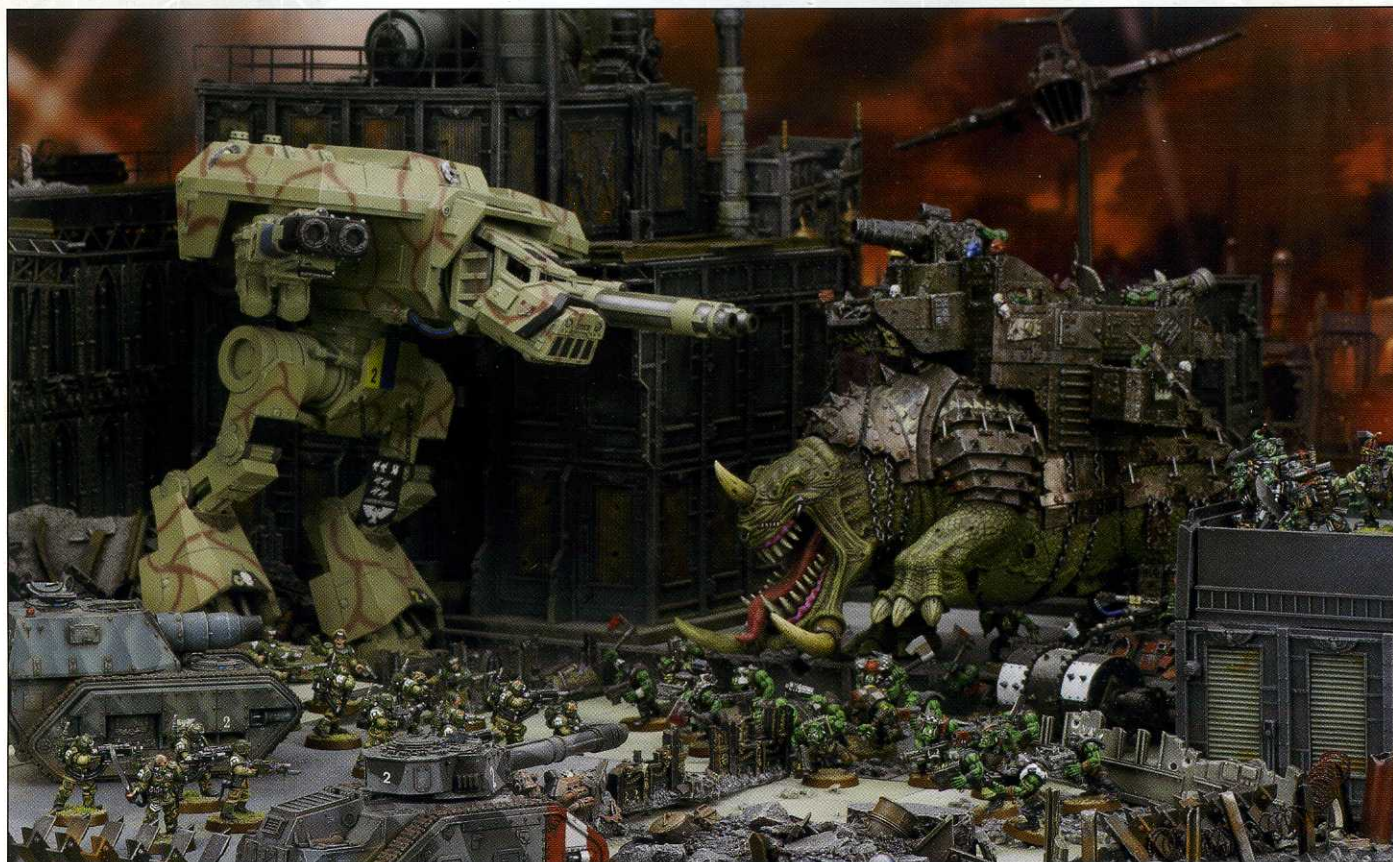
Орочьи руны вырезаны из кусков листового полистирола.

При покраске «Чреполома» вы должны думать, как Орк: хотите, чтобы он ездил быстрее — красьте его в красный цвет.



МОДЕЛИ FORGE WORLD

Многие легендарные подразделения и боевые машины являются большими орудиями разрушения и становятся центральными фигурами в вашей армии. Многие из них изготавливаются компанией Forge World; некоторые показаны на этих страницах.



ТИТАНИЧЕСКАЯ БИТВА

Огромный Титан типа «Гончая» вступает в бой с Титаническим Сквиготом, в то время как над полем боя кружатся Истребо-бомберы орков.



Сравнительный
размер

ДЕСАНТНО-ШТУРМОВОЙ КОРАБЛЬ ТИПА «БУРЕВЕСТИК»

«Буревестник» — это супер-тяжелый летун. Он обладает огневой мощностью супер-тяжелого танка, может бомбить боевые порядки противника и при этом несет на борту до 30 десантников.



Сравнительный
размер



ЭЛЬДАРСКИЙ «ВАМПИР-ОХОТНИК»

Этот супер-тяжелый летун Эльдаров специализируется на отстреле супер-танков и Титанов других, низших, рас.



«БАРРАКУДА» ТАУ

«Барракуда» — это маневренный истребитель завоевания господства в воздухе. Он вооружен мощной ионной пушкой, а также парой многоствольных пушек и ракетометом.



Сравнительный
размер



ГИГАНТСКИЙ КНАРЛОК

Империя Тау часто использует наемников-Круутов, едущих в бой на спинах Гигантских Кнарлоков.



ТИТАН ТИПА «ГОНЧАЯ»

Имперские Титаны — это богоподобные боевые машины Империи, способные огнем своих орудий смести целые армии.



За информацией по моделям Forge World обращайтесь на сайт-магазин компании:

www.forgeworld.co.uk

МОДЕЛИ, ПОСТРОЕННЫЕ С НУЛЯ & СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ПРАВИЛ

«Апокалипсис» предоставляет идеальную возможность для конвертирования или постройки совершенно новых моделей, а после – придумывания для них специальных правил.

Одним из занимательных аспектов хобби, предлагаемого Games Workshop, является конвертирование или постройка с нуля собственных моделей для использования их в своих играх. Конвертированная модель – это миниатюра компании Citadel, модифицированная тем или иным способом, например, добавлением дополнительного оружия или брони. Модель, построенная с нуля, полностью придумывается игроком.

Используя правило «Считается...», очень просто включить в ваши игры Warhammer 40 000 конвертированную модель, считая ее чем-то из вашего листа армии. Например, в армию Тау можно включить конвертированные модели Дриад Лесных Эльфов, представляющих инопланетных союзников, и «считая» их Плотоядными Круутами. Однако «Апокалипсис» предлагает возможности и для более амбициозных проектов. Самый простой способ использования сильно конвертированной или построенной с нуля модели – это «считать» ее существующей легендарной моделью примерно того же размера и с теми же способностями. Никто не будет против этого до тех пор, пока вы не захотите применить правило «Считается...» к фантазмагоричной и полностью выдуманной модели. Поэтому, пока вы не используете правило «Считается...» для получения необоснованной выгоды или не нарушаете этим правилом образ вашей армии, все будет нормально.

ПРАВИЛО «СЧИТАЕТСЯ...»

Правило «Считается...» позволяет вам применять правила существующих подразделений к старым или построенным с нуля моделям, не имеющим собственных. Самое важное – не забыть до начала игры обсудить с вашим оппонентом, какие правила применяются к вашим моделям.



БРОНИРОВАННЫЙ ПОЕЗД

Этот бронепоезд скорее был создан для показа, чем для участия в играх. Его можно использовать как ландшафт или игровую цель. Написать правила для него легко: например, его можно считать «Лэндрейдером», который должен ездить по рельсам.

НЕКРОНСКИЙ СУПЕР-МОНОЛИТ

Эта модель была создана в качестве ядра армии Некронов, и в играх Warhammer 40 000 считалась обычным Монолитом. С выходом же кодекса «Апокалипсиса» модель стала считаться Некронским Пилоном.



ТЕРМИТ

Эта модель была создана в память о старых играх Epic Warhammer 40 000. К ней применяются правила десантного модуля, и в дополнение считается, что ее корпус всегда скрыт, так как Термит перемещается под землей.



Другой способ использовать большие, построенные с нуля или конвертированные модели – это заранее подготовить для них «специальные» правила так, как это будет показано далее. Они должны быть написаны человеком, который является организатором игры. Создавать свои собственные правила несложно, и может быть очень даже весело. Следует опасаться сделать новую модель слишком могущественной, так как это может испортить любую игру, в которой она будет использоваться, а также заставит игроков в будущем

отказываться от участия в играх с самодельными моделями. Ни то, ни другое не желательно, поэтому попытайтесь избежать подобных ошибок. Лучше всего, когда новая модель окажется слабее, чем предполагалось, так как впоследствии вы всегда сможете усилить ее. А если она сразу окажется слишком мощной, то, возможно, вам уже больше никогда не придется ее использовать. Наверное, лучше всего использовать самодельные и конвертированные модели в сценариях, придуманных специально под эти модели. Вселенная Warhammer 40 000 включает в себя всевозможные виды

экзотической и уникальной техники и жизненных форм, и частенько тематическая игра будет просто просить включить в нее что-нибудь подобное. Например, игра, проходящая на Море Смерти, не будет самой собой, если не включить в нее несколько диких представителей местной фауны, сконвертированных из моделей Людей-Ящеров, а как заиграет сценарий планетарного вторжения, если добавить в него несколько самодельных защитных лазеров?! Подобные дополнения сделают ваши игры по-настоящему увлекательными и яркими.



БАТАРЕЯ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ «РАПИРА»

Данная орудийная платформа Имперской Гвардии была сделана на основе классических миниатюр компании Citadel. Правила основываются на команде тяжелого вооружения Имперской Гвардии, вооруженной спаренным мультилазером вместо лазерной пушки.



ОРОЧЬИ ПУШКИ «ФЛАККА-ДАККА»

Эти орудия противовоздушные пушки были сделаны в основном из лишних частей для сценария «Консервная Фабрика» (см. стр. 77). Они считаются спаренными автопушками со специальным правилом «Зенитная».

ОРОЧИЙ МИННЫЙ ЗАГРАДИТЕЛЬ

Эта типично орудия конструкция была построена специально для сценария «Консервная Фабрика» (см. стр. 77). Эта модель полностью самодельная, и для ее создания были использованы всевозможные детали, скомпонованные вокруг обычной пластиковой бутылки. В бою модель использовалась как мобильная цель с добавлением пары простых правил выставления мин. В битвах «Апокалипсиса» происходит так много всего, что лучше придерживаться простоты и не усложнять ситуацию кучей дополнительных правил.

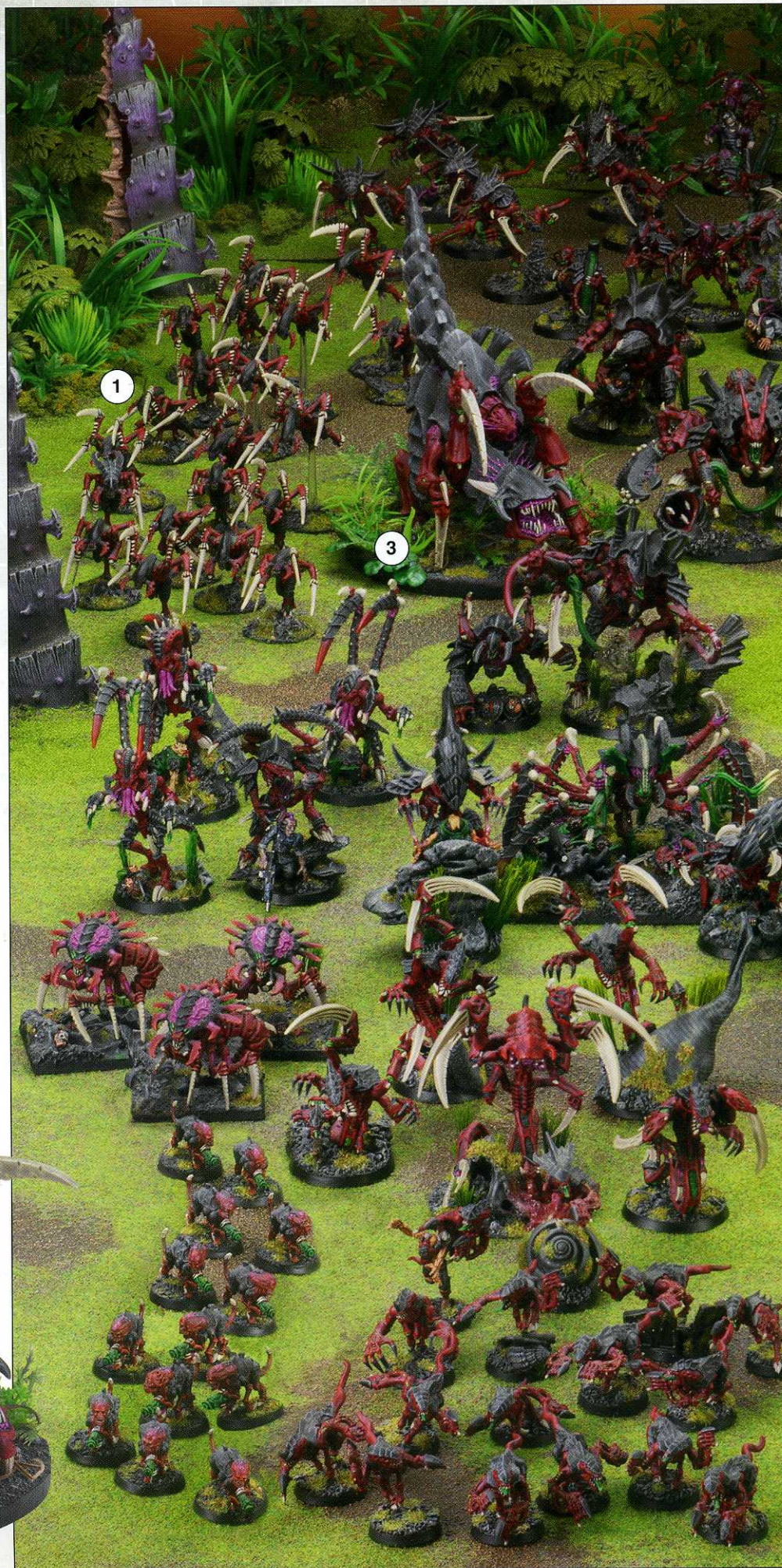


ФЛОТ-УЛЕЙ «МОЛОХ»

Эта армия лишь малая часть коллекции Марко Шультца. Он создавал свой собственный Флот-Улей в течение многих лет. Его армия включает как классические модели (1, 2) так и более современные модели производства Forge World, например могучего когтистого Хиеродула (3). Практически каждая модель в армии Марко адаптирована и конвертирована в соответствии с его представлениями об армиях Тиранидов. Он также создал свои собственные маркеры целей для Апокалипсиса (4).

Этот выводок включает:

- 6 Тиранов Улья
- 5 Тиранидских Гвардейцев
- 1 Патриарх
- 4 Ликтора
- 6 воинов с Прыгучестью
- 2 выводка воинов
- 2 выводка Генестилеров
- Выводок Термагантов
- 2 выводка Шипогантов
- Выводок Хормогантов
- Выводок Смертогантов
- Выводок Прожор
- Летающий выводок Прожор
- 5 Равенеров
- Выводок Гаргулий
- 3 Зоантропа
- 4 Бивора
- 8 Карнифесов
- 1 Когтистый Иеродул (см. внизу)





ПОЛЯ БИТВ

Огромные армии требуют для сражений огромные поля битв. Следующие страницы предоставляют практические советы и идеи по расширению вашего игрового стола для игр «Апокалипсиса».

Прежде чем вы вплотную займетесь планированием игры «Апокалипсиса», вам следует рассмотреть два вопроса: место, которое вы можете выделить для проведения игры, и поверхность, на которой будет происходить сама битва.

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Некоторые счастливицы выделили дома пространство, необходимое для проведения игр, или, по крайней мере, могут быстро убрать одну из комнат для этого. Где бы вы ни играли, вам по-настоящему повезет, если вам хватит места для проведения битвы «Апокалипсиса» хотя бы средних размеров. На следующих страницах приведены некоторые идеи, которые вы можете использовать, чтобы увеличить ваше игровое пространство. Однако, возможно, наилучшим решением будет сменить

место проведения. Местные игровые клубы, Дома Культуры, сдающиеся помещения и другие подобные места могут быть взяты по приемлемой цене, особенно если ее разделить на всех участников. Большие игры «Апокалипсиса» проходят значительно лучше, когда участвует много игроков.

ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

Большинство игроков играют на специально собранных или купленных столах. Размер стола, рекомендуемый для игры по 1500 очков на каждую сторону – 6 на 4 фута. Для битвы «Апокалипсиса» по 3000 очков на сторону рекомендуется использовать два стола 6 на 4 фута, сдвинутых вместе (хотя стол размером 8 на 4 фута тоже подойдет). Но эти цифры являются всего лишь ориентирами, так как гигантские игры «Апокалипсиса» или тематические сценарии могут потребовать

значительно большего игрового пространства.

Чтобы найти стол, подходящий для таких больших (и зачастую неординарных) битв, придется потрудиться. Даже в студии Games Workshop, где под рукой есть практически любые столы, нам приходилось их составлять, подгонять и двигать, чтобы разместить игроков, разместить на столе миниатюры или в случае тематических сценариев разместить особенно большой игровой стол – а иногда все это сразу!

На следующих страницах показаны некоторые решения наших проблем с игровым пространством. И хотя эти решения не всесторонни, вы можете что-то поменять в зависимости от доступных вам материалов и пространства. Естественно, все эти решения связаны с советом на странице 34 – «Планирование наперед».

Эта игровая поверхность размером 12 на 6 футов (360 на 180 см) была собрана из специального строительного пенопласта, свободно продающегося в хозяйственных магазинах. Весь этот игровой стол (включая вырезание холмов) был сделан одним человеком за один день. Что важно, на все это было потрачено минимум средств.

Эти простые холмы были вырезаны модельным ножом из того же самого пенопласта, из которого сделана и вся игровая поверхность.



стол установлен на козлах, купленных в хозяйственном магазине (такие же можно сделать самому). В магазинах продается много столов, подобных этим (в том числе и складных), и специальные скручивающиеся столы, так популярные у нас в клубах. Для проведения очень больших игр вам может потребоваться много столов: в этом случае, если нет, вам стоит взять столы напрокат.

ВЫСТУП «ИФИНАССА»

Талларнский IX полк пытается сдерживать Тиранидов из Улья Йормунгандра.

Иногда лучше всего играть в большую игру просто на полу. Паркет, ламинат или тонкий ковролин прекрасно подходят для этого, так как миниатюры можно выставлять прямо на них. Некоторые поверхности подойдут сами по себе, на другие же можно сначала положить материю подходящего цвета (охра для пустыни, зеленый для травы и т.д.).

Чтобы определить края поля боя, можно положить вокруг него какую-нибудь ленту. Не забудьте оставить свободное место по периметру игрового пространства, так как оно понадобится игрокам для перемещения своих подразделений.



Простая дорога, сделанная из изоленты, может выглядеть очень убедительно — особенно на больших игровых поверхностях.

ЗАЧИСТКА НОВОЙ КИТАЛЬФЫ

В этой битве Космические Десантники из Ордена Менторов атакуют орду Орков.

Здесь представлен обычный игровой стол размером 6 на 4 фута, превращенный в стол для игр «Апокалипсиса» путем добавления с каждой стороны двух дополнительных секций. Для выравнивания двух разных столов можно использовать книги.



Для превращения обычного стола в подходящее поле боя можно использовать любые материалы. Здесь мы использовали напольные плитки серого цвета, но можно было с таким же успехом использовать одеяло.

ОБОРОНА ВРАТ ВЕЛИЗАРИ

Большая армия Ультрамаринов противостоит экспансии Империи.

СРАЖЕНИЯ БОЛЬШЕГО МАСШТАБА

Большие группы игроков, имеющие доступ к большим игровым пространствам, могут рассмотреть следующие вариации поистине колоссальных игр. Заметьте, что все эти советы лучше работают, когда за каждую сторону играют четыре и более игроков. Пока на каждые 5000 очков приходится хотя бы один игрок, вы сможете закончить любую игру в течение одного дня или выходных.

Сценарий «Апокалипсис», представленный ранее, разработан специально для стола размеров 8 футов в ширину и 24 фута в длину. Если использовать более широкие столы, то игроки не смогут дотянуться до центра стола; более длинные столы выглядят слишком узкими, что мешает получать должное удовольствие от игры. Используя смекалку, можно создать значительно большие по размерам поля боя. Самыми распространенными примерами больших полей битв являются соединенные столы или напольные войны.

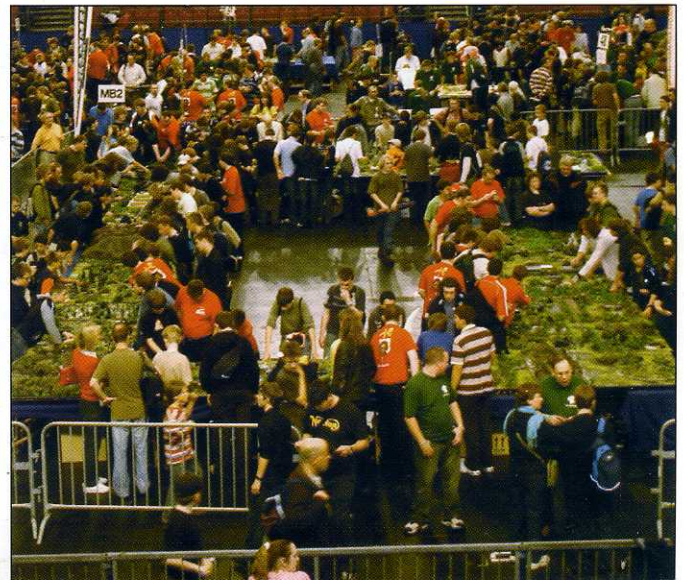
«Стервятник» Имперского Флота проводит бомбардировку.



22-й Морданский полк Имперской Гвардии пытается удержать стратегически важный мост, атакуемый объединенными армиями Ультве и Сейм-Ханна.



Масштабный штурм полярных крепостей Макрагга отыгрывается множеством игроков с каждой стороны.



На этом огромном столе в виде пончика проводилась самая большая игра UK Games Day 2006.

СОЕДИНЕННЫЕ СТОЛЫ

Как вы могли догадаться, соединенные столы - это два или более обычных столов, соединенных тем или иным способом. Эта связь может быть как физической (например, мост), так и воображаемой (например, выходя за нижний край стола «А», подразделение на следующий ход будет появляться из-за верхнего края стола «Б»). Организатор должен определить, как связаны столы, и разъяснить ситуацию всем игрокам. Каждый игрок должен

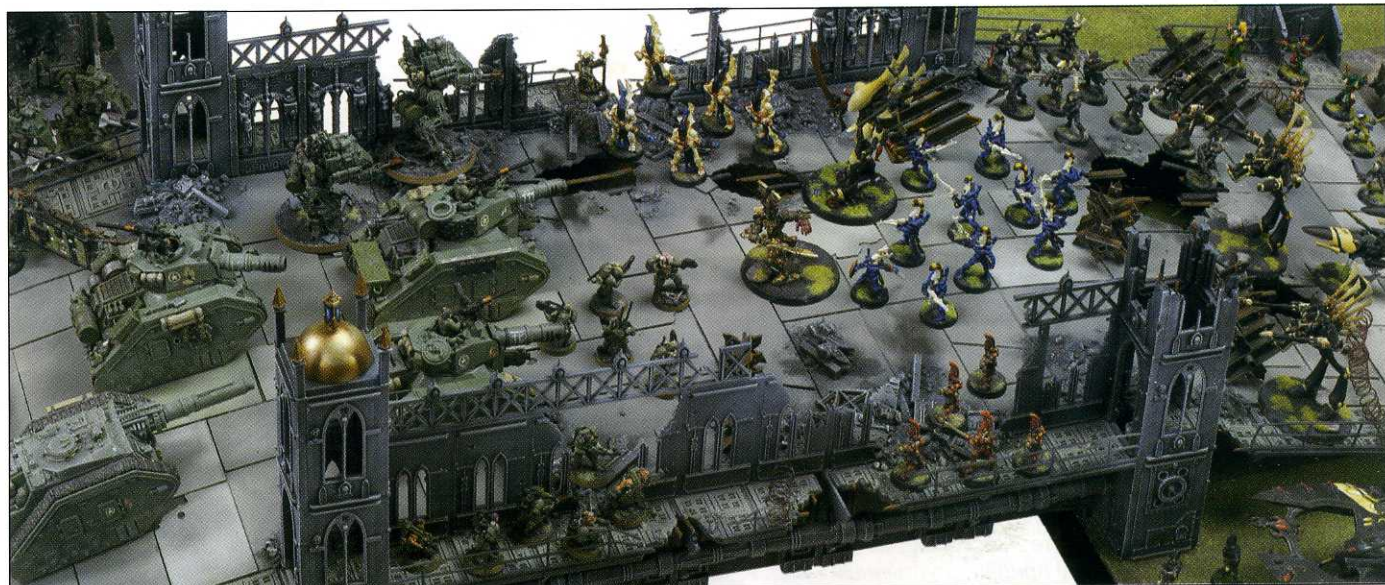
получить в свое распоряжение стол, потом он будет решать, отправлять ему подразделения в другие сектора поля битвы или нет. Возможна ситуация, когда отряды игрока окажутся одновременно на разных столах. Если это произойдет, игрок может передать командование удаленными моделями ближайшему к ним союзнику или же бегать от стола к столу, чтобы управлять своими моделями.



Эльдарский Титан «Привидение» стреляет пульсирующими лазерами по Имперским танкам.

Пропась между столами могут пересечь только модели, которым хватает для этого одного хода.

Воинство Наездников Ветра готовится использовать свои гравитационные двигатели, чтобы пересечь пропасть и атаковать Имперскую Гвардию с фланга.



Мост, соединяющий два стола, гарантирует, что армии столкнутся на нем в кровавом ближнем бою. Размещение целей сценария на нем делает его еще более важным для определения итоговой победы.

НЕОБЪЯТНЫЕ НАПОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Огромные напольные сражения легко организовать, если у вас есть доступ к большим пространствам пола, и в наличии имеется достаточно ландшафта. Неудобства, вызванные игрой на полу, с лихвой окупятся удовольствием, полученным от проведения поистине необъятного сражения. Если вы планируете сыграть битву планетарных масштабов, как, например, 50 на 50

футов, то напольная война — это ваш наилучший вариант. Просто помните два проверенных золотых правила для игр на полу: 1. Никто, кроме игрока во время его хода не имеет права находиться на игровой поверхности и 2. Никогда-никогда не делайте шаг назад, когда находитесь на игровой поверхности. Также бывает очень неплохо принести подушку!

Устраивая напольные войны, неплохо использовать в них особый тип ландшафта, по которому модели (зачастую) не могли бы передвигаться. Например, реки, озера магмы, пропасти и каналы. Идея проста и практична: вы сможете использовать их, чтобы без опаски ходить по полю боя.



Вряд ли ваш пол выглядит как поверхность поля боя 41-го тысячелетия. Однако его можно довольно быстро привести к такому виду. Поверхность, показанная здесь — это линолеум, купленный по дешевке в местном хозяйственном гипермаркете. Несколько росчерков из баллончика с коричневой краской, и ему придан «пустынный» вид. Иметь поле боя, которое можно свернуть и убрать после окончания игры, очень удобно.

В играх «Апокалипсиса» хорошо использовать несколько больших элементов ландшафта. Высокие элементы могут предоставлять (хотя бы частично) укрытие для самых гигантских созданий и даже Титанов.



Серый кусок линолеума был порезан на полосы, из которых очень быстро была собрана дорога. Если у вас не получается найти подходящие цвета, то материал можно покрыть черной краской из баллончика, после чего высветлить сухой кистью.

БИТВЫ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

В «Апокалипсис» можно играть один на один, но по-настоящему прочувствовать его можно в играх с несколькими игроками, например такой, как эта. В этой битве, размером 13 футов, принимают участие армии четырех игроков, как минимум по 3000 очков кажд

ЛАНДШАФТЫ «АПОКАЛИПСИСА»

Когда вы найдете поверхность для проведения игры «Апокалипсиса», вам потребуется заполнить поле битвы ландшафтом. Здесь представлены некоторые подсказки, которые помогут вам подготовить большие поля сражений.

МНОГО ЛАНДШАФТА

Для игр «Апокалипсиса» требуется такой же ландшафт, который вы используете в ваших обычных играх Warhammer 40 000, только в больших количествах. Вам не нужно загромождать ваше поле ландшафтом, как обычно делается в маленьких играх, однако если ваше поле увеличилось в два раза, то вам все-таки понадобится какое-то дополнительное количество ландшафта. Хорошим решением этой проблемы в случае игр с участием нескольких игроков, будет договоренность, чтобы каждый принес с собой несколько элементов ландшафта – таким образом их как раз наберется достаточное количество.

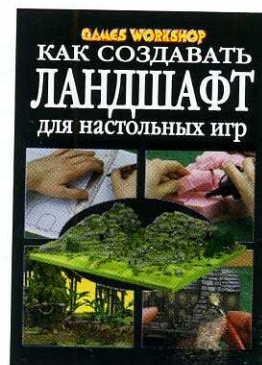
На этом столе (собранном из двух столов 6x4 фута) ландшафт распределен по секторам: индустриальный центр, городской край, немного холмов и скалистый район.

ГРУППИРУЙТЕ ЛАНДШАФТ

В отличие от небольших игр, где ландшафт равномерно распределяется по всему полю боя, большие игры выигрывают от скопления ландшафта. Просто расположите все ваши деревья, все ваши дома и т.д. плотными группами. Так вместо случайных элементов у вас получатся ландшафтные зоны, разделенные пустыми пространствами. Эти пустоты будут заполнены ордами пехоты, колоннами бронетехники, боевыми машинами и чудовищными созданиями, а участки с ландшафтом превратятся в цели жарких боев, в которых стороны будут оспаривать контроль над ними.

СОЗДАНИЕ ЛАНДШАФТА

Те, кто интересуется созданием собственного ландшафта, могут для начала изучить книгу «Как создавать ландшафт для настольных игр», в которой собраны различные способы и примеры его создания.



Скалистая местность.

Индустриальный центр.

Разрушенный городской район.

Обычная дорога помогает соединить разные группы ландшафта.

ЛАНДШАФТ «CITADEL»

«Городские руины» фирмы Citadel идеально подходят для полей сражений 41-го тысячелетия.



Санктум Импералис



Мануфакторум



Базилика Администратум

БОЛЬШИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

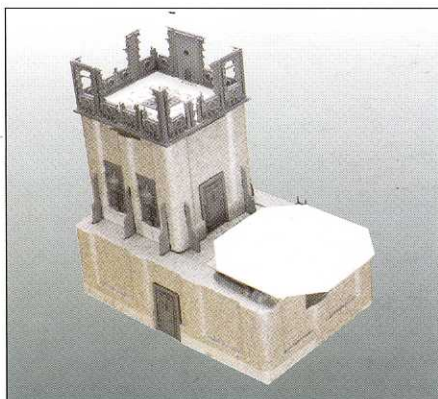
Несколько продуманных больших элементов ландшафта по-настоящему украсят любое поле боя. Массивный элемент может один заполнить целую зону игрового поля.

Даже ветераны ландшафтостроения могут испугаться создавать очень большой элемент ландшафта. Тем не менее, оно того стоит, такой элемент станет центральным на вашем поле боя. Также не надо забывать, что, создавая большую модель, не обязательно покрывать ее всю мелкими деталями.

При создании любого элемента ландшафта (неважно, большого или маленького), необходимо представлять себе, как миниатюры будут взаимодействовать с ним. Смогут ли они заходить в него, перемещаться через или забираться наверх? На этой странице представлены примеры, которые помогут вам глубже разобраться с этим.

ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Большим элементам необязательно быть «навороченными». Данное здание представляет собой небольшую посадочную площадку. Комбинация из полистирола, из которого были сделаны стены здания, и одного набора «Городских руин» для придания характерности дала отличный результат.



ОБОГАТИТЕЛЬНАЯ ФАБРИКА

Это промышленное здание может играть роль очистительного сооружения, насосной станции или энерго-генератора для имперской фабрики. Модель была собрана из картона и жестяных банок. Что важно, ландшафт получился большой и может предоставлять укрытие даже Титану класса «Пес войны».



Здесь мы видим полностью покрашенную посадочную площадку, являющуюся опорным пунктом для нескольких отделений Ультрамаринов. Главное – не использовать баллончики с краской на полистироле, так как он расплавится в результате химической реакции.

ШАГ ЗА ШАГОМ

Когда наших экспертов попросили придумать какие-нибудь эффектные, простые и недорогие элементы ландшафта, они остановились на промышленных цистернах, сделанных полностью из «бесплатных» материалов (иначе отправлявшихся бы прямо в мусорное ведро!).

МАТЕРИАЛЫ

Для создания цистерны вам понадобятся: пустая консервная банка и толстая бумага (коробка из-под хлопьев тоже подойдет).



1. Бумага разрезается и оборачивается вокруг банки. Пока не приклеивайте ее!



2. С помощью шариковой ручки выдавливаем с внутренней стороны бумаги заклепки. После этого можно приклеивать бумагу.



3. Быстрая покраска краской «Bolgun Metal» с небольшим добавлением ржавчины превратит этот хлам в отличный промышленный ландшафт.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

В хобби Warhammer 40 000 вы можете добавлять или изменять предлагаемые нами материалы так, как этого захотите. «Апокалипсис» же просто умоляет вас сделать это. Вы можете создавать тематические игры, придумывать новые подразделения и сценарии – возможности безграничны.

В тематической игре игроки концентрируются на каком-то конкретном сценарии, поле боя или событии истории. Это может быть что-нибудь простое, а ля классическое противостояние Орков и армагеддонского Стального Легиона. Или вы можете пойти на подробное восстановление конкретного исторического события, например, такого как уничтожение Крепости-монастыря Багровых Кулаков во время боев за Мир Ринна.

СОЗДАНИЕ БИТВ

Создание даже очень простого тематического боя может лишить вас возможности использования равных сторон, и вам придется изменять победные условия, чтобы уровнять шансы для слабой стороны. Вам придется потратить несколько больше времени, планируя наперед и продумывая возможные варианты событий. Поэтому рекомендуется сыграть несколько битв, используя сценарий «Апокалипсиса», и только потом, набравшись опыта, браться играть тематические сценарии.

Устроить тематическую игру достаточно просто – вам надо выбрать историческое событие из мира Warhammer 40 000 и использовать его для составления армий, создания ландшафта и формулировки победных условий. Тематический сценарий может подвигнуть вас на изменение армий

или победных условий. Очень хорошим примером подобных изменений может быть сценарий орбитального штурма. В этом случае одна сторона может располагаться где угодно на поле, а вторая будет выставляться по правилам полета или Глубокого Удара.

Немного попрактиковавшись в настройке победных условий, вы сможете устраивать увлекательные тематические игры. Один из безопасных способов изменения победных условий – сделать некоторые цели жизненно важными для победы. Например, вы можете сказать, что целью орбитального штурма является захват определенного здания (защитный лазер или космопорт будут хорошими целями), что означает, что сторона, удерживающая его, будет по окончании игры считаться захватившей две цели.



Последнее, но не менее важное: вы можете захотеть использовать какие-нибудь специальные правила в тематической игре. Попробуйте не перебарщивать с ними, и в то же время сделать так, чтобы они влияли на игру. Например, вы захотите проводить битву «Апокалипсиса» на ледяном мире, используя правила внезапных снежных буров, пронсящих по полю, или скрытых под снегом расщелин, в которые могут провалиться целые подразделения. Пока правила не будут играть в пользу одной из сторон, они не нарушат игрового баланса.

В некоторых играх так и хочется использовать специальное правило, которое будет усиливать одну из сторон. Например, во время планетарного вторжения, если у обороняющегося есть защитные лазеры, то он может использовать их, чтобы сбивать атакующую авиацию и падающие десантные модули. Чтобы

уравнять стороны, дайте нападающему бесплатную «Орбитальную бомбардировку» или даже две.

Ниже приведены некоторые сюжеты тематических игр. Мы включили сюда не только несколько классических противостояний, но и легендарные события из истории Warhammer 40 000.

- Полностью танковое сражение, где бронетанковый полк Имперской Гвардии сталкивается с танками Космических Десантников Хаоса.
- Посреди утопических роц Девственного Мира Эльдары в беспощадной междоусобице схватились с Темными Эльдарами. Сонмы джетбайков сражаются в смертельных поединках под нефритовыми небесами.
- Сражение «Городского Апокалипсиса» с использованием правил «Городов Смерти» в сценарии «Апокалипсиса». Поле боя

представляет собой не отдельный район, а весь город целиком.

- Армия Некронов поднимается из песков, когда механизированная колонна Имперской Гвардии пересекает пустыню.
- Во время битвы за Макрагг вся Первая рота Ордена Ультрамаринов, окопавшаяся в ледяных полярных крепостях планеты, бьется насмерть с превосходящими ордами Тиранидов.
- В Маканской битве Абаддон-Осквернитель ведет за собой сотню Берсеркеров Кхорна на штурм позиций «Опустошителей» Кровавых Ангелов. Штурмовые отделения лоялистов контратакуют.
- Первая Армагеддонская Война достигает кульминации, когда Ангрон, Князь Демонов и примарх Пожирателей Миров, и дюжина Кровожаждущих (его телохранителей) сражаются с целой ротой Серых Рыцарей Терминаторов.

КОЛОНИЯ ТАУ

Этот ландшафт был построен для игры, темой которой была атака силами Космических Десантников Хаоса колонии Тау. Целью Хаоса является уничтожение оборонительных сооружений колонии.



ЗАЩИТНЫЙ ЛАЗЕР

Этот Имперский защитный лазер был специально построен для битвы «Экстерминатус» (см. стр. 80). Он сделан из широкого набора домашних и садовых предметов, а также из пластиковых наборов городских руин «Городов Смерти». Защитный лазер представляет очень сильную тему для проведения битвы, а также выступает идеальной целью, захват которой решит исход боя. В сценарии «Экстерминатус» защитный лазер может стрелять по вражеским Титанам и кораблям, находящимся на орбите.

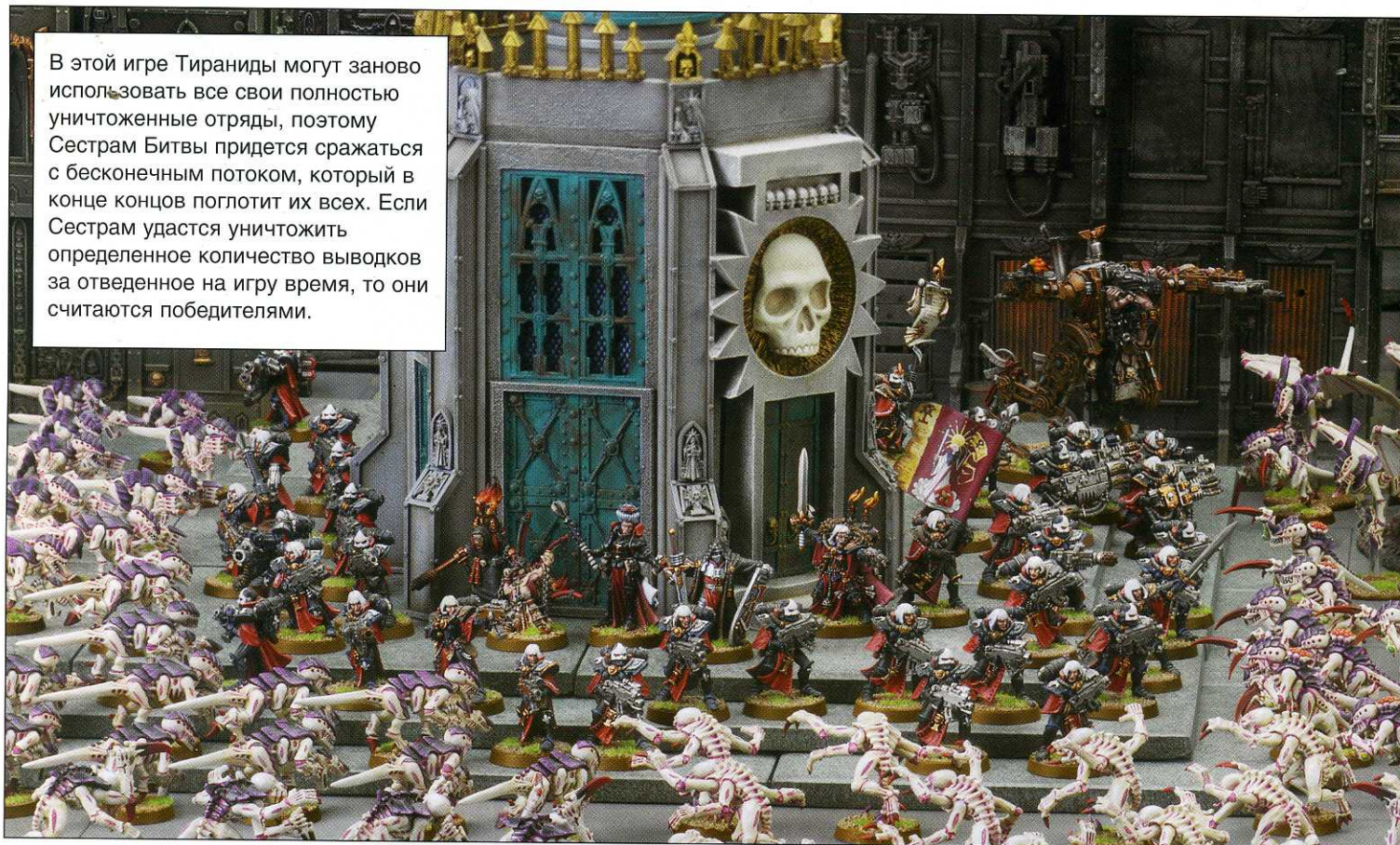
Противовоздушные пушки, сделанные компанией Forge World, считаются зенитными пушками «Гидра».

Уступы позволяют во время боя выставлять на них модели.



ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

В этой игре Тираниды могут заново использовать все свои полностью уничтоженные отряды, поэтому Сестрам Битвы придется сражаться с бесконечным потоком, который в конце концов поглотит их всех. Если Сестрам удастся уничтожить определенное количество выводков за отведенное на игру время, то они считаются победителями.



КОНСЕРВНАЯ ФАБРИКА

Неуклюжий орочий промышленный комплекс обладает кучей площадок и этажей для выставления миниатюр. Фабрика участвует в финальной битве этой книги, являясь боевой целью сценария. Мы также использовали специальные правила, по которым она выпускала Кила Канны, Дреды и Стомпы во время игры.

Фабрика была построена из склеенных вместе кусков полистирола, позже покрытых обрезками картона, трубками и всякой прочей мелочью. Потом это все было покрашено из баллончика и обработано сухой кистью, чтобы создавалось впечатление грубой постройки.







ЭКСТЕРМИНАТУС!

Добро пожаловать в самую большую битву из всех, что мы когда-либо играли – как минимум 40000 очков Имперских и Хаотических армий насмерть сражаются среди руин гбнущего мира!

Объединенные Имперские силы считают, что Абаддон идет прямо в расставленную для него ловушку на планете Предел Феса, и готовы осуществить Экстерминатус, чтобы «захлопнуть» ее. Однако у Осквернителя есть могущественные союзники и свои собственные дьявольские планы на этот счет. Сможет ли Абаддон заполучить голову легендарного Урсаркара Крида с Кадии и спастись, прежде чем циклонные торпеды испепелят все и вся?

КОНЕЦ МИРА

Предел Феса – промышленный мир, еще не подозревающий о своем неминуемом уничтожении. Он расположен на пути 13-го Черного Похода Абаддона, самого успешного из всех вторжений Хаоса, которые только видела Галактика. Было решено сделать смертельную ловушку для Абаддона, используя как приманку ни много ни мало – самого Урсаркара Крида. Когда присутствие Абаддона на Пределе Феса будет подтверждено, Инквизиция собирается совершить Экстерминатус, уничтожив все, что останется к этому моменту на планете.

В промышленном городе Беллефон огромная армия Имперской Гвардии готовится к сражению. На орбите флот Сегментум Обскурус и армада Хаоса, сражавшиеся друг с другом, замерли в ожидании. Флагман Абаддона «Убийца планет» готов телепортировать своего господина на планету и забрать его сразу же, как он получит голову Крида, единственного смертного, бросившего ему настоящий вызов. В Варпе сотни демонов воют, предвкусывая скорую битву. Множество из величайших

За исключением зловещного рыка двигателей и непрекращающейся кровавой капели с покрытых внутренностями фальшбортов, на мостике «Убийцы планет» было тихо. Осквернитель безмолвно размышлял, сидя на своем командном троне. Его гигантская закованная в броню фигура отбрасывала тени, которые скользили и извивались на самом краю его зрения.

Шли минуты. И вот Владыка Хаоса оскалил свои заостренные зубы и выплюнул одно-единственное слово. Поляхнула вспышка, и у ног Абаддона возник корчащийся трехголовый демон. Он содрогался, а его головы снова и снова пожирали самих себя. Наконец в сопровождении тошнотворных хлопков и хруста он вытянулся во весь рост.

– Мес-с-сир, – прошипел он, – легионы готовы.

– Отлично. Кадиянец по имени Крид... он мой и только мой. Это ясно?

– Да, мес-с-сир. Однако, – демон корчился все сильнее, запах серы выдавал его страх, – слышны отголоски смерти планеты... они собираются уничтожить ее, и могут уничтожить вместе с вами. Возможно, спустаться туда лично... неразумно?

– Ты еще смеешь сомневаться, червь! – взревел Осквернитель, поднимаясь с трона, – Я отправлюсь на эту планету. Я возьму голову этого Крида. Потом я вернусь сюда, а боевому духу Имперцев будет нанесен еще один сокрушительный удар. Особенно когда они поймут, что ни за что уничтожили свою собственную планету.

– Вс-с-енепременно, мес-с-сир. Ведь поймать человека будет просто?

легенд Легионов Космических Десантников Хаоса стоят на стороне Абаддона.

Имперская Гвардия не теряет надежды. Бесчисленные ряды пехотинцев готовы защищать Беллефон до своего последнего вздоха, а сам город просто ломится от заполнивших его боевых танков. На улицах скрываются имперские ассасины. Могучие божественные машины Адептус Титаникус направили свои орудия в сторону пустошей. Земля трясется: это под орбитальным обстрелом с кораблей Хаоса эскадрон «Разящих клинков» движется в сторону вражеской линии. В космосе ударный крейсер, несущий на борту самых лучших воинов Ордо Маллеус, находится в полной боевой готовности в ожидании вторжения демонов.

Чтобы узнать, как это эпическое противостояние будет разворачиваться, и что станет с планетой, читайте дальше...

ОРГАНИЗАЦИЯ ОСОБОЙ ИГРЫ

Для этой игры «Апокалипсиса» мы хотели придумать действительно большой тематический сценарий. Сюжет возник из описания двух армий, участвующих в бою, и ландшафта – впечатляющего имперского защитного лазера! По мере приближения к старту грядущей битвы стало ясно, что нужен организатор. Игровой дизайнер Фил Келли вызвался быть ведущим и организатором. Он написал сценарий, причем не упустил возможности добавить несколько сюжетных изменений к сценарию «Апокалипсиса». Например, защитный лазер стал не просто целью, теперь он мог «перестреливаться» с «Убийцей планет». Целями также стали некоторые из специальных персонажей, так как основной задачей враждующих сторон является устранение командиров противника. Правила выставления на стол моделей, включая специальных персонажей, варповые разрывы, изрыгающие демонов, резервные войска – все это было решено согласно особенностям сюжета, в отличие от обычных соревновательных условий. Это тематическое сражение войдет в историю студии, и о нем будут вспоминать гораздо дольше, чем о любой из простых игр за «победу любой ценой».



Абаддон Опустошитель



Серые Рыцари лицом к лицу встречают шестерку Кровожадных, вырвавшихся из Варпа.

СИЛЫ ИМПЕРИИ

Самые могучие герои Империи собрались, чтобы отразить вторжение Хаоса.

НИ ШАГУ НАЗАД

У Имперских сил есть одна самая главная задача – уничтожить Абаддона раз и навсегда. Лишенные его руководства, армии Хаоса быстро распадутся и самораспустятся, так как Боги Хаоса редко могут долго продержаться вместе. Для достижения этого Имперская сторона прибегла к услугам Официо Ассассинорум – не потому, что у его оперативников действительно есть шанс, а для того, чтобы удерживать Абаддона, пока Имперский план не раскроется во всем своем величии.

Пока Абаддон занят истреблением своих ненавистных врагов, отважных Каданцев, встающих у него на пути, Инквизиция собирается эвакуировать Имперских командующих и начать бомбардировку планеты циклонными торпедами. Но чтобы провести Экстерминатус, сначала надо отогнать личный флагман Осквернителя – «Убийцу планет». Однако у Беллефона как раз есть инструмент достижения этой цели – это защитный лазер «Кулак Долга».

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: Бункеры, Вихревая граната, Стратегическое передислоцирование.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Мы решили использовать в игре несколько особых целей. Специальные персонажи и защитный лазер играют важнейшую роль в этой битве. И если кто-нибудь из них будет убит, захвачен или уничтожен противником, то это нанесет сокрушительный удар по боевому духу армии. Чтобы отразить это, мы решили ввести следующие домашние правила:

Целевые персонажи: Если вражеская сторона смогла «убить» одного из целевых персонажей, отметьте место, где это случилось (можно просто оставить там его миниатюру). Это место превращается в обычную цель сценария, которую нужно захватить, как любую другую. Убийство специального персонажа гораздо проще обсуждать, чем совершить, особенно если этот персонаж такой же крутой, как Абаддон, или такой же, как Крид, под командованием которого находятся десятки боевых танков!

Орбитальная пушка: Защитный лазер «Кулак Долга» может стрелять по «Убийце планет», висящему на орбите и готовому в любой момент телепортировать Абаддона с поля боя. Номинально считается, что значение брони космического корабля равно 14, и проникающее попадание защитного лазера заставит его выйти из боя. Если это случится, то Абаддон уже не сможет покинуть поверхность планеты, и с этого момента его тело будет считаться жизненно важной целью.



Урсаркар Е. Крид, Джарен Келл и командное отделение

ВОЙСКА ИМПЕРИИ

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Капитан Серых Рыцарей Штерн,
Великий Магистр Серых Рыцарей,
Комиссар Яррик,
Урсаркар Е. Крид и Джарен Келл,
4 Сертифицированных псайкера,
3 Комиссара,
Техножрец-Смотритель и
2 техносервитора,
2 Отделения огневой поддержки,
2 Отделения
противовоздушной обороны,
2 вспомогательных отделения
мортир,
2 вспомогательных отделения
специального вооружения

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

50 Серых Рыцарей-Терминаторов,
20 Штурмовиков,
10 Ратлингов,
8 Огринов,
2 Ассассина-Виндикара,
2 Ассассина-Эверсора,
2 Ассассина-Кулексус,
2 Ассассина-Каллидус,
1 Отделение ветеранов

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

150 Имперских Гвардейцев,
20 Серых Рыцарей,
6 командных отделений,
5 «Химер»,
3 старших офицера-героя,
1 старший офицер,
2 младших офицера,
20 новобранцев

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

25 Серых Рыцарей (атака телепортированием),
23 «Сентинела»,
3 «Адских гончих»,
Лихтер «Арвус»,
Штурмовик «Стервятник»

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

14 боевых танков «Леман Русс»,
3 «Леман Русса» «Разрушителя»,
1 «Леман Русс» «Победитель»,
1 «Леман Русс» «Истребитель»,
1 «Леман Русс» «Палач»,
Охотник за танками
типа «Уничтожитель»,
6 «Василисков»,
1 Дредноут Серых Рыцарей

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

Бомбардировщик «Мародер»,
2 Титана типа «Гончая»,
2 «Разящих клинка»,
«Крепость высокомерия»,
Зенитная артиллерийская
установка «Гидра»,
3 орудийных батареи «Рапира»

**ВСЕГО =
20000 ОЧКОВ**

СИЛЫ ХАОСА

Объединенные армии Хаоса сражаются не из-за славы или территории, они сражаются из мести. И они убьют тысячи, чтобы убить одного.

СМЕРТЬ СЛУГАМ МЕРТВОГО БОГА

Воины Черного Легиона хотят только одного: утопить улицы Беллефона в крови. У их лидера Абаддона есть более значимый план. Он стремится выследить и убить героев Империи, присутствующих на Пределе Феса, поэтому по собственной воле идет навстречу устроенной ему ловушке. Но он знает, что как только его присутствие будет подтверждено, Имперцы попытаются эвакуировать своих боевых лидеров. Осквернитель хочет рассчитывает помешать этому, напустив на город невиданные доселе по размерам орды демонов и заблокировав все вокс-передачи Имперцев.

Боевой план Хаоса состоит в том, чтобы бронированным клином войти в город, вытеснив защитников на городские окраины. А потом, когда битва будет в самом разгаре, Абаддон вызовет орду бесчисленных демонов, и защитники города будут вынуждены отступить прямо под огонь Черного Легиона.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ: Тщательное планирование, Стратегическая передислокация, Точечный удар.

«КУЛАК ДОЛГА», ЗАЩИТНЫЙ ЛАЗЕР

Защитный лазер, возвышающийся над западными воротами Беллефона – чудо, сохранившееся от темного века технологий. Он способен разрезать Титан на тысячу частей и даже стрелять по целям, находящимся на орбите. Полную информацию о защитном лазере можно найти на web-сайте компании Games Workshop.

«КУЛАК ДОЛГА»

BS	Фронт	Бок	Тыл
4	13	13	13

Структурные очки: 3

Оружие: Защитный лазер, 2 зенитные спаренные автопушки, спаренный тяжелый болтер.

	Дальность	Сила	AP	Спец. правила
Защитный лазер	не ограничена	10	1	Взрыв 7 дюймов



«Кулак Долга» – основной элемент обороны города от космических кораблей.

ОРДА ХАОСА

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Абаддон Осквернитель,
Люций Вечный,
Кхарн Предатель,
Тифос из Гвардии Смерти,
Ариман из Тысячи Сыновей,
Фабий Байл,
9 Повелителей Хаоса,
6 Демон-принцев,
6 Кровожаждущих,
2 Хранителя Секретов,
2 Повелителя Перемен,
1 Великий Нечистый

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

26 Терминаторов Хаоса,
23 Одержимых
Десантника Хаоса,
8 Избранных Десантника Хаоса,
7 Облитераторов

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

136 Десантников Хаоса,
28 Берсеркеров Хорна,
31 Чумной Десантник,
20 Воющих Десантников,
8 Десантников Тысячи Сыновей,
40 Кровопускателей,
35 Чумоносцев,
25 Демонетт,
29 Ужасов,
10 Поджигателей,
25 стай Нурглингов,
43 Мутанта,
15 Предателей,
8 «Носорогов» Хаоса,
8 Отродий Хаоса

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

11 Рапторов Хаоса,
26 Десантников-Мотоциклистов
Хаоса,
26 Фурий,
16 Мясных Гончих,
5 Крикунов

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

18 Хавоков Хаоса
7 Дредноутов
1 «Защитник»
4 «Хищника»
5 «Лэндрейдеров»
6 «Осквернителей»

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

1 Чумной Жнец
1 Медный Скорпион

**ВСЕГО =
20000 ОЧКОВ**



После победы над двумя Кровопийцами Капитан Штерн сталкивается с самим Абаддоном Осквернителем!

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Несмотря ни на что, Имперцы смогли удержать город перед вторгшимися демонами. И даже больше: сам Абаддон был бит Капитаном Штерном!



Комиссар Яррик

Дредноутов Хаоса. Когда «Крепость высокомерия» наконец взорвалась, из пылающего танка выскочил Комиссар Яррик. Он сразу же бросился на врага, по ходу истребив отряд Одержимых Десантников Хаоса брошенной в них вихревой гранатой. Спрыгнув в образовавшийся большой кратер, грозный комиссар успел в одиночном поединке своей силовой клешней убить Демон-принца, прежде чем меткий выстрел гнойной пушки «Чумного Жнеца» положил конец его существованию. Достойная смерть!

«Имперские прихвостни выиграли только жестокую и мучительную смерть. Заряжайте пушку "Армагеддон". Предел Феса должен гореть в огне!»

Абаддон Осквернитель

Урсаркар Крид проявил храбрость другого характера, решив предпринять тактическое отступление, когда Абаддон со своими телохранителями вырезал его свиту. Однако укрыться было негде, так как «Убийца планет» проводил планетарную бомбардировку, целясь в Крида. Невероятно, но командующий Кадии выжил.

Отбившись от атак имперских ассасинов, Абаддон попал в плотное кольцо самых элитных воинов Империи – Серых Рыцарей Ордо Маллеус. Невзирая на своевременную контратаку полчищ Кровопускателей и Мясных Гончих Кхорна, Брат-Капитан Штерн и его Серые Рыцари-Терминаторы вступили в ближний бой с Осквернителем. И Штерн смог победить Абаддона.

ИТОГ

По окончании сражения под контролем Имперских сил оказалось три цели сценария: сам Абаддон, центральная площадь, доблестно защищенная Имперской Гвардией, и защитный лазер, охраняемый эскадрой боевых танков. Силы Хаоса контролируют только две цели: Имперский храм и упавший шаттл, попавший под гусеницы «Чумного Жнеца». Так что оказалось, что Имперские силы одержали победу – слава Императору!

Абаддону все-таки удалось в последний момент телепортироваться обратно на свой флагман, однако его план по уничтожению Крида сорвался благодаря вмешательству Серых Рыцарей. И теперь, после унижительного бегства от Капитана Штерна, ярость Опустошителя пылает ярче, чем когда-либо. Весь Черный Поход не двинется дальше, пока он не отомстит. То, что сначала было простой вендеттой, теперь погрузит весь сектор Фес в кровавую войну...

АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Игры по системе «Апокалипсиса» дают вам возможность вывести на поле боя легендарные подразделения — огромные боевые машины и титанических монстров. Далее вы найдете описания боевых формирований, особых подразделений обычных моделей, которые, действуя вместе на поле боя, получают специальные возможности. Также здесь вы найдете исторические исследования, которые рассказывают о том, как та или иная раса сражается в конфликтах апокалиптического масштаба.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В апокалиптических битвах принимают участие супертяжелые танки, титанические монстры и летуны. Правила для них приведены на этих страницах.

Следует иметь в виду, что приведенные ниже правила предназначены для апокалиптических игр, а не для обычных игр Warhammer 40 000.

В апокалиптических играх можно без ограничений использовать так называемые Легендарные Подразделения: Титанов, супертяжелые танки, титанических монстров и самолеты. Большая часть легендарных подразделений (но не все) подпадает под одну из двух категорий: супертяжелые боевые машины и титанические существа.

Ниже вы найдете правила для этих типов подразделений. Следует иметь в виду, что основой для этих правил

являются правила Warhammer 40 000. Это значит, что за исключениями, которые описаны в этих правилах, такие подразделения подчиняются всем правилам, которые описаны в основной книге правил Warhammer 40 000.

Далее вы найдете правила для летунов, которые описывают правила для легендарных подразделений, способных летать.

И в конце этого раздела вы найдете специальные правила, которые используют разнообразные подразделения в этой книге, характерные в основном для супертяжелых или титанических подразделений.



ТИТАНИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Такие существа способны уничтожать целые армии, стирать с лица планет города и опустошать континенты. Обычно до такого размера вырастают только Тиранидские монстры; существа родившиеся в нашей галактике, не могут соперничать с интергалактическим пожирателем миров. Исключением являются Ороczy Сквиготы. Если верить ведущим биологам Империи, такие существа не могли бы даже дышать, не говоря о том, чтобы ходить или бегать. Тем не менее такие воззрения никогда не мешали Сквиготам опустошать бесчисленные миры Империи.

Титанические существа подчиняются всем правилам для обычных моделей, как это описано в основной книге правил Warhammer 40 000, с исключениями и дополнениями, описанными ниже.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Титанические существа в свою Фазу движения могут двигаться на 12 дюймов. Они замедляются трудным ландшафтом. Киньте кубики на дальность движения такого существа по трудному ландшафту по общим правилам (с перебросом как для монстроидальных существ), и затем удвойте полученный результат: это дальность движения титанического существа по трудному ландшафту.

Если на пути титанического существа находятся модели противника, которые сами не являются супертяжелыми машинами или титаническими существами, то титаническое существо может совершить Танковый Шок против таких подразделений по общим правилам, считаясь при этом машиной с лобовой броней в 14.



Подвергаемые Танковому Шоку модели получают пенальти в -1 к своему Лидерству при прохождении соответствующего теста. Они могут выбрать «Смерть или Славу» в соответствии с общими правилами. Следует иметь в виду, что модели, выбравшие «Смерть или Славу», могут выжить, только убив титаническое существо, ибо бездвигать его нельзя.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Титанические существа могут стрелять из всего оружия, которое они несут, и могут стрелять в несколько разных целей. Монстры такого размера чаще всего имеют более одного мозга (иногда даже по одному на ствол), так что для них это несложно.

Титанические существа могут сильно варьироваться по размеру, так что при определении линии видимости используйте «взгляд из глаз» (или от ствола). Правила площадного ландшафта применимы в соответствии с общими правилами.

Точно также при стрельбе ПО титаническим существам используйте реальную линию видимости от стрелка к цели. Правила площадного ландшафта применимы в соответствии с общими правилами. На практике это значит, что даже несмотря на то, что титаническое существо возвышается над обломками, те, кто в них прячутся, все равно получают за эти обломки спас-бросок за укрытие.

Если титаническое существо подвергается попаданию из оружия, использующего круглый шаблон, то обычные

правила не используются. Титаническое существо считается получившим попадание из такого оружия, если отверстие в шаблоне находится на подставке существа (или на «тени» от его тела, если подставки у существа нет). Если отверстие не на подставке («тени»), то существо получает попадание на 4+.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Титанические существа могут совершать нападения на любое подразделение, до которого они могут дотянуться при нападении, а не только на то (те), в которое оно стреляло.

Атаки титанических существ в ближнем бою игнорируют спас-бросок за доспехи и бросают 2D6 на пробивание брони машин. Также успешные пробивания против машин бросаются по артиллерийской таблице повреждений.

В ближнем бою титаническое существо может либо атаковать в соответствии с общими правилами, используя свой показатель атак, либо топтать всех своих противников. При Топтании титаническое существо делает одну (и только одну, без каких-либо бонусов) атаку в соответствии с общими правилами, против каждой модели, связанной в нем в ближнем бою.

В отношении численного превосходства титаническое существо считается как 30 моделей.

Титанические существа не могут выполнять Стремительное продвижение, отступающие модели успешно отрываются от него.

В конце Фазы ближнего боя любая модель (любое подразделение), которая не является супертяжелым шагателем или титаническим существом, должна выполнить Консолидацию, чтобы отойти как минимум на 1 дюйм от титанического существа. Другие титанические существа или супертяжелые шагатели остаются в ближнем бою в соответствии с общими правилами.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все титанические существа Бесстрашны.

Из-за своего размера титанические существа на подвержены действию психосил (враждебных или дружественных), за исключением психосил, которые наносят попадания с известной силой. Такие силы действуют в соответствии с общими правилами.

Все титанические существа могут игнорировать Немедленную Смерть. Любая атака, которая должна убить меньшую модель автоматически (психосиловое оружие, смерть при проваленном тесте на характеристику), не убивает титаническое существо автоматически, но наносит D3 раны.

Все титанические существа могут использовать специальное правило «Ужасающие». Это значит, что любое подразделение, которое хочет напасть на титаническое существо, должно пройти тест на Мораль. Если тест провален, то подразделение не может атаковать в этот ход.

Снайперское оружие и ядовитое оружие любого вида действует на титанических существ только на 6+.

**«Молитесь о том, чтобы увидеть
такое только из иллюминатора
отбывающего корабля.»**

Адептус Аунгрин Блэкс,
бывший Синьор Факторум Роллана Прайм

СУПЕРТЯЖЕЛЫЕ МАШИНЫ

От массивных танков типа «Разящий Клинок» до неповоротливых Гаргантов Орков и элегантных и быстрых как молния Титанов Эльдаров, все эти боевые машины подпадают под определение «супертяжелые». Они все представляют собой гигантов из стали, вооруженных оружием, способным развеять по ветру целые армии и сжечь целые города.

Супертяжелые машины подчиняются всем правилам для обычных машин, как это описано в основной книге правил Warhammer 40 000, с исключениями и дополнениями, описанными ниже. Основным отличием супертяжелых машин от простых является наличие у них структурных очков, аналога ран.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Супертяжелые боевые машины медленнее, чем обычные машины меньшего размера. В Фазу движения они могут двигаться не более чем на 6 дюймов, если в описании машины не указано иного.

Супертяжелые машины могут получать повреждения от опасного ландшафта, но они всегда перебрасывают «1», если она выпадет в первый раз, а если она выпадет во второй, то супертяжелая машина не теряет подвижность, а получает результат «Повреждение двигателей», как описано далее.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В Фазу стрельбы супертяжелая машина может стрелять из всего своего вооружения, если в описании машины не написано иного и каждое оружие машины может стрелять в отдельную цель. Линия видимости и дальность меряются от каждого оружия отдельно.

Супертяжелые боевые машины могут сильно варьироваться по размеру, так что при определении линии видимости используйте «взгляд из глаз» (от ствола). Правила площадного ландшафта применимы в соответствии с общими правилами.

Точно также при стрельбе ПО супертяжелым боевым машинам используйте реальную линию видимости от стрелка к цели. Правила площадного ландшафта применимы в соответствии с общими правилами.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Супертяжелые боевые машины в Фазу ближнего боя подчиняются всем обычным правилам для машин, в зависимости от типа (смотрите типы супертяжелых боевых машин далее).

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ

Чтобы отобразить, что супертяжелые боевые машины могут выдержать гораздо большие повреждения, чем простые, пока не будут выведены из строя, введено такое понятие как «структурные очки» (в профиле машины они чаще пишутся как CO). Скользящие и проникающие попадания могут понижать текущее количество CO у машины, и только когда количество CO упадет до нуля, машина может быть уничтожена.

При стрельбе по супертяжелой боевой машине броски на попадание и пробивание брони делаются в соответствии с общими правилами. Если машине нанесено скользящее или проникающее попадание, то следует кинуть D6 и проконсультироваться с таблицей повреждений супертяжелых боевых машин. Если нанесено скользящее попадание, то отнимите «2» от результата броска, а если попадание нанесено оружием типа «Уничтожитель» (см. стр. 96), то прибавьте к результату «1».

Если количество структурных очков машины в результате броска по таблице повреждений сократилось до нуля, то машина уничтожена, и следует кинуть кубик по

Катастрофической таблице и применить выпавший результат. Хорошая идея – записывать те повреждения, которые понесла та или иная боевая машина, ибо супертяжелые боевые машины могут понести приличный набор вторичных повреждений, прежде чем будут полностью уничтожены.

ТИПЫ СУПЕРТЯЖЕЛЫХ МАШИН

Все супертяжелые боевые машины принадлежат к одному (или нескольким) типам, как и другие боевые машины. Супертяжелые боевые машины могут быть открытыми, быстрыми, танками, скиммерами и шагателями.

Супертяжелые открытые машины

Как описано в основной книге правил Warhammer 40 000.

Супертяжелые быстрые машины

Такие машины могут двигаться на 12 дюймов и стрелять из всего своего оружия, или двигаться на 24 дюйма и не стрелять совсем.

Супертяжелые танки

Подразделение, которое подвергается Танковому Шоку от такой машины, получает дополнительное пенальти в -1 к Лидерству при прохождении соответствующего теста на Мораль.

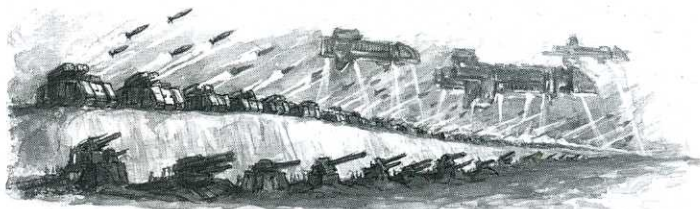
Супертяжелые скиммеры

Как описано в основной книге правил Warhammer 40 000.

Супертяжелые шагатели

Супертяжелые шагатели могут проходить до 12 дюймов в Фазу движения точно так же, как и титанические существа (смотрите выше). Следует иметь в виду, что максимальная дальность движения супертяжелого шагателя может быть уменьшена результатами «Повреждение двигателя».

В Фазу ближнего боя супертяжелые шагатели ведут бой так же, как и титанические существа (то есть их атаки игнорируют спас-броски за доспехи, кидают 2D6 на пробивание брони других машин, броски по артиллерийской таблице повреждений, Топтание, специальное правило «Ужасающие» и так далее).



СУПЕРТЯЖЕЛЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Некоторые супертяжелые машины имеют возможность перевозить на борту солдат и даже другие машины.

Транспортная вместимость машины указывается количеством простых (пеших) моделей, которое она может перевозить, например, 30. Некоторые дружественные модели большего размера могут занимать два или более мест (например, Терминаторы и модели, к ним приравненные, занимают два места в транспорте). Таблица мест показана на странице 198.

Если не указано иного, каждое место посадки-высадки дает грузить или высаживать одно подразделение. Из открытой машины все подразделения могут высаживаться одновременно.

Модели в супертяжелом транспорте должны выполнять экстренную высадку только в том случае, если количество CO машины доведено до 0. Если подразделение не может высадиться при экстренной высадке (например, из-за того, что не хватает выходов), то оно гибнет вместе с машиной.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ СУПЕРТЯЖЕЛЫХ МАШИН

D6	Результат
1 или менее	Орудийная команда оглушена
2	Водитель оглушен
3	Оружие уничтожено
4	Повреждение двигателя
5	Структурное повреждение
6+	Цепная реакция!

Модификаторы:

Скользящее попадание:	-2
Проникающее попадание:	0
Оружие типа «Уничтожитель» +1 (см. стр. 96):	

Все модификаторы складываются, то есть попадание из оружия типа «Уничтожитель», которое стало скользким, имеет модификатор к броску в -1.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Орудийная команда оглушена. Одно орудие машины по выбору атакующего не стреляет в последующую Фазу стрельбы. Если уже все орудия Оглушены, то этот результат считается результатом «Водитель оглушен».

Водитель оглушен. До конца следующего раунда машина не может двигаться, количество ее атак уменьшается на 1 (до минимума в 1), и машина не может топтать противников в ближнем бою. Если водитель уже оглушен, то этот результат считается результатом «Орудийная команда оглушена».

Оружие уничтожено. Одно орудие машины по выбору атакующего не стреляет до конца игры. Если уже все орудия таким образом уничтожены, то этот результат считается результатом «Повреждение двигателя».

Повреждение двигателя. Дальность перемещения машины уменьшается в два раза (с округлением вверх), то есть простые машины двигаются на 3 дюйма в ход, шагатели — на 6, быстрые машины могут двигаться на 6 и стрелять из всего оружия или на 12 и не стрелять совсем, и так далее. Если машина получает этот результат во второй раз, то она теряет подвижность. Количество ее атак уменьшается на 1 (до минимума в 1), и машина не может топтать противников в ближнем бою. Если машина уже обездвижена, то этот результат считается результатом «Оружие уничтожено».

Структурное повреждение. Машина теряет одно СО.

Цепная реакция! Машина теряет одно СО, и следует сделать еще один бросок по этой же таблице, используя те же модификаторы.

Если машина получает результат «Повреждение двигателя» или «Оружие уничтожено», и она уже потеряла подвижность, у нее нет функционирующего оружия, то этот результат считается результатом «Структурное повреждение».

КАТАСТРОФИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

D6	Результат
1	Разбита
2	Разбита
3	Разбита
4	Взрыв
5	Взрыв
6	Апокалиптический взрыв!

КАТАСТРОФИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

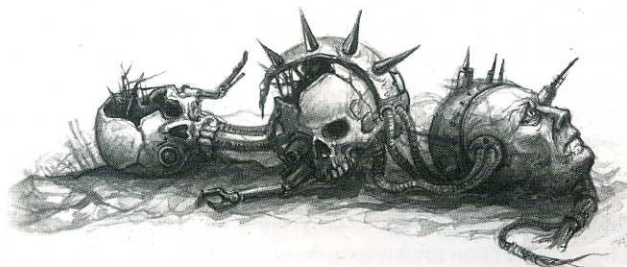
Разбита. Машина уничтожена, она остается на поле боя и до конца игры считается обломками, как это описано в основной книге правил Warhammer 40 000.

Взрыв. Все модели в пределах 2D6 дюймов от машины получают рану на 4+; спас-броски за доспехи применимы как обычно. Машины не подвержены этому эффекту. Модель машины удаляется с поля боя и заменяется кратером или обломками соответствующего размера, если такой элемент ландшафта доступен.

Апокалиптический Взрыв! Все модели в пределах 3D6 дюймов от машины получают попадание с силой 9 и AP2. Машины получают такое же попадание по боковой броне. Модель машины удаляется с поля боя вместе с любым удаляемым элементом ландшафта, который оказался в радиусе взрыва, и заменяется кратером или обломками соответствующего размера, если такой элемент ландшафта доступен.

ПСИХОСИЛЫ

Из-за большого размера супертяжелых машин и из-за того, что ими чаще всего управляют несколько членов экипажа, супер-тяжелые машины не подвержены действию психосил (враждебных или дружественных), за исключением психосил, которые наносят попадания с известной силой. Такие силы действуют по общим правилам.



КОНТРОЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЙ

В начале своего раунда игрок может объявить, что его машина пытается отремонтироваться. Машина ничего не может делать в этот ход (ни стрелять, ни ходить, ни драться). Шагатели, которые находятся в ближнем бою с другими шагателями или титаническими существами, не могут выполнять Контроль повреждений.

В начале хода игрок бросает количество кубиков, равное количеству оставшихся у машины структурных очков. За каждый кубик, на котором выпало 5 и больше, игрок может удалить один результат «Оружие уничтожено» или «Двигатель поврежден».

Следует иметь в виду, что восстанавливать таким образом вакуумные щиты нельзя, это отдельная процедура (смотрите страницу 96).

ЛЕТУНЫ

Летуны добавлены в апокалиптические игры в основном потому, что поля сражений, на которых ведутся бои обычных игр, слишком малы для таких исключительно быстро двигающихся моделей. Мы не приводим правила для высотных бомбардировщиков, которые с большой высоты насыщают секторы поля боя бомбами, не слишком разбираясь, где свой, а где чужой. Такие вещи лучше отображать стратегическими возможностями. Здесь же мы приводим правила для самолетов и других летательных аппаратов, которые используются для непосредственной поддержки войск на поле боя.

Летающие модели подчиняются всем правилам для машин своего типа, за исключениями, приведенными ниже.

ДВИЖЕНИЕ

Летун всегда начинает игру в стратегическом резерве.

Когда он прибывает из стратегического резерва, он выставляется где угодно на поле боя. Он не может быть выставлен поверх других моделей, но может быть выставлен поверх любого элемента ландшафта, и при этом никогда не считается находящимся в нем.

Следует иметь в виду, что такое появление летуна — это не Глубокий Удар, и он не смещается по кубу Направлений.

В каждую последующую Фазу движения летун может быть перемещен в любую точку поля боя, но не БЛИЖЕ чем в 36 дюймах от той точки, в которой он был.

Летун может выйти из боя и вместо движения покинуть стол. Он удаляется с поля боя. В последующие раунды он может вернуться на поле боя, так, как будто он прибывает из стратегического резерва, как описано ранее.

СТРЕЛЬБА ЛЕТУНОВ

Летун всегда считается неподвижным в отношении стрельбы из своего оружия. При стрельбе по машинам он всегда наносит попадание по боковой броне, вне зависимости от взаимных позиций летуна и его цели, что отображает стрельбу по верхней броне. При стрельбе ПО летунам стрельба ведется в соответствии с общими правилами с учетом взаимных позиций, то есть, например, если летун ориентирован лицом к стрелку, попадания отрабатываются по его лобовой броне.

В отношении линии видимости летуны игнорируют элементы ландшафта и другие модели. Единственный ландшафт, который учитывается — это тот, в котором находится цель, и для него все правила применимы в полном объеме.

СТРЕЛЬБА ПО ЛЕТУНАМ

При стрельбе по летунам попадания наносятся только на 6, вне зависимости от Умения Стрелять стреляющего. Кроме того, максимальная дальность оружия уменьшается на 12 дюймов: ведь летун находится на приличной высоте. В частности, это значит, что оружие с дальностью в 12 дюймов и менее вообще не может вести огонь по летунам.

Оружие, использующее каплевидный шаблон, не может использоваться для стрельбы по летунам.

Оружие, не использующее Умение Стрелять (тяжелая артиллерия, например), не может вести огонь по летунам, если не имеет свойства «Зенитное» (смотрите раздел «Специальные правила» этой книги).

В отношении повреждений летуны считаются скиммерами, которые двигались далее 12 дюймов, то есть все попадания по ним считаются скользящими. При этом все результаты «Команда оглушена» считаются результатами «Команда контужена», а «Потеря подвижности» — «Уничтожен».

Уничтоженные летуны всегда удаляются с поля боя и не наносят никакого вреда моделям на земле, даже если этого требует результат их уничтожения.

В отношении линии видимости при стрельбе по летунам всегда игнорируются элементы ландшафта и другие модели.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Летуны не могут нападать или подвергаться нападению в ближнем бою.

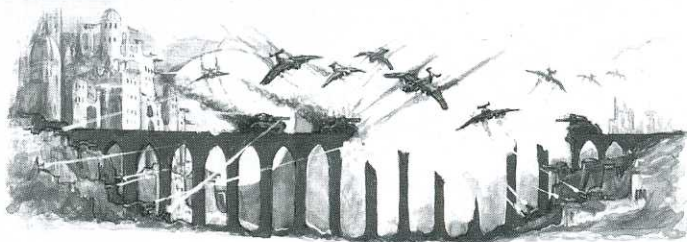
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Летуны не считаются боеспособными подразделениями.

СУПЕРТЯЖЕЛЫЕ ЛЕТУНЫ

Супертяжелые летуны всегда считают результат «Водитель оглушен» результатом «Команда контужена», а «Повреждение двигателя» — «Цепной реакцией!».

Супертяжелые летуны не могут использовать специальное правило «Контроль повреждений».



РЕЖИМ ЗАВИСАНИЯ

Некоторые машины имеют возможность не только аэродинамического полета, но и возможность зависать по-вертолетному, что делает их исключительно маневренными и полезными для огневой поддержки с воздуха в условиях плотного ландшафта, а также для высадки десанта. Такие машины имеют в описании возможность использовать специальное правило «Режим зависания».

В начале своей Фазы движения модель с такой возможностью может решить, как она будет двигаться: как летун или как скиммер. До начала следующего своего раунда она подчиняется и может использовать соответствующие специальные правила этого типа. Если модель двигается как скиммер, она может высаживать пассажиров по общим правилам, не может делать бомбовые налеты (смотрите ниже) и считается боеспособным подразделением до тех пор, пока опять не начнет летать как летун.

Модель с «Режимом зависания» можно по своему выбору оставить в стратегическом резерве или выставить на поле боя вместе с остальной армией. Если модель была оставлена в стратегическом резерве, она либо может быть выставлена на поле боя как летун (в любой точке стола), либо выйти с края стола как скиммер.

БОМБОВЫЕ НАЛЕТЫ

Чтобы использовать оружие со специальным правилом «Бомба», летун должен выполнить маневр «бомбовый налет». Игрок, контролирующий летуна, должен объявить о выполнении бомбового налета в то время, когда собирается двигать летуна в Фазу движения. Бомбовые налеты выполняются в конце Фазы движения, бомбы падают в начале Фазы стрельбы. Значит, повреждения от бомб отрабатываются в Фазу стрельбы первыми.

Поставьте маркер на месте начала движения летуна.

Поставьте летуна на его новое место. Линия между маркером и новым местом летуна — «бомбовый коридор».

В начале Фазы стрельбы выберите одну точку на бомбовом коридоре как точку бомбометания. Следует иметь в виду, что бомбовый налет может выполнять и только что вышедший на поле боя из стратегического резерва летун, и в таком случае точка бомбометания может быть расположена где угодно на столе.

Положите шаблон апокалиптического обстрела центром на точку бомбометания и далее отработайте повреждения от бомб. Более подробно бомбометание описано на стр. 97.

ИНФЕРНО!

Некоторые бомбы сбрасываются пачками, чтобы насытить местоположение цели бомбами или смертоносными газами. Такие бомбы имеют специальное правило «Инферно!» и используют специальный, inferнальный шаблон.

Выполните бомбовый налет в соответствии с общими правилами и в любой точке бомбового коридора положите inferнальный шаблон широким концом к финальной позиции летуна. Далее шаблон движется на 3D6 дюймов вперед. После того как положение шаблона определено, повреждения отрабатываются в соответствии с правилами оружия. Следует иметь в виду, что спас-броски за укрытие неприменимы против оружия с таким специальным правилом.

ЛЕТАЮЩИЕ ТРАНСПОРТЫ

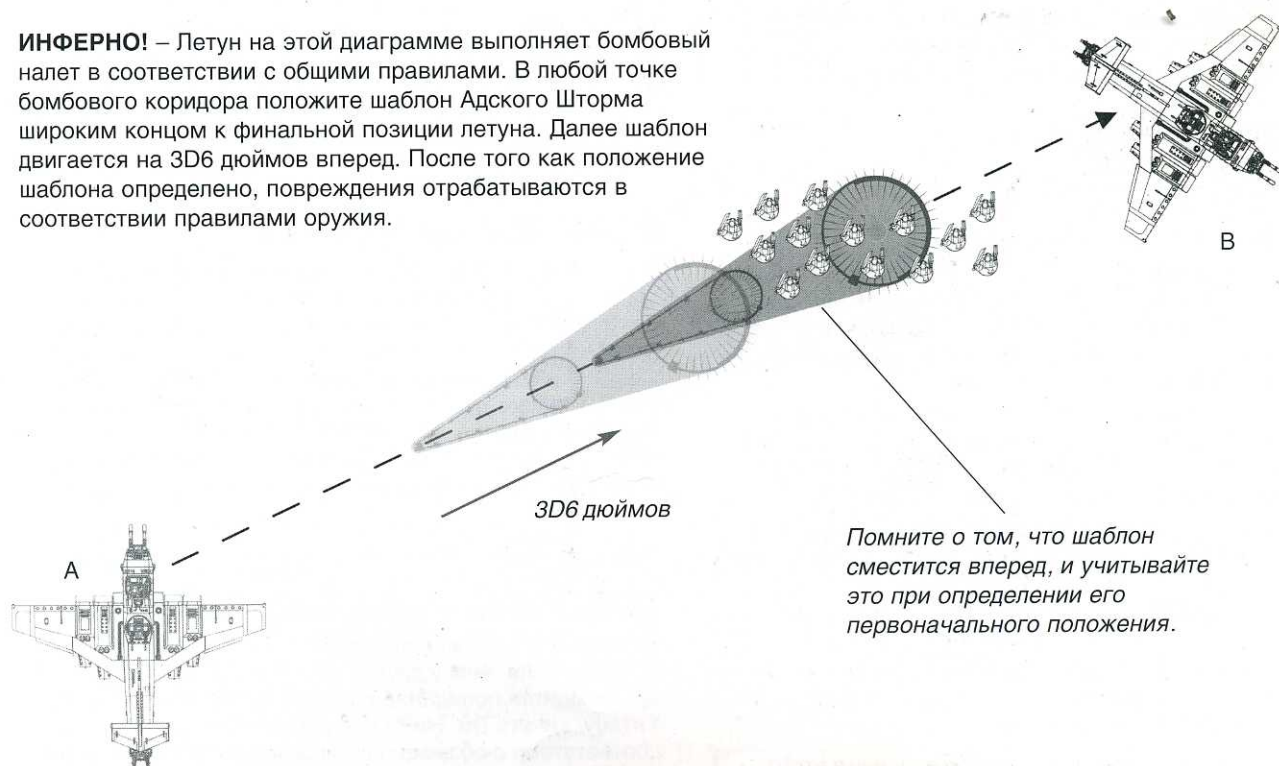
Модели, которые перевозятся в летающих транспортах, могут высаживаться из него (без активации режима зависания, если он вообще есть у транспорта), только если это пехота с прыжковыми ранцами. Такая пехота может высадиться из транспорта, совершив Десантирование. Для десантирования транспорт должен выполнить бомбовый налет. Десантирование производится так же, как и Глубокий Удар, с той разницей, что подразделение должно выбрать в качестве начальной точку на бомбовом коридоре транспорта. Обычная пехота может высадиться из транспорта только в режиме зависания.

Следует иметь в виду, что если летающий транспорт гибнет, то модели в нем также гибнут.

БОМБОВЫЙ НАЛЕТ – летун на диаграмме движется из позиции А в позицию В. Сразу после этого, в начале Фазы стрельбы, игрок размещает шаблон апокалиптического обстрела в любой точке бомбового коридора. Далее киньте соответствующее количество кубиков для того, чтобы определить, где бомбы упали на землю, и отработайте повреждения.



ИНФЕРНО! – Летун на этой диаграмме выполняет бомбовый налет в соответствии с общими правилами. В любой точке бомбового коридора положите шаблон Адского Шторма широким концом к финальной позиции летуна. Далее шаблон движется на 3D6 дюймов вперед. После того как положение шаблона определено, повреждения отрабатываются в соответствии с правилами оружия.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ЗЕНИТНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие с таким специальным правилом попадает по летунам не на «6», а в соответствии со своим Умением Стрелять. Если оружие вообще не может стрелять по воздушным целям (например, артиллерийское) то, имея специальное правило «Зенитное», оно теперь может поражать воздушные цели на результат «6» при броске кубика. Если «шестерка» не выпала, выстрел просто не имеет никакого дальнейшего эффекта. Все установленные в луже виды оружия автоматически являются «Зенитными».

БОМБА

Смотрите правила бомбометания на странице 94.

СОВМЕЩЕННОЕ ОРУЖИЕ

Такое оружие устанавливается в одной маске или башне с оружием более крупного калибра, и используется для пристрелочных выстрелов. Оружие, которое описано как «Совмещенное», должно стрелять в ту же цель, что и основное оружие в связке, и в отношении повреждений эта пара считается одним оружием, то есть оглушается вместе и уничтожается вместе. Если выстрел из совмещенного оружия производится ДО выстрела из основного оружия, и совмещенное оружие попадает хотя бы один раз, при стрельбе из основного оружия игрок может перебрасывать броски на попадание (или броски кубика Направлений, если он используется).

ОРУЖИЕ ТИПА «УНИЧТОЖИТЕЛЬ»

Такое оружие еще называют «Титанобой». Как следует из его названия, такое оружие предназначено для того, чтобы эффективно поражать Титанов, супертяжелые танки и титанических монстров, а также разрушать укрепления. Большую часть более мелких целей такое оружие просто разрывает на куски. В профиле такого оружия вместо Силы пишется буква D: сила ему просто не нужна.

Если такое оружие поражает машину (включая частичные попадания от D-оружия, использующего шаблон любого вида), то машина автоматически получает проникающее попадание, без броска на пробивание брони. Такое попадание, тем не менее, может быть понижено до скользящего под действием соответствующего правила (дымовые гранатометы, быстродвигающийся скиммер и так далее), за исключением укрытия, ибо D-оружие пробивает любое укрытие так же легко, как и любую броню.

Также при броске по соответствующей таблице повреждений прибавьте «1» к результату броска.

Если D-оружие поражает модель, которая не является машиной, то модель автоматически получает рану, без броска на ранение. Если модель проваливает свой спас-бросок (спас-броски за укрытие неприменимы против D-оружия, но непробиваемые спас-броски используются в соответствии с общими правилами), то модель немедленно погибает в соответствии с правилом Немедленной Смерти. Модели, которые могут игнорировать это правило, тем не менее получают одну рану.



РЕЖИМ ЗАВИСАНИЯ

Смотрите описание летунов на странице 94.

ИНФЕРНО!

Смотрите в разделе «Летуны» полное описание этого специального правила.

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

Здесь обычно относится оружие, которое используют супертяжелые танки и титанические существа. Обычно это пушки очень большого калибра и разрушительной мощи. Такое оружие всегда считается Артиллерией в отношении пробивания брони и бросков по таблицам повреждений.

Такое оружие обычно хорошо защищено и снабжено набором дублирующих систем, или к нему прикомандированы дублирующие стрелки. Если основное оружие подвергается результату «Орудийная команда оглушена» или «Оружие уничтожено», то контролирующей машину игрок должен бросить D6: на 1–3 результат применим в полном объеме, а на 4+ игнорируется.



ТИТАНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Некоторые супертяжелые шагатели имеют возможность заменить одну из своих рук на титанический кулак или пилу. Для орков вообще размер пилы на Стомпе – это предмет гордости для босса, который едет на ней в бой.

Титаническое оружие ближнего боя дает 3 дополнительные атаки в профиль машины. Также атаки машины отрабатываются с использованием правила «Уничтожитель». Следует иметь в виду, что это правило не распространяется на топтание. Титаническое оружие ближнего боя может быть уничтожено, как и любое другое оружие, но при этом оно считается основным. Если оружие так уничтожено, то машина теряет приобретенные +3 атаки и возможность использовать специальное правило «Уничтожитель».

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Некоторые орочьи машины оснащены силовыми полями, которые дают частичную защиту от огня противника. Силовые поля могут остановить стрелковую атаку, которая производится с дистанции в 12 дюймов и более. Атаки в ближнем бою или с меньшей дистанции уже не задерживаются силовым полем – они производятся внутри него. Силовое поле пробивается так же, как и 12-я броня. Любое скользящее или проникающее попадание выключает один щит. Как только все щиты выключены, попадания отрабатываются по броне самой машины.

ВАКУУМНЫЕ ЩИТЫ

Вакуумные щиты используются на более совершенных (по сравнению с орочьими) Имперских танках и титанах. Вакуумный щит действует так же, как и силовое поле, за исключением того, что после выключения такое поле может быть активировано снова. Для активации поля в конце каждого своего раунда киньте D6 за каждое структурное очко, которое осталось у машины. За каждый результат 5+ один из уже выключенных вакуумных щитов может быть активирован снова.

ЭЛЬДАРСКИЕ ТИТАНИЧЕСКИЕ ГОЛОГРАФИЧЕСКИЕ ПОЛЯ

Эльдарские Титаны используют еще более эффективные силовые поля, чем у других рас. Каждый раз, когда производится попадание по двигавшемуся в прошлый ход Титану, киньте D6. На 1–3 попадание отрабатывается в соответствии с общими правилами, на 4+ попадание игнорируется. Поле не может быть использовано, если Титан не двигался в свой прошлый ход.

НОВЫЕ ШАБЛОНЫ

Новые подразделения и машины в «Апокалипсисе» используют новые (бОльшие) шаблоны для своего оружия. Следует иметь в виду, что для экономии места в описании машин мы не используем полное название шаблона, а просто указываем его размер, то есть вместо «Массивный шаблон» мы просто пишем «7-й шаблон».

Шаблон Адского Шторма

Это более крупная версия обычного каплевидного шаблона, и все правила для оружия, использующего обычный шаблон, применимы к оружию, использующему этот, бОльшой шаблон. То есть все модели, которые соприкасаются с этим шаблоном, получают попадание, и от этих попаданий неприменимы спас-броски за укрытие.

Апокалиптический шаблон

Это обычный круглый шаблон диаметром 10 дюймов. Все правила для обычных шаблонов применимы к нему.

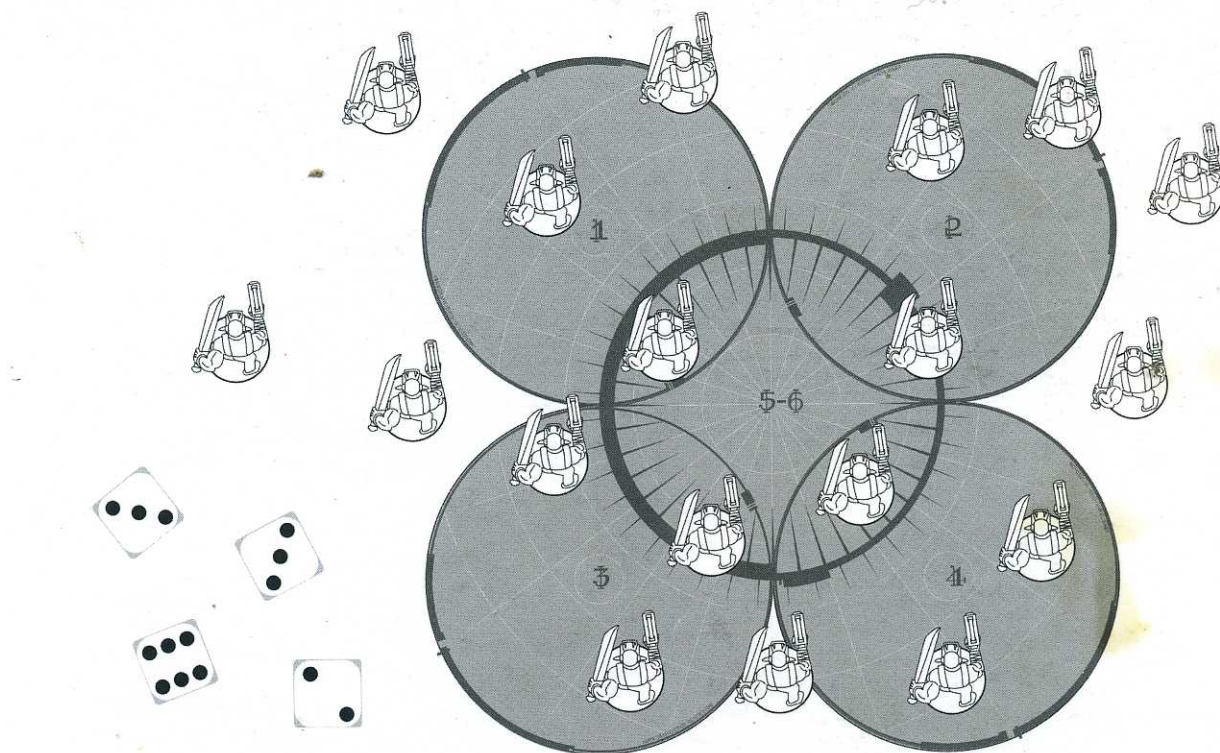
Массивный шаблон

Это обычный круглый шаблон диаметром 7 дюймов. Все правила для обычных шаблонов применимы к нему.

Шаблон апокалиптического обстрела

Некоторые виды оружия, а также бомбы используют специальный вид шаблона — шаблон апокалиптического обстрела. Это шаблон в виде четырехлистного клевера. При стрельбе из оружия, использующего такой шаблон, положите шаблон где угодно на поле боя, центром на модели противника. Далее измерьте расстояние между стволом оружия и центром шаблона. Если вы положили шаблон центром за пределами максимальной дальности (если у оружия вообще есть максимальная дальность), то выстрел не имеет эффекта. Если центр шаблона в пределах дальности, то выстрел попал. Вы можете повернуть шаблон вокруг своей оси как пожелаете, чтобы накрыть как можно больше моделей. Далее киньте количество кубиков, равное количеству выстрелов оружия, и проконсультируйтесь с номерами на «лепестках» шаблона. Выпавшее на каждом кубике число указывает на то, какой лепесток (или центр шаблона) использовать как зону поражения. Модель, которая частично или полностью находится под зоной поражения, получает попадание с полной силой. Повреждения моделей от каждого выстрела отрабатываются по очереди, в порядке по выбору стреляющего.

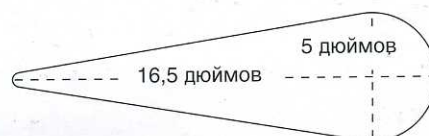
Производится выстрел из оружия типа «Апокалиптический обстрел» (4). Шаблон кладется центром на модель, и производится измерение — находится ли шаблон в пределах максимальной дальности. Шаблон в пределах, и стреляющий игрок может теперь повернуть его, как ему удобно. Далее кидается 4 кубика, по одному за каждый выстрел, выпадают результаты 2, 3, 3 и 6. Секции 2 и 5-6 накрываются по одному разу, а секция 3 накрывается два раза. Игрок отрабатывает повреждения от выстрела по одному за раз в любом порядке, в каком пожелает.



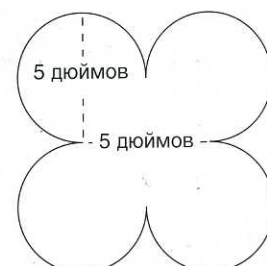
МАССИВНЫЙ
ВЗРЫВНОЙ ШАБЛОН



АПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ
ВЗРЫВНОЙ ШАБЛОН



ШАБЛОН
АДСКОГО ШТОРМА



ШАБЛОН
АПОКАЛИПТИЧЕСКОГО ОБСТРЕЛА.

ТАБЛИЦЫ С ПРАВИЛАМИ

На последующих страницах вы найдете таблицы, где описаны разнообразные новые (чаще всего гигантские) боевые машины и боевые формирования, которые вы можете использовать на апокалиптических полях сражений.

Таблицы с правилами на этих страницах разработаны для битв апокалиптического масштаба. Некоторые наиболее мощные боевые машины в этом разделе, такие как Стомпа Орков или Имперские Таны, могут уничтожить десятки пехотинцев и несколько машин в один ход. Такие разрушения как нельзя лучше подходят под размер апокалиптических игр. Будучи командиром целой бронетанковой группы, будете ли вы беспокоиться о потере пары танков и десятка пехотинцев? Думаю, нет, если на вашей стороне два-три Титана.

ТАБЛИЦЫ

Каждая таблица описывает правила либо для одного из легендарных подразделений, либо для боевого формирования. Таблицы сгруппированы по расам, но думаю, вам не следует ограничивать свой интерес только подразделениями вашей расы: вполне возможно, что, изучив легендарные подразделения других рас, вы захотите привлечь их в качестве союзников. В крайнем случае, мудрость «знай своего врага» еще никто не отменял. На последующих страницах описано, как следует читать таблицы правил.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Первый тип подразделений, описанных на этих страницах – это легендарные подразделения. Это те подразделения, которых нет в кодексах соответствующих рас, и чаще всего это либо титанические боевые машины (например, танк типа «Разящий Клинок»), титанические твари (например, тиранидский Шипастый Иеродул) или летуны, такие как Эльдарский Нетопырь или орочий Бомбила-Истребила. Некоторые такие подразделения легендарны в полном смысле этого слова, как знаменитая передвижная проповедническая кафедра «Крепость Высокомерия» Комиссара Яррика на базе танка «Разящий Клинок». Большая часть описанных здесь легендарных подразделений представляет собой эпоксидные модели производства Forge World, но некоторые являются пластиковыми моделями, а некоторые требуют искусного конвертирования для создания.

БОЕВЫЕ ФОРМИРОВАНИЯ

Второй тип подразделений, описанных на этих страницах, представляет собой формирования подразделений из обычных кодексов. Чаще всего это большие объединения танков или пехоты, например, целая танковая рота Имперской Гвардии или орочий Культ Скорости. То, что в обычной игре является целой армией,

в апокалиптической игре может запросто быть одним из многих боевых формирований на столе. Боевые формирования – это группа однотипных подразделений, которые, действуя вместе, получают определенные бонусы в соответствии с историей армии или расы. В этом же разделе представлены разнообразные варианты стандартной техники и новые монстры, такие как «Леман Расс» «Уничтожитель» или Тригон Тиранидов (эти и многие другие модели также выпускает Forge World). Следует иметь в виду, что боевые формирования выставляются и действуют вместе, что чаще всего и дает им положенные бонусы.

ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

В этой книге приведены только примеры легендарных подразделений и боевых формирований. Сайт «Апокалипсиса» будет содержать еще больше информации по этому поводу, новые таблицы с правилами и новые боевые формирования. Таблицы, скачанные с официального сайта, во всех отношениях должны считаться такими же официальными правилами, как и опубликованные на страницах этой книги. По мере выхода новых моделей мы будем вывешивать правила для них, для новых легендарных подразделений и новых боевых формирований, так что прежде чем начать игру, проверьте на предмет новинок сайт

www.games-workshop.com

«Полный вперед!» – проревел Бузгоб, перекрывая стук молотков и звяканье гаечных ключей, с помощью которых пытались починить неисправный двигатель правого борта. «Скажи Урзагу – пускай стреляет!»

Грот выскочил из рубки на палубу. Он вскарабкался по корпусу большого многоствольного орудия и окликнул Урзага. Фыркнув, Орк проснулся и уставился на грота, который ухмыльнулся ему и показал палец, прежде чем отпрыгнуть и спрятаться за опорой.

Хрустнув суставами, Урзаг поднялся, ухватился за ручки супа-гатлера и с ворчанием принялся настраивать механизм. Обойма с патронами начала втягиваться в орудие со звуком «кланк-кланк-кланк». Несколько оборотов ручки, и затвор встал на место. Рев снарядов, вырывающихся из орудия, оглушал, и это могло бы побеспокоить Урзага, если бы он уже не был глух почти как пень после стрельбы в последнем бою. С хриплым

смехом, затерявшимся в какофонии пальбы, Урзаг обрушил на людишек поток снарядов размером с кулак, и увидел фонтаны осколков и внутренностей. Вокруг Урзага сгустился дым, ослепляя его. На это он тоже плевал – и так уже наполовину ослеп, когда как-то раз взорвался ствол. Нажимая на педали наводки, Урзаг поворачивал супа-гатлер направо и налево, карая смертью всех без разбора. Взрывы разносили на части все – людей, танки, деревья и укрытия. Через минуту Урзаг осознал, что орудие расстреляло все снаряды несколько секунд назад, и ему пришлось, весьма неохотно, перестать нажимать на гашетку. Еще через несколько секунд его стиснутые руки смогли разжаться и выпустить рычаги управления.

«Хм, хррр. Неплохо так жажнули», – пробормотал Урзаг про себя, вновь откидываясь на сиденье и закрывая глаза.

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Имперская Гвардия – самая большая и многообразная военная организация в галактике. Насчитывающая миллиарды солдат, оснащенная бесчисленными танками и сверхтяжелыми боевыми машинами, Имперская Гвардия представляет собой одновременно молот и наковальню военной мощи Империи.

Имперская Гвардия не является мобильной армией, наносящей точные удары, такой как Космический Десант – напротив, она в основном перемалывает противника в кровавых кампаниях, длящихся месяцы, годы и даже десятилетия. И хотя Имперский Гвардеец никогда не сможет быть равным Космическому Десантнику, но в каждом полку служат тысячи человек, и именно их численность является величайшей силой Имперской Гвардии.

ПОРЯДОК БИТВЫ

Структура полков Имперской Гвардии является единообразной. Пехотные полки, например, не содержат тяжелой артиллерии, а бронетанковые – пехоты. Как следствие, полкам приходится работать вместе, образуя, если того потребует обстановка, формирования, называемые «боевыми группами» или «оперативными соединениями». Все это уходит корнями во времена, последовавшие за Ересью Гора, когда было решено, что полки должны разделиться, чтобы больше никогда восстание одного из них не могло привести к столь ужасным последствиям.

В «Тактике Империи» установлены базовые параметры, используемые для организации полков. Каждый полк состоит из рот, некоторые – всего из трех, тогда как другие могут насчитывать до двадцати. Роты состоят из 3–6 взводов, состоящих в свою очередь из 2–6 отделений по десять человек, ведомых командным отделением. Термины и традиционные звания также различаются. Например,

если обычно командиром полка является полковник, в иной военной культуре это может быть «Рыцарь-Командор» или «Главный гетман».

Данная структура сохраняется и в других полках. Например, в танковом полку Имперские Гвардейцы составляют экипажи танков, а каждый танк считается отделением. Из отделений образуются эскадроны с командным танком во главе, входящие в состав танковых рот, которые в свою очередь входят в состав танкового или бронетанкового полка. В полках сверхтяжелых танков каждый танк считается взводом, поэтому такой полк будет состоять из 9–12 сверхтяжелых танков, а также большого количества ремонтной и снабженческой техники.

БОЕВЫЕ ГРУППЫ

Когда в этом возникает необходимость, подразделения выбираются из имеющихся полков и ставятся под командование одного старшего офицера, например, полковника или капитана. Эти формирования могут различаться в размерах от ротоподобных, порядка сотни человек и пяти или шести боевых машин, до отрядов, не уступающих в размерах настоящему полку. Некоторые представляют собой сбалансированную смесь из пехотных и бронетанковых подразделений. Другие же узко специализированы под решение конкретных поставленных задач. Боевая группа, предназначенная для совершения молниеносного бронетанкового прорыва, может состоять из «Химер» с пехотой внутри и самоходной артиллерии. А для ведения боев в джунглях боевая группа может состоять из роты «Стражей» и легкой пехоты.

ГРУППЫ АРМИЙ

Так же, как полки предоставляют свои подразделения для небольших боевых групп, так и сами они могут целиком быть использованы для составления огромных оперативных соединений, называемых «группами армий». Командуют ими высокопоставленные офицеры, генералы и верховные маршалы. Группы армий состоят из произвольного количества полков и могут насчитывать, например, всего два, а могут – несколько сотен.

Методы сбора армий в зонах боевых действий в лучшем случае случайны. Таковы превратности варповых и межзвездных путешествий – совсем не говоря уже о сложностях взаимодействия, вызванных непомерной бюрократией Империи, – что только большое число отправляемых войск гарантирует прибытие к месту сбора достаточного их количества для ведения боевых действий. Тысячи гвардейцев могут пропасть в варп-штормах, быть атакованы пиратами или попасть совсем в другой конфликт – все это в порядке вещей. Соответственно, верховный командующий едва ли может рассчитывать на получение всех войск, необходимых для достижения победы; ему придется импровизировать, добиваясь победы тем, что есть. Он может этого добиться отчасти благодаря гибкости доктрин Имперской Гвардии, но в основном добивается благодаря огромной массе живой силы и техники, имеющейся в его распоряжении. При наличии определенной настойчивости можно добиться желаемого, даже используя неправильный инструмент, особенно если командира не интересует, сколько таких инструментов будет сломано в процессе.

Когда армия собрана, она начинает действовать по принципам боевой группы, только в большем масштабе. Целые танковые колонны будут выдвигаться вперед под прикрытием огня сотни самоходных «Василисков», поддерживаемые волнами бесчисленной пехоты. Если боевая группа способна решить одну поставленную задачу, то группа армий используется для захвата и удерживания целой планеты или даже звездной системы. Едва ли найдется кто-нибудь из врагов Империи, кто сможет собрать силу, способную противостоять ей.

«Что для нашего мира потеря одного поколения в битве, если, не потеряв его, наш мир уже больше никогда не обретет новых поколений?»

Имперский командующий Абрхест Кольт, на массовом рекрутировании на Дюранте III

ПОЛКОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

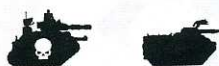
Полки всех типов могут сильно различаться по составу и размерам. По мере гибели личного состава слишком поредевшие отделения, роты и целые полки соединяются, образуя составные группы. Поэтому представленные здесь примеры организации полков являются скорее идеализированными, нежели реальными, так как едва ли они смогут пройти без изменений через горнило битвы.

Здесь представлено два примера полков Каданских сил обороны, защищающих свою родину от тринадцатого Черного Похода.

24-й КАДИАНСКИЙ БРОНЕТАНКОВЫЙ ПОЛК «Гром Императора»

КОМАНДНАЯ РОТА

1 «Леман Расс», 1 «Химера»



Во время боев за Каср Герь 24-м полком командовал полковник Польский. В зависимости от обстановки он использовал в качестве командной машины «Леман Расс» либо «Химеру».

Когда Каср Герь пал, 24-й Каданский Бронетанковый полк насчитывал три роты «Леман Рассов» и один «Разящий Клинок». В самом начале кампании в полку было девять танковых рот, что является доказательством ожесточенности сражения, равно как и нехватки подкреплений.

3-Я РОТА

«Разрушители Бункеров»
10 «Леман Рассов» «Разрушителей»

2-Я РОТА

«Стальные Мстители»
10 «Леман Рассов»

1-Я РОТА

«Батальный Кулак»
10 «Леман Рассов»



1-Я ТЯЖЕЛАЯ РОТА «Разящий Клинок»



«Леман Расс»
«Победитель»

Большая часть танковых рот состоит из танков «Леман Расс». «Леман Рассы» служат Империи на протяжении вот уже десяти тысяч лет. Некоторые ротные командиры, а иногда и роты целиком сражаются в «Леман Расссах» типов «Победитель», «Палач» или «Завоеватель».

24-й Бронетанковый полк также включает вспомогательные подразделения, находящиеся в непосредственном подчинении у полковника Польского:

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ЭСКАДРОН

«Подкрадись и подсмотри»



3 «Стража» — глаза и уши бронетанковых колонн.

ЭСКАДРОН ПРОТИВОВОЗДУШНОЙ

ОБОРОНЫ
«Кромсатели облаков»



3 «Гидры» — мобильная противовоздушная защита для всего полка.

РЕМОНТНЫЙ ЭСКАДРОН

«Вытащить и восстановить»



3 ремонтных танка «Атлас» — ремонтные машины нужны для поддержания боеготовности.

ЭСКАДРОН СНАБЖЕНИЯ

«Боеприпасы и пойло»



6 вспомогательных машин «Троянец» — продовольствие, боеприпасы и медикаменты.

180-Й КАДИАНСКИЙ ПЕХОТНЫЙ ПОЛК

КОМАНДНАЯ РОТА

Полковник и командное отделение



180-й Пехотный полк под командованием полковника Ланстеда был придан 24-му Бронетанковому полку. Роль пехоты заключалась в удерживании территорий, захваченных во время бронетанковых прорывов. Данная диаграмма показывает 180-й полк на момент падения Касра Геря. Изначально 180-й полк состоял из 12 пехотных рот, каждая третья из которых являлась ротой тяжелых вооружений.

3-Я РОТА

«Полосатая Смерть»

2-Я РОТА

«Ярые Тигры»

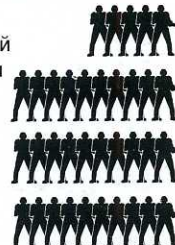
1-Я РОТА

«Крадущиеся Тигры»

Ротное командное отделение, возглавляемое капитаном или майором.



1-й взвод, возглавляемый лейтенантом и состоящий из самых опытных солдат роты.



2-й взвод, возглавляемый лейтенантом или младшим лейтенантом. Сражается наравне с 1-м взводом.



3-й взвод обычно возглавляется свежепроизведенным младшим лейтенантом. Тактический резерв и огневая поддержка первых двух взводов.



В 180-й Каданский Пехотный полк «Тигровых братьев» входят следующие подразделения, находящиеся в непосредственном подчинении у полковника Ланстеда:

КОМИССАРИАТ



18 Комиссаров под командованием Стар комиссара Хаониана.

СХОЛАСТИКА ПСАЙКАНА



13 санкционированных псайкеров

МИНИСТОРУМ



83 Проповедника, 101 Послушник

ВОСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ОГРИНОВ



3 отделения Огринов под командованием комиссара Рэвена.

СУПЕР-ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК ТИПА «РАЗЯЩИЙ КЛИНОК»

ОЧКИ: 50

«Разящий Клинок» — это один из самых старых дизайнов вооружения, который использует человечество. Он был создан во времена Темного Века Технологий, и на сегодняшний момент многие его комплектующие уникальны и нигде больше не используются из-за редкости и трудности в производстве. СТК этого танка есть буквально на нескольких мирах-фабриках, и большая часть «Разящих Клинков» производится прямо на Марсе. Сейчас для группы армий считается удачей иметь в своем составе эскадрон этих танков или даже один такой танк. Нужда

в этих танках очень велика, как из-за их высоких боевых характеристик, так и из-за того, что их присутствие на поле боя сильно поднимает дух войск.

Каждый «Разящий Клинок», который был произведен в полном соответствии с СТК, одобрен специалистами с Марса и правильным образом благословлен тех-жрецами самого высокого ранга, имеет свой собственный идентификационный номер и имя. Боевой путь каждого танка тщательно документируется и передается в архивы миров-фабрик.



Известные машины:

«Аретуза» — Конигский Тяжелый Бронетанковый корпус
«Верный Щит Императора» — 134-й отдельный танковый дивизион
«Стальной Владыка» — 89-й Кадийский
«Гордость Геры» — Ультрамар, Вспомогательные Войска

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 танк «Разящий Клинок»

ТИП: Супертяжелый танк

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
3	14	13	12

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Пушка типа «Разящий Клинок» с совмещенной автоматической пушкой в башне
- Пушка типа «Сокрушитель» и спаренные тяжелые болтеры в корпусе
- Два боковых спонсона, каждый с лазерной пушкой и спаренным тяжелым болтером.
- Проектор и дымовые гранатометы

ДОПОЛНЕНИЯ: «Разящий Клинок» может иметь следующие улучшения из кодекса Имперской Гвардии: ракета-охотник, тяжелый стаббер или штурмовой болтер в люке.

«Разящий Клинок» может заменить свои боковые спонсоны дополнительными бронеплитами без дополнительной стоимости. Это поднимает его боковую броню до 14. Вместо этого он может добавить еще по одному спонсону с каждой стороны (итого 4) за +100 очков. Каждый спонсон оснащен спаренным тяжелым болтером и лазерной пушкой.

«Разящий Клинок» может иметь одно из дополнений ниже за +25 очков:

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Пушка типа «Разящий Клинок»	72"	9	2	Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2, совмещенное
Пушка типа «Сокрушитель»	24"	10	2	Артиллерия 1, 5-дюйм. шаблон
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1

Комиссарский танк. На танке в бой могут ехать представители Комиссариата, которые используют его как кафедру для своих проповедей. Все подразделения Имперской Гвардии в пределах 12 дюймов от «Разящего Клинка» считаются имеющими Лидерство 10.

Командный танк. Высокопоставленный офицер армии использует танк как мобильный командный пункт. Все подразделения Имперской Гвардии в пределах 24 дюймов от «Разящего Клинка» могут перебрасывать проваленные тесты на Мораль.

СУПЕР-ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК ТИПА «АДСКИЙ МОЛОТ»

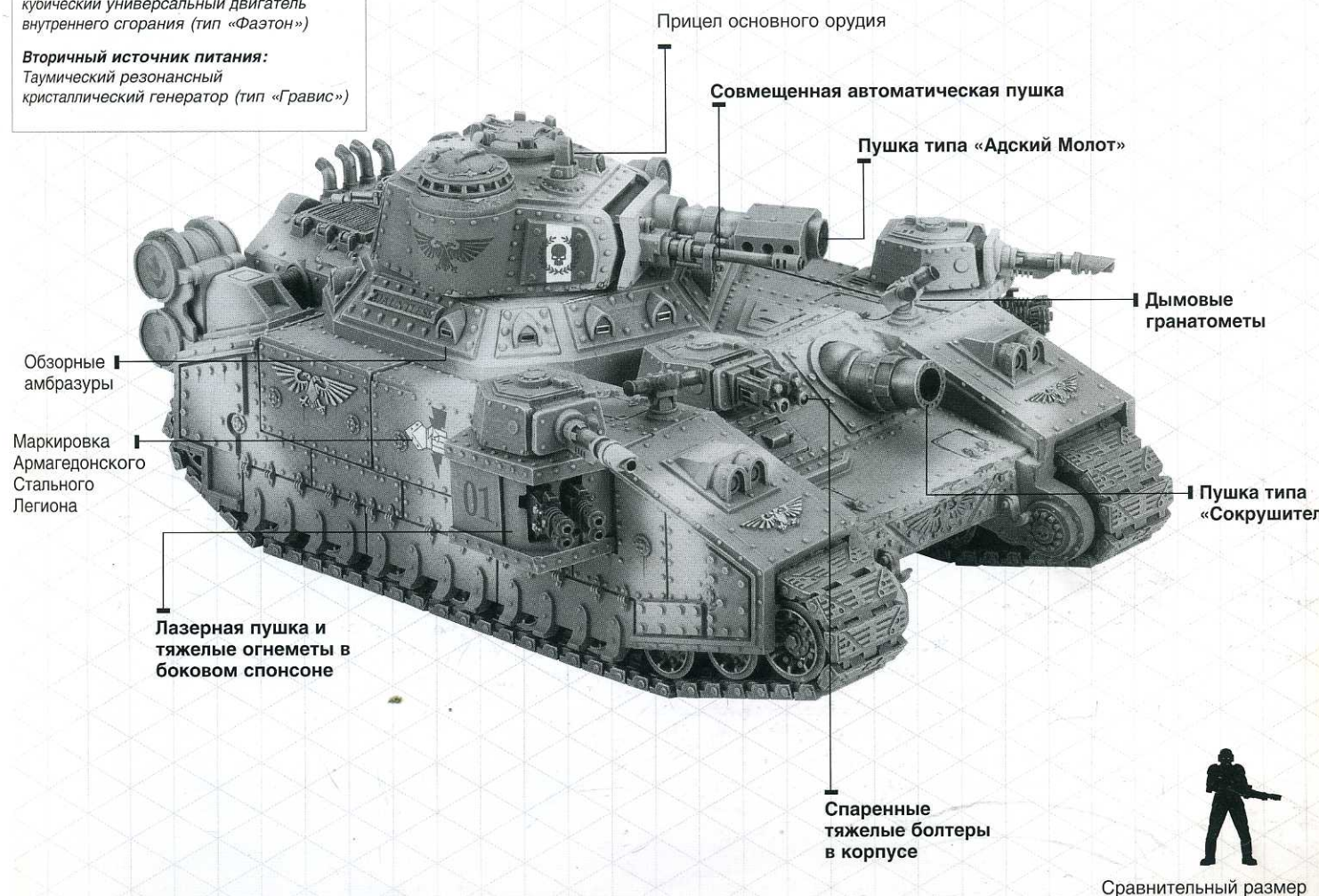
ОЧКИ: 50

«Адский Молот» — это еще один представитель семейства танков, построенные на основе шасси «Разящего Клинка». Он оснащен гораздо более мощной, но менее дальнобойной пушкой. По внешнему виду он отличается от «Разящего Клинка» более коротким и толстым стволом в башне. Пушка «Адского Молота» оснащена продвинутыми подавителями отдачи, что

позволяет запускать снаряды огромного калибра без серьезных последствий для самого танка. Снаряды «Адского Молота» оснащены нестабильной субатомной взрывчаткой, которая с легкостью распыляет доспехи, камень, бетон и броню. Танк также часто оснащается тяжелыми огнеметами в спонсонах, чтобы прикончить тех, кто выжил под обломками.

Первичный источник энергии: 110 кубический универсальный двигатель внутреннего сгорания (тип «Фазтон»)

Вторичный источник питания: Таумический резонансный кристаллический генератор (тип «Гравис»)



Сравнительный размер

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 танк типа «Адский Молот»

ТИП: Супертяжелый танк

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
3	14	13	12

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Пушка типа «Адский Молот» с совмещенной автоматической пушкой в башне
- Пушка типа «Сокрушитель» и спаренные тяжелые болтеры в корпусе
- Два боковых спонсона, каждый с лазерной пушкой и спаренными тяжелыми огнеметами.
- Проектор и дымовые гранатометы

ВООРУЖЕНИЕ **ДАЛЬН.** **С** **АР** **СПЕЦ. ПРАВИЛА**

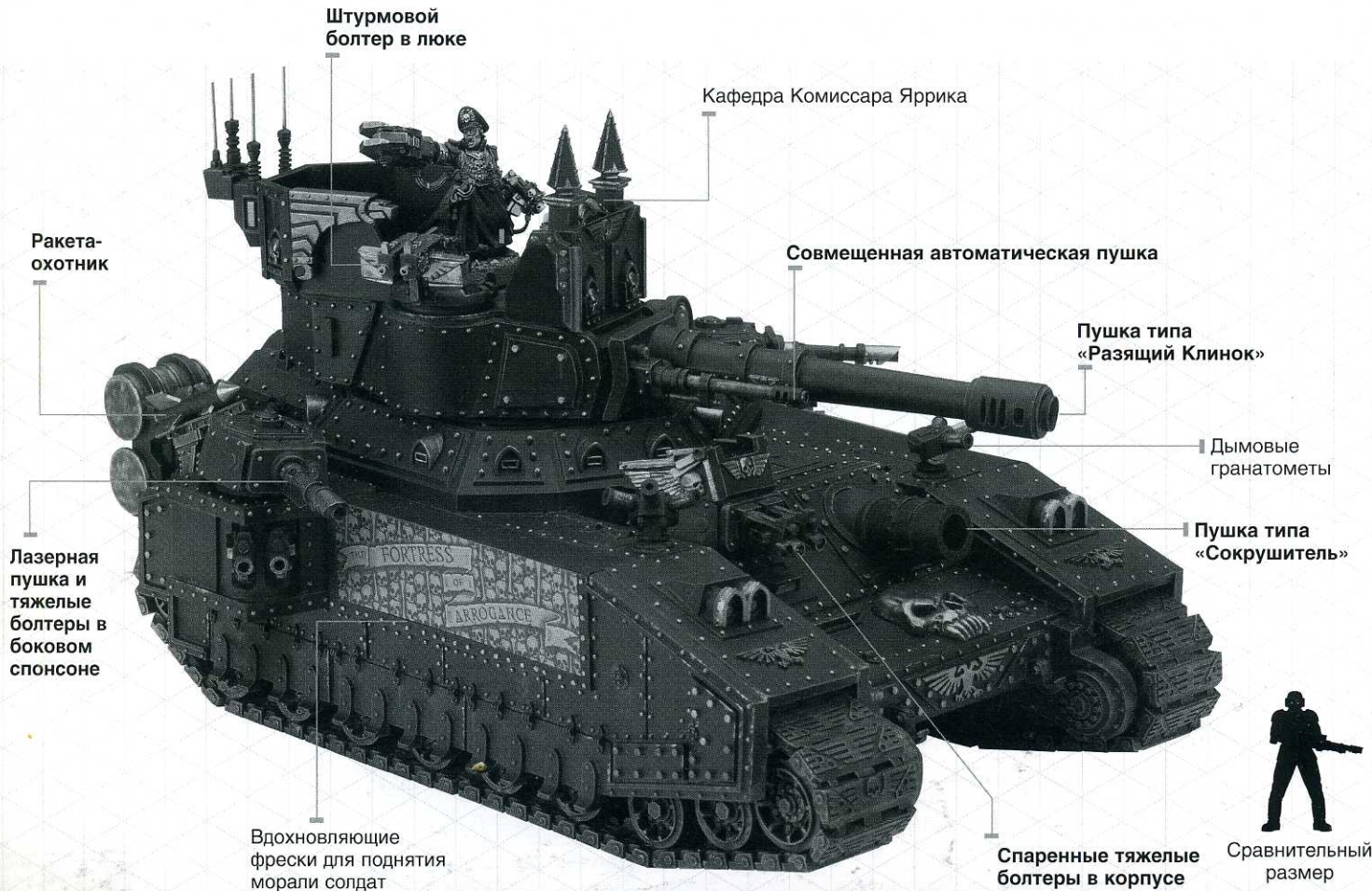
Пушка типа «Адский Молот»	36"	10	1	Артиллерия 1, 7-дюйм. шаблон, Основное оружие, игнорирует спас-бросок за укрытие
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2, совмещенное
Пушка типа «Сокрушитель»	24"	10	2	Артиллерия 1, 5-дюйм. шаблон
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Тяжелый Огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1

ДОПОЛНЕНИЯ: «Адский Молот» может иметь следующие улучшения из кодекса Имперской Гвардии: ракета-охотник, тяжелый стаббер или штурмовой болтер в люке. «Адский Молот» может заменить свои боковые спонсоны дополнительными бронеплитами без дополнительной

стоимости. Это поднимает его боковую броню до 14. Вместо этого он может добавить еще по одному спонсону с каждой стороны (итого 4) за +100 очков. Каждый спонсон оснащен спаренным тяжелым огнеметом и лазерной пушкой.

Когда Комиссар Яррик преследовал инопланетного военачальника Гхазкула, он наконец настиг его на безлюдной планете Голгофа. Здесь он впервые встал за кафедру, поставленную на башне танка типа «Разящий Клинок» – «Крепость Высокомерия», – который он конфисковал для себя. Танк был серьезно поврежден во время дуэли с орочьей Стомпой, и впоследствии был брошен на поле битвы. Когда Гхазкул начал угрожать вторгнуться на

Армагеддон второй раз, Яррик отдал приказ найти и отремонтировать «Крепость Высокомерия» на равнинах Голгофы. Восстановительная Экспедиция Адептус Механикус нашла благородный танк, и во время путешествия на Армагеддон на одном из Ковчегов Механикус он был отремонтирован и переоснащен. И поныне комиссар Яррик возглавляет бронетанковые атаки против орд зеленокожих с высоты «Крепости Высокомерия».



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 «Крепость Высокомерия» (полные правила Комиссара Яррика описаны в Кодексе Имперской Гвардии)

ТИП: Супертяжелый танк

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ТРАНСПОРТ: Этот танк является прикомандированным транспортом для Комиссара Яррика (в отношении его посадки и высадки машина считается открытой). Силовое поле Яррика не работает, пока он на борту. Он должен начинать игры в танке.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Пушка типа «Разящий Клинок» с совмещенной автоматической пушкой в башне
- Пушка типа «Сокрушитель» и спаренные тяжелые болтеры в корпусе
- Два боковых спонсона, каждый с лазерной пушкой и спаренными тяжелыми болтерами.
- Ракета-охотник
- Штурмовой болтер в люке
- Прожектор
- Дымовые гранатометы

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
4	14	13	12

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Пушка типа «Разящий Клинок»	72"	9	2	Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2, совмещенное
Пушка типа «Сокрушитель»	24"	10	2	Артиллерия 1, 5-дюйм. шаблон
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Герой Хадеса: Яррик – великий герой Империи и опытный тактик, Яррик – духовный и военный лидер на поле боя. Все подразделения Имперской Гвардии в пределах 24 дюймов от «Крепости Высокомерия» считаются имеющими Лидерство 10 и могут перебрасывать проваленные тесты на Мораль.

Молот Орков. Любое подразделение Орков, которое хочет напасть на «Крепость Высокомерия», должно пройти тест на Мораль. Если тест провален, то подразделение не может нападать в этот ход.

ЗЕНИТНАЯ АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ УСТАНОВКА «ГИДРА»

ОЧКИ: 2

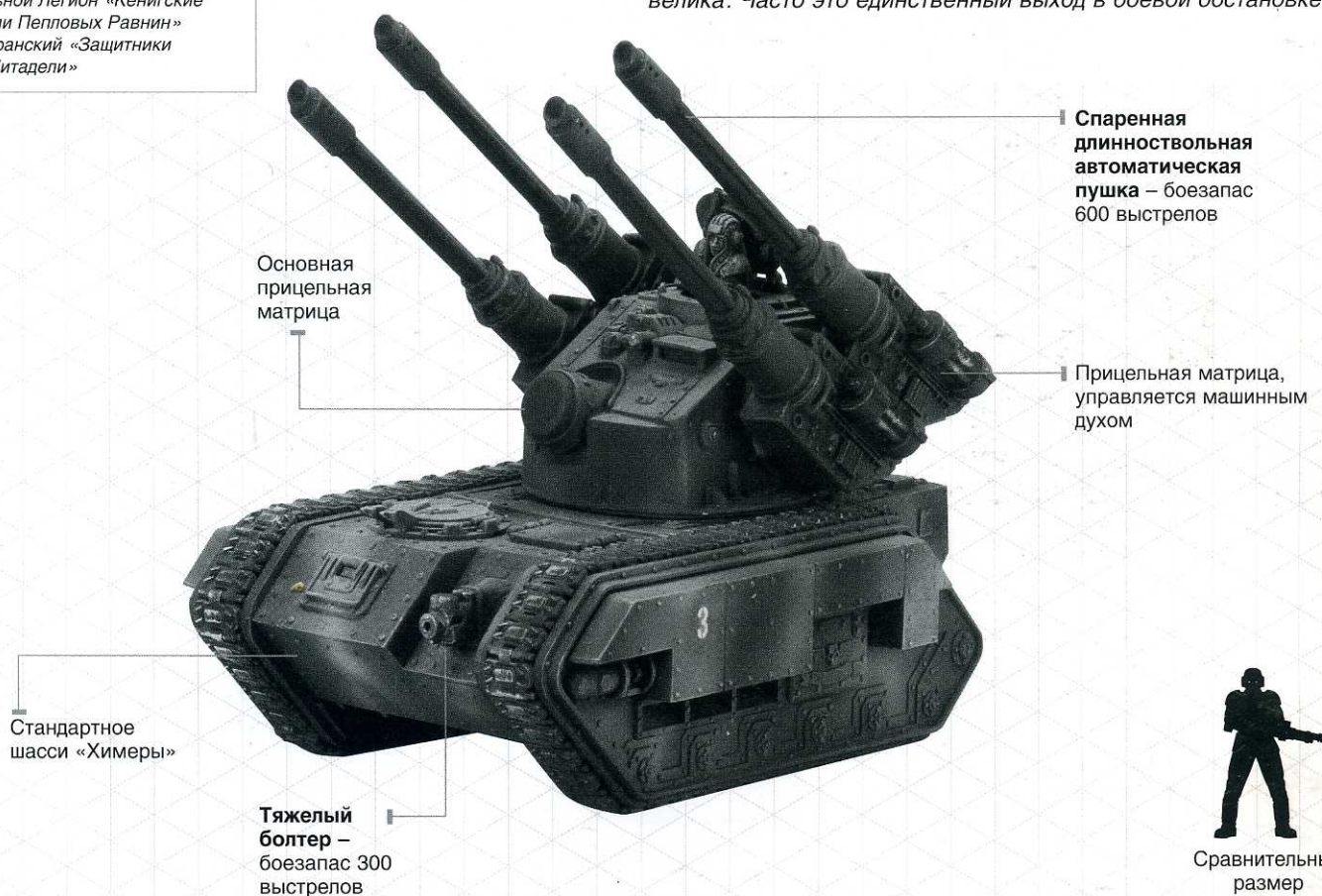
«Гидра» — это специализированная боевая машина, которая предназначена для борьбы с воздушными целями. «Гидра» вооружена четырехствольной автоматической пушкой, которая установлена на шасси «Химеры». «Гидра» используется как мобильная защита от атак с воздуха. Ее часто можно увидеть сопровождающей Имперские колонны или прикрывающей Имперские войска в наступлении от атак с воздуха. «Гидра» оснащена продвинутым локационным оборудованием и автоматической системой сопровождения цели. Это значит, что если «Гидра» зафиксировала цель в прицеле, то ее пушки уже не отпустят ее, несмотря на все маневры противника. С учетом

высокой скорострельности «Гидры» это чаще всего означает, что самолету конец.

«Гидра» имеет экипаж из пяти человек. Командир, механик-водитель и радист располагаются в основном корпусе. Стрелок может вести огонь из корпусного тяжелого болтера. Стрелок, заряжающий, располагаются в башне пушки и обслуживают с артиллерийскую установку.

«Гидра» также с равным успехом может обстреливать наземные цели. Ее большая дальность и высокий темп стрельбы делают ее особенно полезной против тяжелой пехоты и легкобронированных машин. Несмотря на то, что официальная доктрина Имперской Гвардии запрещает использование «Гидры» по наземным целям, полевые командиры часто закрывают на это глаза, ибо эффективность «Гидры» очень велика. Часто это единственный выход в боевой обстановке.

Известные зенитные дивизионы
Каданский 288-й «Небесные Убийцы»
551-й Стальной Легион «Кенигские
Поджигатели Пепловых Равнин»
844-й Таларанский «Защитники
Багровой Цитадели»



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 ЗАК

ТИП: Танк

**ВООРУЖЕНИЕ
И ОСНАЩЕНИЕ:**

- Две спаренные длинноствольные автоматические пушки в башне
- Тяжелый болтер в корпусе

ДОПОЛНЕНИЯ: «Гидра» может иметь следующие улучшения из кодекса Имперской Гвардии: дополнительное бронирование, ракета-охотник, тяжелый стаббер или штурмовой болтер в люке, прожектор, дымовые гранатометы.

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
3	12	10	10

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Длинноствольная автоматическая пушка	12-72"	7	4	Тяжелое 2, Зенитное
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3

«Вражеский истребитель приближается по курсу 10-19, следите за падающими обломками...»

Звуковая запись переговоров зенитного танка «Возмездие Трона» во время битвы на Рилианских равнинах. Во время битвы танк сбил 7 самолетов противника.

ТАНКОВАЯ РОТА «КУЛАК ИМПЕРАТОРА»

Во время любой войны приходит тот час, когда надо собрать все силы в кулак и сокрушить противника под гусеницами Имперской Гвардии. В таких важных битвах танки собираются в единые формирования, которые действуют как единое целое. Таковая рота типа «Кулак Императора», состоящая из стандартных таков типа «Леман Расс» и танков типа

«Сокрушитель», идеально подходит для таких мощных ударов по широкому фронту. Роты Имперского Кулака возглавляются самыми лучшими танковыми асами Империи, и они способны заставить свои танки двигаться даже под самым жестоким огнем врага. Танки в бою оснащаются средствами связи, которые позволяют координировать действия.

ОЧКИ:

Вы можете вывести в поле боя один танковый эскадрон за 25 очков + стоимость моделей в нем, или полную роту за 50 очков + стоимость моделей в ней.

4-я рота,
24-й Кадрианский
Бронетанковый
полк

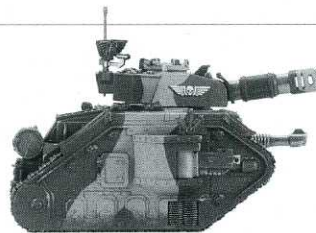
КОМАНДНЫЙ
«ЛЕМАН РАСС»



«Молот Победы»
Капитан Штока

ЭСКАДРОН
«ЛЕМАН РАССОВ»

Эскадрон
Баталика



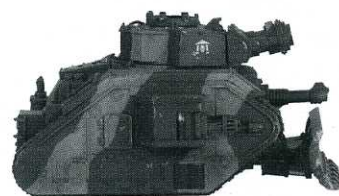
ЭСКАДРОН
«ЛЕМАН РАССОВ»

Эскадрон
Девастатум



ЭСКАДРОН
«ЛЕМАН РАССОВ»

Эскадрон
Аннигилятум



ТАНКОВЫЙ ЭСКАДРОН «КУЛАК ИМПЕРАТОРА»

СОСТАВ:

3 танка типа «Леман Расс» или 3 танка типа «Сокрушитель» (из кодекса Имперской Гвардии).

Один танк должен быть отмечен как командный.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЭСКАДРОНА:

Командный танк эскадрона. Если командный танк мобилен, то любой танк в эскадроне в пределах 6 дюймов от него (включая сам командный танк) может игнорировать результат повреждения «Команда оглушена».

Ударный контингент. Все танки эскадрона должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от командного танка или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от него.

ТАНКОВАЯ РОТА «КУЛАК ИМПЕРАТОРА»

СОСТАВ:

3 эскадрона «Кулак Императора», 1 командный танк из списка: «Леман Расс» (из кодекса Имперской Гвардии), «Победитель», «Экстерминатор» или «Палач» (из книги Forge World «Имперская броня», часть 1).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА РОТЫ:

Правила для эскадронов, описанные рядом, применимы в полном объеме. В дополнение, если командная машина является мобильной на конец игры, то все танки роты в пределах 24 дюймов от нее считаются боеспособными подразделениями, даже если они потеряли подвижность.

Ударный контингент. Все танки роты должны выставляться на поле боя не далее чем в 24 дюймах от командного танка или выходить из резерва не далее чем в 24 дюймах от него.

Артиллерийская рота «Гнев Императора»

Когда Имперская Гвардия идет на войну, ее сопровождает громовой глас тяжелых орудий. Поля сражений обращаются в руины и развалины, среди которых враги Императора имеют только одну надежду – скрыться в самой глубокой щели и молиться о том, чтобы снаряд не упал им на голову. Вой пушек утихает только для того, чтобы из дыма вышли фланги пехоты и танков и довершили уничтожение врага.

Имперская Гвардия использует много видов артиллерии, но самым распространенным является самоходная артиллерийская установка типа «Василиск». Эти самоходные пушки объединяются в батареи, по три пушки в каждой. Три батареи образуют артиллерийскую роту «Гнева Императора». Три и более рот составляют артиллерийский полк. Благодаря маневренности самоходных установок Имперская Гвардия имеет возможность действовать под прикрытием артиллерии в самой глубине территории противника.

ОЧКИ:

Вы можете вывести в поле боя одну артиллерийскую батарею за 25 очков + стоимость моделей в ней, или полную роту за 50 очков + стоимость моделей в ней.

1-я рота
23-ого Аракадианского
артиллерийского полка
«Предвестники»

КОМАНДНАЯ
«ХИМЕРА»

Майор Ворнт



Каждая машина артиллерийской роты имеет сигнальные снаряды в дополнение к своему обычному оснащению. Смотрите на

БАТАРЕЯ
«ВАСИЛИСКОВ»

Батарея
«Воздаяние»



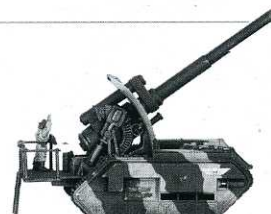
БАТАРЕЯ
«ВАСИЛИСКОВ»

Батарея
«Возмездие»



БАТАРЕЯ
«ВАСИЛИСКОВ»

Батарея
«Правосудие»



Артиллерийская батарея «Гнев Императора»

СОСТАВ:

3 «Василиска» (из кодекса Имперской Гвардии).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БАТАРЕИ:

Сигнальные снаряды. Если «Василиски» в батарее находятся в пределах 6 дюймов друг от друга, то при стрельбе «Василиск» может выпустить сигнальный снаряд. Выстрел сигнальным снарядом отрабатывается так же, как и любой другой выстрел, но на месте взрыва (в центре шаблона) вы можете поставить сигнальный маркер. Следующий «Василиск» в батарее может выстрелить по сигнальному маркеру, и этот выстрел попадает в маркер автоматически (то есть без каких-либо дополнительных бросков шаблон кладется на место предыдущего выстрела). Следующий «Василиск» также может выстрелить другим сигнальным снарядом.

Ударный контингент. Все «Василиски» эскадрона должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах друг от друга, выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах друг от друга.

Артиллерийская рота «Гнев Императора»

СОСТАВ:

3 батареи «Гнев Императора» и одна командная машина из списка: «Химера» (из кодекса Имперской Гвардии), командная «Саламандра» (из книги Forge World «Имперская Броня», часть 1).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА РОТЫ:

Все «Василиски» батареи в пределах 24 дюймов от командной машины могут использовать сигнальные снаряды всех «Василисков» батареи. В дополнение, если командная машина является мобильной на конец игры, то все танки роты в пределах 24 дюймов от нее считаются боеспособными подразделениями, даже если они потеряли подвижность.

Ударный контингент. Все танки роты должны выставляться на поле боя не далее чем в 24 дюймах от командного танка или выходить из резерва не далее чем в 24 дюймах от него.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ДИВИЗИОН «ПЕРСТ ИМПЕРАТОРА»

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Армии Имперской Гвардии по большей части медлительны и неповоротливы. Чтобы компенсировать этот недостаток, многие контингенты включают специальные разведывательные дивизионы. Такие подразделения находят противника, оценивают его и, если надо, вступают в бой, чтобы связать противника до подхода основных сил.

Одним из типов такого разведывательного формирования является дивизион «Перст Императора». Такой дивизион включает большой контингент «Стражей», вооружение которых зависит от того, с каким врагом предстоит бой. Если противник

использует большое количество бронетанковой техники, то чаще всего используют лазерные или автоматические пушки. Если же противник в основном использует пехоту, то используются мультилазеры.

Для ведения боя в условиях джунглей «Стражи» оснащаются тяжелыми огнеметами и пилами, чтобы прокладывать путь через густой подлесок. При бое в условиях города также широко применяются огнеметы, но при поддержке ракетных «Стражей», которые ведут обстрел противника по навесной траектории, компенсируя неровности городского ландшафта.

2-я рота 8-ого
Охотничьего
разведывательного
дивизиона
«Стражей»
«Боевые
Ястребы»

КОМАНДНЫЙ
«СТРАЖ»



Капитан «Ястреб» Тататаго

Эскадроны «Стражей» и их пилоты имеют весьма скверную репутацию дебоширов и нарушителей дисциплины. Несмотря на это, а может, даже благодаря этому, командиры полков чаще всего дают эскадронам «Стражей» определенную автономию во время кампаний, что чаще всего приносит свои плоды.

ЭСКАДРОН «СТРАЖЕЙ»



«Глаза
Ястреба»

ЭСКАДРОН «СТРАЖЕЙ»



«Крылья
Ястреба»

ЭСКАДРОН «СТРАЖЕЙ»



«Когти
Ястреба»

«СТРАЖИ»
ПОДДЕРЖКИ



«Гнев
Ястреба»

В отличие от большинства Имперских машин «Стражи» оборудованы двигателями, приспособленными для нужд разведки: с дымовыми фильтрами и поглотителями шума.

«Страж» огневой поддержки, оснащенный мульти-прицелом.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ДИВИЗИОН «ПЕРСТ ИМПЕРАТОРА»

СОСТАВ:

3 эскадрона «Стражей» по три модели, и один «Страж», назначенный командной машиной (из кодекса Имперской Гвардии). В дополнение дивизион может включать «Стражей» огневой поддержки (из книги Forge World «Имперская Броня», часть 3: «Кампания на Таросе»).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Передовая разведка. Все модели игрока, в армии которого есть этот разведывательный дивизион, имеющие линию видимости к модели этого дивизиона, могут использовать стратегическую возможность «Разведка».

Командный «Страж»: Один раз за игру все модели, которые видят командный «Страж», могут совершить движение, такое же, как описано в стратегической возможности «Стратегическая

Вы видели когда-нибудь, как танк «Леман Расс» прокрадывается сквозь джунгли или прыгает с камня на камень, через лавовые провалы? Вот как увидите – приходите, а пока разведкой тут занимаемся мы.

– Сал «Медвежья Хватка» Виесс,
Пардусский Легкий разведывательный.

передислокация». Единственным условием является, чтобы и в начале, и в конце этого своего движениядвигающаяся модель видела командную машину дивизиона.

Ударный контингент. Все модели дивизиона должны выставляться на поле боя не далее чем в 12 дюймах от командного «Стража» или выходить из резерва не далее чем в 12 дюймах от него.

ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ФОРМИРОВАНИЕ ОГРИНОВ

ОЧКИ: 25 + МОДЕЛИ

Обычно Огринов прикомандируют к командным взводам в качестве телохранителей или используют в боях повзводно. Но в более крупных сражениях Огринов формируют в полноценные роты, или, как их еще называют, вспомогательные формирования. Несмотря на то, что Огрины все-таки проходят определенную военную подготовку, чаще всего их используют как пушечное мясо. Во время Третьей войны на Армагеддоне диких Огринов Монглора, вооруженных дубинами, топорами и жадой крови, бросали на орды Орков, и они сокрушали врага. Когда создается вспомогательное формирование, оно подчиняется младшему офицеру (такое назначение не без

основания воспринимают как наказание). Сам командир формирования подчиняется напрямую старшему командующему офицеру армии, в состав которой входит формирование. Несмотря на то, что Огрины многими офицерами Имперской Гвардии воспринимаются почти как грязные животные, уникальная комбинация физических данных делает их весьма полезными в определенных ситуациях в бою. Некоторые офицеры даже «идут в народ», привязываясь к своим подчиненным, и впоследствии командуя подобными подразделениями на постоянной основе.

Вспомогательное
формирование
Абхуманов,
22-й
Орионский

ЛЕЙТЕНАНТ И
КОМАНДНЫЙ ВЗВОД

Лт. Грейб



Комиссар фон Лейскин

КОМИССАР



ВЗВОД ОГРИНОВ

«Здоровяки Натх-Ока»



Примечание:
Оружие
Огринов
оснащено
затвором
только для
стрельбы
одиночными
зарядами.

ВЗВОД ОГРИНОВ

«Верные Пацаны Императора»



ВЗВОД ОГРИНОВ

Большой взвод Горг-Нака



СОСТАВ:

1 командный взвод, возглавляемый лейтенантом
0-1 Комиссар
2+ взвода Огринов

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все модели вспомогательного формирования должны выставляться на поле боя не далее чем в 12 дюймах от командующего офицера или выходить из резерва не далее чем в 12 дюймах от него.

Мочи!!!! Вне зависимости от того, отдается ли приказ идти в бой или нет, Огрины готовы вгрызаться в горло ненавистному врагу. Они могут использовать универсальное специальное правило «Разведчики».

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Космический Десант исповедует тактику точечных ударов, используя при этом десантные модули и штурмовики типа «Буревестник». Идеальные войска устрашения: одного упоминания о вмешательстве Десанта достаточно, чтобы остановить вторжение или усмирить мятеж.

АДЕПТУС АСТАРТЕС

Космические Десантники Адептус Астартес являются самыми лучшими воинами Империи. Генетически усовершенствованные для ведения боя, они значительно превосходят в силе и выносливости любого из людей. Космический Десант разбит на Орден, состоящие примерно из тысячи боевых братьев каждый, и в свою очередь разбитые на десять рот по сто воинов. Каждый Орден Космического Десанта гордится своей историей и достижениями, и у каждого из них есть свои отличительные цвета и геральдическая символика, установленные во время создания Ордена и изображенные на всей его технике и вооружении. Все снаряжение Ордена усердно ремонтируется и поддерживается в боевой готовности, а многие предметы испещрены вязью праведных текстов, каждая строчка которых описывает боевую почесть, добытую в какой-нибудь славной кампании.

Во главе каждого Ордена стоит Великий Магистр, его ранг эквивалентен правителю целой планеты. Орден представляет собой небольшие самостоятельные армии, состоящие из тысячи боевых братьев, однако по своему потенциалу равные в десять раз большей армии Имперской Гвардии.

У Орден есть свой собственный транспорт, вспомогательный персонал, оружейники и даже свой собственный флот, поэтому они способны отреагировать на любую угрозу в любой точке галактики. Благодаря своей мобильности Космические

Десантники обычно первыми из Имперских сил прибывают в зону конфликта. Они привыкли проводить молниеносные вылазки, рейды и внезапные атаки. Из-за сложившейся репутации беспощадных воинов их называют Ангелами Смерти.

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ В БОЮ

Типичной операцией Космического Десанта является планетарный штурм. Подобная атака начинается с того, что флот Космического Десанта вступает в сражение с кораблями обороны и оттесняет их, потом нейтрализует системы орбитальной защиты и наземные лазерные и ракетные установки. Наземные укрепления уничтожаются скаутами или захватываются боевыми братьями. Очень часто основная часть Космических Десантников высаживается прямо в гущу боя, чтобы получить в нем преимущество от своего стремительного появления.

Когда Десантники прибывают на место, они должны максимально быстро высадиться, чтобы сохранить элемент неожиданности, играющий важную роль в их эффективности. Поэтому корабли Космического Десанта несут сотни десантных модулей и огромные ангары, полные быстрых «Буревестников»; их инверсионные следы – это, обычно, единственное известие о начале штурма, которое есть у их противника. В том момент, когда десантные модули и «Буревестники» спускаются с небес, враг узнает, что его смерть пришла. Космические Десантники

высаживаются прямо в гущу противника, кося врагов опустошительным огнем своих болтеров. Шок от подобного штурма очень часто ломает армию еще до начала боевых действий, заставляя прекратиться любые восстания или ликвидируя ксенородные силы. Ведут эти ударные штурмы обычно отделения Терминаторов, телепортирующихся в сердце вражеской армии и поддерживаемых огнем более тяжелых подразделений, спускаемых на поверхность планеты «Буревестниками».

ИСТИННАЯ МОЩЬ КОСМОДЕСАНТА

Каждая рота Ордена Космического Десанта может использовать набор из отделений «Опустошителей», а также тактических и штурмовых отделений, в зависимости от поставленных перед ней задач. Очень редко вся рота выставляется в качестве цельного тактического соединения. Вместо этого отряды обычно подбираются под определенную задачу, формируясь на основе универсальных боевых рот. Подобное войско может состоять из трех или четырех тактических отделений, поддерживаемых отделениями из других рот, бронетехникой и Дредноутами, и ведомое в бой капитаном, старшим сержантом-ветераном, капелланом или библиарием.

Иногда Ордену Космического Десанта будет встречаться такой многочисленный противник, что для выполнения задания необходимо будет выставлять большую часть своих сил. Войско, состоящее из двух или трех сотен боевых братьев и сопровождающей их бронетехники, используется там, где враг должен быть остановлен любой ценой. Во время Второй и Третьей Армагеддонских войн требовалось во что бы то ни стало остановить Орочьего Вожака Газгулла Траку, чтобы он не смог прорваться к более населенным мирам и устроить там кровавую бойню. Во время тех войн такие легендарные Орден, как Кровавые Ангелы, Саламандры и Черные Храмовники выставили по несколько полных боевых рот в титанической попытке остановить

Шестидесят восьмая ночь после бойни в долине. Беспокойный урывочный сон полковника 13-го Миторийского полка Красса был прерван неожиданными радостными криками его солдат. Подчиненные Красса сражались так, как могут только люди, которым уже нечего терять, угрюмо и ожесточенно. Теперь же измотанные долгими и кровопролитными боями солдаты ликовали, глядя на огненные сполохи в небе. Красс тоже посмотрел вверх: предрассветную мглу рассекали огненные шлейфы, оставляемые падающими десантными модулями.

После прохождения через верхние слои атмосферы их керамитовые корпуса были багровыми от жара, а на боках гордо красовалась эмблема Ордена Саламандр. Подобно ангелам мщения, десантные модули с воем приземлялись в долине. И почти сразу же зазвучало стакатто болтеров – это Саламандры начали истреблять врагов, засевших посреди подбитых машин элитной танковой роты 13-го Миторийского полка. Красс вскинул вверх кулак, победно крича вместе со своими солдатами. Исход боя был решен.

Орков. Они сражались с таким упорством и героизмом, что Армагеддон стал символом тотальной войны в орочьей культуре. Армии зеленокожих продолжают стекаться туда, чтобы померяться силами со столь достойными противниками.

Такова уж природа задачи по защите человечества, выполняемой Адептус Астартес, что отряды одного Ордена могут сражаться по всей Империи, причем определенные отделения могут находиться в тысячах световых лет от своего родного мира. Собрание всех десяти рот Ордена в одном месте и в одно время будет считаться

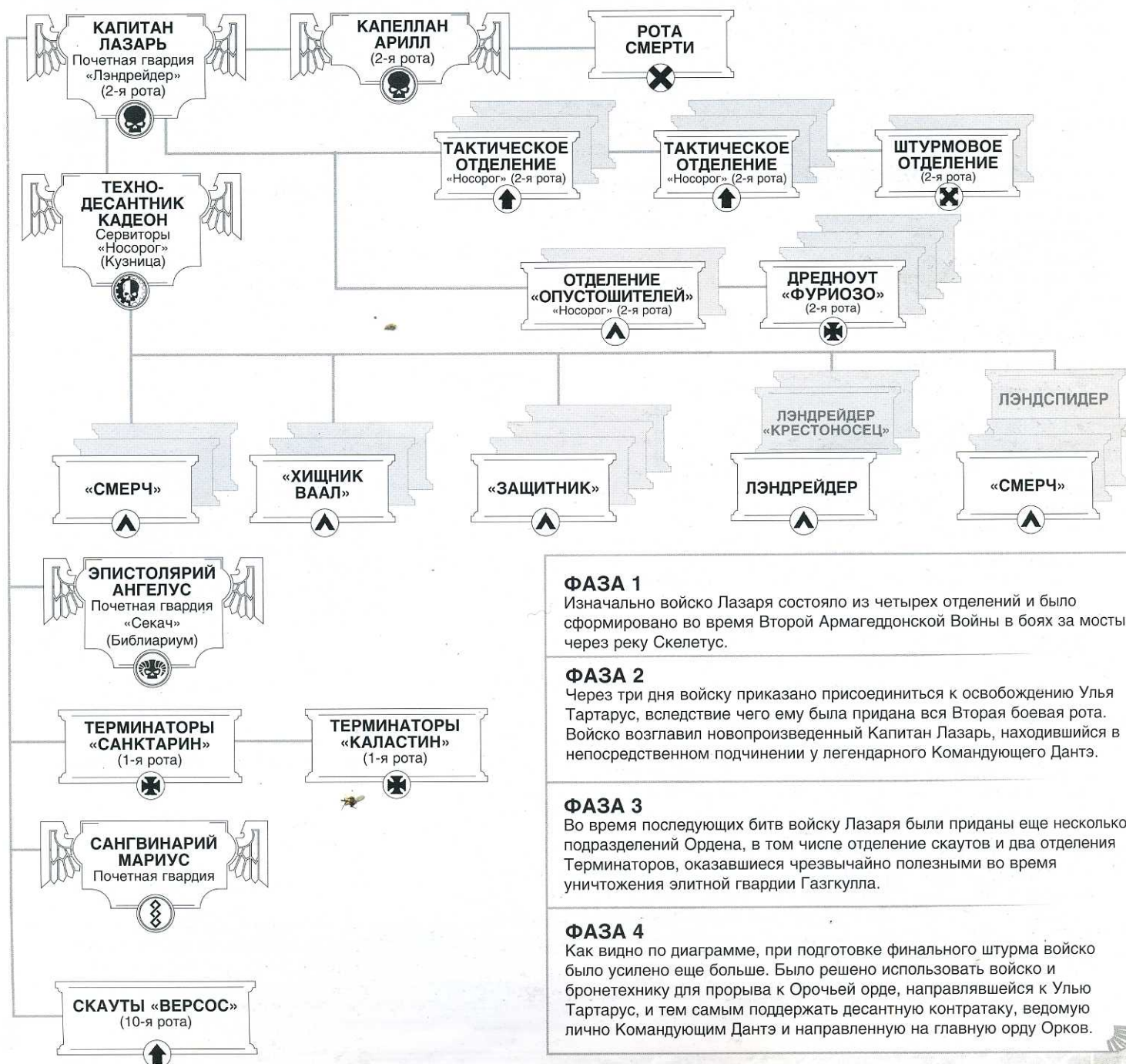
чрезвычайно редким событием, и между такими собраниями может проходить по несколько столетий.

Из этого следует, что участие в сражении целого Ордена будет означать угрозу для самого существования Империи и потребует присутствия каждого боевого брата, где бы он до этого не находился. Указ на выставление подобного войска выдается лично Верховными Лордами Терры, а во главе войска встает сам Великий Магистр. Такое войско может поставить на колени мир-крепость, остановить ксеновторжение или отбросить назад Черный Поход.

Подобные радикальные меры принимались во времена таких легендарных войн, как сокрушительный Геликанский Раскол, Махариийские Ереси и Тиранические Войны; целые планеты были позже превращены в храмы в честь павших героев. В каждый из этих жутких конфликтов были втянуты целые регионы Империи, в них сражалось бесчисленное множество миллионов солдат, однако в итоге все решалось действиями или жертвами относительно небольшого количества Космических Десантников – героев, всех до единого.

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ «ВОЙСКО ЛАЗАРЯ» ВТОРАЯ АРМАГЕДДОНСКАЯ ВОЙНА

Когда войска Орочьего Вожака Газгкулла Маг Урук Траки вторглись в промышленный мир Армагеддон, защитники оказались совершенно не готовыми. Из-за полной некомпетентности своего планетарного Губернатора, Германа фон Штраба, планета была практически полностью захвачена всего за несколько недель. Только благодаря вдохновенному руководству Комиссара Яррика и вмешательству Кровавых Ангелов планету удалось вырвать из лап Орков. Данная диаграмма показывает структуру боевого соединения, находившегося под командованием Капитана Лазаря.



ФАЗА 1

Изначально войско Лазаря состояло из четырех отделений и было сформировано во время Второй Армагеддонской Войны в боях за мосты через реку Скелетус.

ФАЗА 2

Через три дня войску приказано присоединиться к освобождению Улья Тартарус, вследствие чего ему была придана вся Вторая боевая рота. Войско возглавил новопроизведенный Капитан Лазарь, находившийся в непосредственном подчинении у легендарного Командующего Дантэ.

ФАЗА 3

Во время последующих битв войску Лазаря были приданы еще несколько подразделений Ордена, в том числе отделение скаутов и два отделения Терминаторов, оказавшиеся чрезвычайно полезными во время уничтожения элитной гвардии Газгкулла.

ФАЗА 4

Как видно по диаграмме, при подготовке финального штурма войско было усилено еще больше. Было решено использовать войско и бронетехнику для прорыва к Орочьей орде, направлявшейся к Улью Тартарус, и тем самым поддержать десантную контратаку, вводимую лично Командующим Дантэ и направленную на главную орду Орков.

ДЕСАНТНО-ШТУРМОВОЙ КОРАБЛЬ ТИПА «БУРЕВЕСТНИК»

ОЧКИ: 900

Наверное, более чем любая другая боевая машина «Буревестник» является символом Космического Десанта. Соединяя в себя роли орбитального шаттла, штурмовика и среднего бомбардировщика, флот таких кораблей позволяет Десантникам совершать боевое десантирование в любой точке планеты, какую они выберут целью.

«Буревестник» несет широкий выбор оружия, включая турбо-лазер или укрупненную боевую пушку. Для атак против

наземных целей «Буревестник» несет две лазерные пушки, а для защиты от перехватчиков противника и расчистки зоны высадки десанта – 4 спаренных тяжелых болтера в дистанционно управляемых турелях. «Буревестник» используется для более точечной высадки, чем атака на десантных капсулах, позволяя Десантникам выбивать командные кадры противника или прерывать линии снабжения.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 корабль типа «Буревестник»

ТИП: Супертяжелый летун

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Пушка типа «Буревестник» в корпусе
- 4 спонсона со спаренными болтерами
- 2 лазерные пушки в корпусе
- 6 пилонов с бомбами. За один бомбовый налет «Буревестник» может сбросить 2 пилона, и так отыгрывается апокалиптический обстрел (6). Это можно сделать три раза за игру, после чего у «Буревестника» кончаются бомбы.

ТРАНСПОРТ: Вместимость 30

БРОНИРОВАНИЕ			
ВС	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
4	12	12	10

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Пушка типа «Буревестник»	72"	8	3	Артиллерия 1, 7-дюйм. шаблон, Основное оружие
Турбо-лазер «Деструктор»	72"	D	2	Тяжелое 1, 7-дюйм. шаблон, Основное оружие
Бомбы	Бомба	6	4	Апокалиптический обстрел 6
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Ракета типа «Хеллстрайк»	Неогранич.	8	3	Тяжелое 1, Одноразовое

ДОПОЛНЕНИЯ. «Буревестник» может заменить свою пушку на турбо-лазер за +20 очков. «Буревестник» может заменить все свои бомбы на 6 ракет типа «Хеллстрайк». Каждая ракета может быть выпущена только один раз в игру.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Режим зависания

Керамитовая облицовка. «Буревестник» покрыт слоем специальной керамической плитки, которая защищает его от жары во время входа в атмосферу. Против «Буревестника» оружие с правилом «Мельта» не имеет никакого дополнительного эффекта (то есть не бросается дополнительный кубик на пробивание брони).

БРОНЕТАНКОВОЕ ОСТРИЕ

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Использование бронетанкового острия в планетарной войне – примерно тоже самое, что и использование высадки на десантных капсулах – ужасающее сочетание технологии, маневренности и огневой мощи, направленное в самое сердце врага. Ключом к успеху подобного прорыва является огневая мощь и бронирование «Ленд Рейдера», самой мощной машины в арсенале Империи. Три «Ленд Рейдера» образуют клин, который позволяет всем машинам эффективно вести огонь, в том числе и поддерживать друг друга, а также прикрывать своими бортами машины, идущие сзади. Общее руководство прорывом осуществляет наиболее опытная команда, находящаяся в головной машине. Бронетанковое острие наносит удар врагу в самой его сильной точке. Благодаря координации и точности, которой не в силах достичь обычные люди, дуга разрушения проламывает оборону врага и открывает

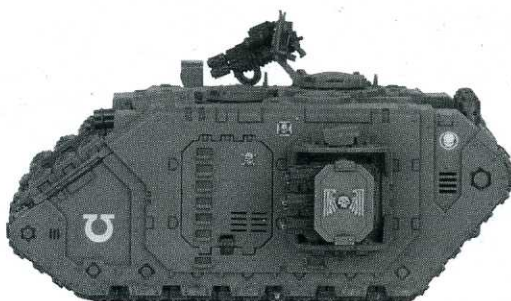
путь для «Носорогов» и «Секачей», которые следуют за линией прорыва и быстро оказываются в самом сердце войск врага.

Изначально подобная доктрина использовалась Легионами Железных Дланей и Имперских Кулаков, но позднее ее восприняли и все остальные Легионы и Орден. Точный состав бронетанкового острия диктуется положением на поле боя и тем орденом, который использует эту тактику. Черные Храмовники чаще всего используют «Ленд Рейдеры» типа «Крестоносец», полагаясь на его мощное оружие средней дальности, в то время как Орден, специализирующийся на осадах, такие как Имперские Кулаки или Легионы Рока, используют машины типа «Гелиос», впечатляющее вооружение которых еще больше усиливается навеской ракет-охотников или болтеров в люках. Тем не менее стандартный «Ленд Рейдер» типа «Фобос» является наиболее распространенным вариантом.

Бронетанковый
контингент Меркулон,
Орден
Ультрамаринов,
Эпсилон-Праймус

«КРЕСТОНОСЕЦ»,
КОМАНДНАЯ МАШИНА

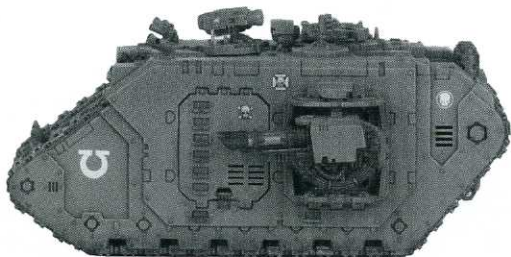
«Ярость Талассара»



Командная машина бронетанкового острия – это чаще всего личный транспорт самого командующего силами Космического Десанта на поле боя. Доктрина Космического Десанта и личная честь требует, чтобы командир был в самом пекле боя. Как и любые командные машины, «Ленд Рейдер» несет на борту набор наблюдательной аппаратуры и аппаратуры связи для координации сил Космического Десанта на поле боя.

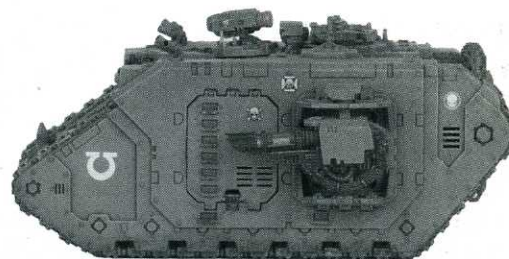
«Кулак Гуиллимана»

«ЛЕНД РЕЙДЕР»



«Щит Веры»

«ЛЕНД РЕЙДЕР»



СОСТАВ:

3+ «Ленд Рейдера» любой модификации.
Одна машина должна быть командной.

«Всегда атакуйте.
Атака – вот лучшая защита.»

Железный Отец Корралион, Железные Длани

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все машины бронетанкового острия должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от командной машины или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от нее.

Командный танк. Если командный танк мобилен, то любой танк в острие в пределах 6 дюймов от него (включая сам командный танк) может игнорировать результат повреждения «Команда оглушена».

КОНТИНГЕНТ ОГНЕВОГО ПОДАВЛЕНИЯ

ОЧКИ: 25 + МОДЕЛИ

Одним из основных принципов действия Космического Десанта на поле боя является то, что Десантники связывают основные силы противника, поражая их огнем артиллерии или диверсиями, чтобы основные силы могли действовать без помех, нанося удар по критическим точкам сил врага. Ударные силы Космического Десанта не используют батареи «Василисков» или бомбард, вместо этого они используют более легкие и маневренные ракетные системы залпового огня «Вихрь». В обычной обстановке «Вихри» используются для непосредственной поддержки сил Космического Десанта на поле боя, так как они не имеют нужного прицельного оборудования для ведения дальнего огня. Но при использовании специально оснащенного «Ленд Спидера» точность и дальность

эффективного огня «Вихрей» может быть повышена весьма значительно.

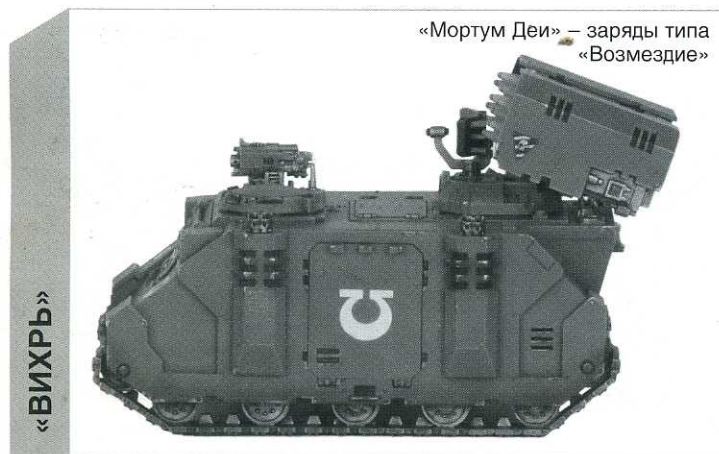
Создание тактики контингентов огнестрельного подавления приписывается Джарведжу Небесному Молоту, Магистру Арсенала Ордена Громовых Воронов. По приказу Джарведжа часть «Ленд Спидеров» Ордена была переоснащена специальными прицельным оборудованием, а пилоты прошли специальные курсы переподготовки, чтобы соответствовать роли разведчиков и корректировщиков, а не охотников. Успех этой тактики во время осады столицы сектора Фопарра привел к тому, что эту тактику переняли другие Роты Ордена, а позднее и все Адептус Астарте в целом.

Контингент
огнестрельного
подавления
Ордена
Ультрамарин
«Божественный
Шторм»,
дисциплина на
Натраксе

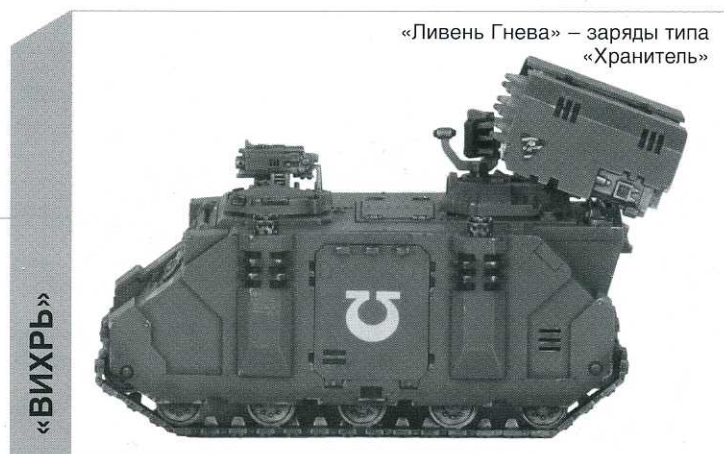


Во время битвы при Натраксе контингент огнестрельного подавления Ордена Ультрамарин «Божественный Шторм» оказался единственным подразделением Ультрамарин, которое не попало в окружение. Перед лицом численно и по огневой мощи превосходящего противника командир контингента принял решение огнем своих «Вихрей» проложить дорогу для сил Ультрамарин, и преуспел в этом. Несколько раз контингент менял точки стрельбы, прежде чем их настигал карающий ответный удар еретиков или прежде чем их положение фиксировалось артиллеристами врага. Усилия контингента оказались ключевыми при прорыве из окружения и последующем уничтожении сил еретиков.

«Мортум Деи» — заряды типа
«Возмездие»



«Ливень Гнева» — заряды типа
«Хранитель»



СОСТАВ:

2–5 «Вихрей»

1 «Ленд Спидер» (любой модификации)

«Ленд Спидер» должен быть отмечен как машина-корректировщик.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Корректировка на больших дистанциях. При стрельбе по цели, которая находится в пределах 36 дюймов от машины-корректировщика и в пределах ее линии видимости, дальность стрельбы «Вихрей» становится бесконечной, и при стрельбе они могут перебрасывать кубик Направлений.

ЭСКАДРОН ОГНЕВОГО ПРОРЫВА очки: 100 + МОДЕЛИ

Обычно все «Защитники» одного Ордена распределены по ротам и контингентам и используются по мере необходимости. Тем не менее, в Кодексе Астартес указывается, как можно использовать «Защитники» в особо крупных боевых действиях, объединяя их в особые эскадроны огневого прорыва.

Эскадроны огневого прорыва чаще всего используются в условиях города, когда небольшая дальность стрельбы пушки «Защитника» не является серьезным недостатком, а разрушительная мощь пушки этой машины может принести наибольший эффект. Эскадроны огневого прорыва способны прорывать глубоко эшелонированную оборону, разрушать бункеры и сравнивать с землей целые кварталы. Целью

эскадронов огневого прорыва является наносить удары в самые сильные точки обороны противника, позволяя тактическим и штурмовым взводам довести дело до конца.

Опытный Технодесантник, который в битве несет временный титул «Магистр Разрушения», командует лидирующей машиной и управляет действиями всего эскадрона. Каждый «Защитник», в свою очередь, ведет в бой команда, которая имеет наибольший опыт и вкус к осадной войне. Они с энтузиазмом разрушают укрепления и уничтожают все на своем пути, оставляя позади тела защитников и груды мусора вместо стройных стен и укреплений.

Ультрамариновский эскадрон огневого прорыва «Ахиллес», Вента Секундус

Танки типа «Защитник» были созданы еще во времена Ереси Хоруса. При подавлении восстания на Ростеме 1, во время осады города-крепости Стальнебурга, Ультрамарины понесли тяжелые потери во время городских боев.

Тогда Гуиллиман отдал приказ оснастить несколько бронетранспортеров типа «Носорог» пушками «Громоглас». Один выстрел такой пушки сравнил с землей укрепленное здание, и эти танки прекрасно зарекомендовали себя как во время Ереси Хоруса, так и после нее. Позднее эти новые танки типа «Защитник» (переоснащенные более современными пушками типа «Сокрушитель») вошли в арсеналы почти всех Орденов Космического Десанта.

«ЗАЩИТНИК» —
КОМАНДНАЯ МАШИНА



«Молот Макрагга»

Формирования Предателей

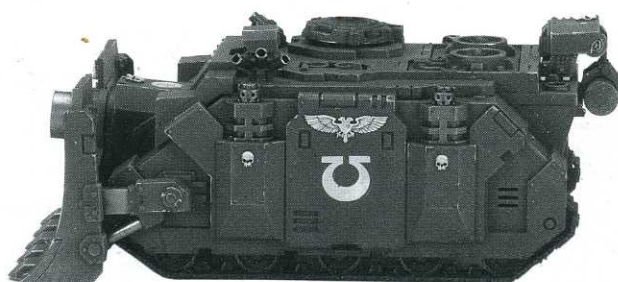
Помните о том, что благодаря свободе правил «Апокалипсиса» игрок за Хаос может использовать «предавшие» версии Имперских Таблиц — как боевых машин, так и формирований. Ничто не мешает вам включить в вашу армию Хаоса эскадроны огневого прорыва Железных Воинов (да что там, вы просто обязаны это сделать!) или батарею «Гнева Императора» (назвав ее «Смерть Ложному Императору!»).

«Возмездие Геры»



«ЗАЩИТНИК»

«Праведный Гнев»



«ЗАЩИТНИК»

СОСТАВ:

3+ танка типа «Защитник».

Один «Защитник» должен быть обозначен как командная машина.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все машины эскадрона огневого прорыва должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от командной машины или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от нее.

Комбинированный огонь. Если три и более «Защитников» формирования стреляют в одну цель, то эти выстрелы вы можете отыграть как один выстрел, имеющий тип Артиллерия 1, 10-дюймовый шаблон, с Силой 10 и Ар 2. Если отверстие в центре

шаблона находится на элементе ландшафта, то в дополнение к повреждениям от выстрела киньте D6. На 4+ этот элемент ландшафта удаляется поля боя, и на его место кладется такой же по размерам элемент ландшафта «Обломки». За каждый стреляющий «Защитник» после третьего прибавьте «1» к результату этого броска.

В дополнение любая модель в пределах уничтоженного элемента ландшафта получает одну рану (спас-броски за доспехи применимы в полном объеме). Машины получают одно автоматическое скользящее попадание.

МАГИСТРЫ ОРДЕНА

ОЧКИ: 200 + МОДЕЛИ

Во время рутинных боевых действий Магистры Орденов Космического Десанта рассредоточены по мелким формированиям, командуя контингентами и отрядами. Но если значительная часть мощи ордена призывается в битву, то Магистры могут также быть привлечены к бою. Использовать в одном сражении сразу нескольких Магистров — это опасная

тактика, и несколько Орденов Космического Десанта за время истории Империи оставались лишенными лидеров благодаря удачному выстрелу с орбиты или снаряду. И тем не менее, все вместе Магистры Ордена составляют практически неудержимое сочетание продвинутой тактики, векового опыта и современных технологий.

Титулы, которые носят разные Магистры Орденов Космического Десанта, различаются в зависимости от Ордена, и часто проистекают из традиций этого Ордена. Довольно мало Орденов используют титулы, описанные в Кодексе Астарес, чаще всего у каждого Ордена свои титулы. Например, Магистр Флота ордена Кровавых Ангелов традиционно носит титул «Магистр Ангельской Рати», а Магистр Новобранцев ордена Космических Волков носит титул «Отец Неокровавленных». И тем не менее, большая часть Магистров имеет схожие функции и обязанности, диктуемые Кодексом Астарес.

МАГИСТР ОРДЕНА

Марнеус Келгар, Магистр Ордена Ультрамаринов



КОМАНДНЫЙ ВЗВОД

Почетная Стража Ультрамара, включающая Патриарха, несущего знамя Ордена Ультрамаринов



Капитан 2-й роты



В качестве символа поста Кастеляна Крепости Ордена и хранителя обители Магистр-Кастелян несет штурмовой щит и топор в виде двуглавого имперского орла.

МАГИСТР-КАСТЕЛЯН

Капитан 3-й роты



Магистр Арсенала имеет доступ к самому древнему и почитаемому снаряжению Ордена: например, этот Магистр одет в древний доспех Типа III.

МАГИСТР АРСЕНАЛА

Капитан 4-й роты



Магистры Флота часто несут в бой громовые молоты, что символизирует их способность призывать огневую мощь орбитальных кораблей. Обратите внимание на устройство связи с встроенным транспондером.

МАГИСТР ФЛОТА

Капитан 10-й роты



Магистр Новобранцев отвечает за неофитов Ордена. В бою он часто несет Бремя Чести, например, в его обязанности входит записывать славные деяние неофитов и своих боевых собратьев.

МАГИСТР НОВОБРАНЦЕВ

СОСТАВ:

- 1 Магистр Ордена (то есть Марнеус Келгар, Азраил, Хельбрехт и так далее)
 - 1 Магистр-Кастелян
 - 1 Магистр Арсенала
 - 1 Магистр Флота
 - 1 Магистр Новобранцев
- (каждый из Магистров использует параметры и опции Коммандера или его аналога).
- 1 командный или Терминаторский командный взвод
- Примечание: Все подразделения должны быть выбраны из кодекса одного Ордена Космического Десанта.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Высшее командование: Игрок получает доступ к набору стратегических возможностей в соответствии со списком ниже. Каждый отдельный Магистр дает доступ к одной возможности, при условии, что в момент ее применения он жив и присоединен к тому же подразделению, что и Магистр Ордена. Если Магистр мертв или находится в стратегическом резерве, возможность недоступна.

Магистр	Возможность
Магистр Кастелян	Засада
Магистр Арсенала	Точный Удар
Магистр Флота	Орбитальная бомбардировка
Магистр Новобранцев	Точечные налеты

БОЕВАЯ РОТА

ОЧКИ: 200 + МОДЕЛИ

Каждый Орден Космического Десанта, который использует в качестве основы своей организации Кодекс Астарес, имеет так называемые боевые роты. Каждая такая рота включает шесть тактических взводов, два штурмовых и два взвода «Опустошителей». Боевые роты формируют основу активной боевой мощи Ордена и чаще всего несут основную боевую нагрузку. Одна боевая рота часто является той основой, вокруг которой формируется контингент Ордена Космического Десанта: к ней прикомандировываются элементы 1-й ветеранской роты, разведывательной роты, подкрепления из резервных рот, а также бронетанковые элементы из Арсенала.

Боевые роты обычно используются для отражения тех угроз, с которыми не в силах справиться подразделения Имперской Гвардии. Они перемещаются на борту одного ударного крейсера, который во время боев на планете остается на орбите и осуществляет огневую поддержку роты. Роту ведет в бой один из самых опытных командиров Ордена. Боевая рота может разгромить армию, десятикратно большую по численности, подавить восстание на целой планете и осадить инопланетный город. Столь отточена подготовка солдат Космического Десанта, что нет таких задач, которые не могла бы решить на поле боя полная боевая рота.

2-я рота Ультрамаринов, Децимация на Натраксе

КОМАНДОВАНИЕ

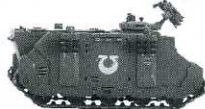


Капитан Сикарус
Взвод Сикарус

ТАКТИЧЕСКИЙ
ВЗВОД



Взвод Аргентус



ТАКТИЧЕСКИЙ
ВЗВОД



Взвод Астофер



ТАКТИЧЕСКИЙ
ВЗВОД



Взвод Калунатус



ТАКТИЧЕСКИЙ
ВЗВОД



Взвод Териатон



ТАКТИЧЕСКИЙ
ВЗВОД



Взвод Менетон



ТАКТИЧЕСКИЙ
ВЗВОД



Взвод Октавиус



ШТУРМОВЫЙ
ВЗВОД



Взвод Солинус

ШТУРМОВЫЙ
ВЗВОД



Взвод Дифус

ВЗВОД
«ОПУСТОШИТЕЛЕЙ»



Взвод Карнелиус



ВЗВОД
«ОПУСТОШИТЕЛЕЙ»



Взвод Фадон



СОСТАВ:

- 1 капитан Космического Десанта
- 0–1 Капеллан
- 1 командный взвод
- 6 тактических взводов по 10 человек
- 2 штурмовых взвода по 10 человек
- 2 взвода «Опустошителей» по 10 человек

Примечание: Все подразделения должны быть выбраны из Кодекса одного Ордена Космического Десанта

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- Во славу Ордена.** В дополнение к обычным стратегическим возможностям игрок получает доступ в дополнительным трем:
- Удержаться любой ценой
 - Тщательное планирование
 - Орбитальная бомбардировка

ИМПЕРИЯ

Империя должна вести бесконечные войны против своих врагов, а также подавлять внутренние мятежи, расколы и ереси. Эта задача ложится на плечи огромных армий и флотов Императора, являющихся основными военными силами Империи.

Армии Империи на сотнях миров ведут нескончаемые войны с разнообразными врагами человечества. Космические Десантники устраивают сокрушительные штурмы неприятельских укреплений. Многочисленные армии Имперской Гвардии наступают по залитым кровью и изрытым воронками орбитальных бомбардировок полям ожесточенных сражений. Под темными от силуэтов имперских бомбардировщиков небесами вышагивают могучие Титаны, возвышаясь над всеми подобно богам.

Другие войска также участвуют в боевых действиях, усиливая военную машину Империи своими способностями и специальной подготовкой. Некоторые повсеместно восхваляются, другие же, наоборот, служат тайно, избегая чьего-либо внимания. Скрытные агенты Инквизиции, фанатичные Сестры Битвы, смертоносные Ассасины — все они, как и многие другие, собираются вместе, чтобы служить под знаменем двуглавого орла Империи. Эти армии многочисленны и многообразны, в них состоят воины и боевые машины, взятые из совершенно разных организаций. Среди этих армий не найдется двух похожих, потому что их структура напрямую зависит от персоны верховного командующего и подразделений, эти армии составляющих.

ЛЕГИОНЫ ТИТАНОВ

Легионы Титанов поддерживаются силами Адептус Механикус и посылаются в бой только с благословения Марса. Титаны являются гигантскими боевыми машинами, возвышающимися над полями сражений на высоту до двух сотен метров. Одним своим

присутствием Титаны могут вселять ужас в сердца противника, и мало что может сравниться по мощи с их набором вооружения. Защищенные своими пустотными щитами, Титаны могут выдержать такое количество попаданий, которого хватило бы, чтобы уничтожить несколько танковых рот или испепелить целые пехотные полки. Эти великаны, сверкая пушками, направляются в самое пекло сражения, нанося врагу неимоверный урон своими ракетами, снарядами и плазмой, и даже не обращая внимания на войска, следующие за ними.

ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ

Так же, как полки Имперской Гвардии зависят от Имперского Флота при транспортировке их к месту боевых действий, они также зависят от поддержки истребителей и бомбардировщиков Имперского Флота, когда на этих полях сражаются. Основными инструментами Имперского Флота являются истребители типа «Громобой» и штурмовики типа «Мародер». Истребители летят впереди штурмовиков, вступая в бой и нейтрализуя вражеские воздушные силы, после чего «Мародеры» с ревом четырех реактивных двигателей спускаются с небес, сбрасывая бомбы, выпуская ракеты и стреляя из пушек, тем самым превращая в пепел вражескую пехоту и танки.

ИНКВИЗИЦИЯ

Агенты Инквизиции занимаются выслеживанием и уничтожением многочисленных угроз существованию человеческой Империи. Они — бич мутантов, еретиков, ксеносов и демонов. Инквизитор может и способен уничтожить целую планету, если это спасет сектор, и, преследуя свою праведную цель, он может реквизируют любые ресурсы Империи. Поэтому нет ничего удивительного в том, что некоторые Инквизиторы являются полевыми

командирами могучих объединенных армий Империи. Их преданность делу Императора настолько сильна, что способна посылать миллионы солдат в войны, которые длятся десятилетия и охватывают целые сектора.

Среди многих орудий, доступных Инквизиции, находятся благословенные воины Серых Рыцарей и Караула Смерти: организаций Космического Десанта, направленных на борьбу с демонами и ксеносами соответственно. Обычно их войска используются для возглавления атак в самое сердце врага, но иногда выставляются и в больших соединениях. Подобное случилось на пике Первой Армагеддонской Войны, в которой принимала участие целая рота Серых Рыцарей-Терминаторов. Ни у кого больше не могло быть надежды на победу в бою с демоническим Примархом Пожирателей Миров Ангроном и дюжиной Кровопиц Кхорна, сопровождавших его.

АССАССИНЫ

Официю Ассасинорум отвечает только перед Верховными Лордами Терры. Одним только выстрелом, ударом клинка или каплей яда безмолвный и безжалостный ассасин может сломить вражескую армию. Зачастую даже командир Имперской армии не будет знать, что на его стороне сражается ассасин. Под прикрытием шума битвы ассасин нанесет удар по самому уязвимому месту и, устранив свою цель, отступит, растворившись в пылу сражения.

АДЕПТА СОРОРИТАС

Также известные как Сестры Битвы, воинственные Ордены Адепта Сороритас являются боевым крылом Экклезиархии, великой церкви, объединяющей человечество в поклонении Императору на Золотом Троне. Сестры Битвы часто сражаются плечом к плечу с другими армиями Империи. Их вера такова, что мало кто, взглянув на них, усомнится в том, что Император с ними.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ КОМАНДОВАНИЕ

Так как армии Империи состоят из множества различных родов войск, у каждого из которых свои доктрины, субординация и цели, то командовать ими должны люди, сведущие не только в военной стратегии, но и в политике.

Некоторые могут ставить под сомнение ваше право на уничтожение миллиардов человеческих жизней. Те же, кто понимают, осознают также, что у вас нет права позволить им жить!

из Экстерминатус Экстремис

Такие люди должны вызывать уважение у Великого Магистра Космического Десанта, Верховного Магистра Легионов Титанов или Старшей Канониссы Адепта Сороритас. Комиссар Яррик – как раз такой человек, как и Командор Ордена Кровавых Ангелов Дантэ, и Лорд-Инквизитор Торквемада Котез.

Каждая армия Империи, являясь комбинацией из множества разных войск, не похожа на другие армии. Поэтому единого формального стандарта организации Имперских армий, которого следует придерживаться, просто не существует. В «Тактика Империи» дан список из сотен потенциальных организаций, из которых одаренный командующий может выбирать наиболее подходящие из доступных ему войск.

Армия может быть такой большой и неуправляемой, что ее необходимо разбивать на меньшие формирования, которые могут называться «армейский корпус», «воинство», «тактическое соединение» или «штурмовая группа».

Общая часть штаба армии занимается составлением смешанных боевых групп, призванных решить конкретную поставленную задачу. Эти временные группы могут объединять множество небольших подразделений разных родов войск. Например, тактическое соединение «Жнец», сформированное во время кампании «Спокойствие», состояло из двенадцати отделений Ордена Покорителей, семи рот бронетанкового полка Имперской Гвардии и трех Титанов типа «Пес Войны» Легио Игнатум. На

протяжении нескольких месяцев тактическое соединение «Жнец» работало как единое целое. Настолько единое, что танки Имперской Гвардии были перекрашены в цвета субарктического камуфляжа, который носили отделения Скаутов-Покорителей, и в честь прошедшей кампании сохраняли эту раскраску еще многие годы.

Истину говорят, что сила Империи находится в многообразии ее войск. Работая сообща, миллиарды организаций могут победить любые опасности, которые в противном случае уже давно бы покорили всю галактику. Неважно, насколько разным является происхождение Имперских армий, у всех у них одна цель: ни много ни мало – выживание Империи Человечества.

БОЕВАЯ ГРУППА «ЧИСТИЛИЩЕ», ПОДАВЛЕНИЕ ФЕРРИКСА – 085.M41

Ниже представлена боевая группа «Чистилище», Имперское тактическое соединение, показывающие различные рода войск Империи, работающие сообща.



Лорд-Инквизитор Скаллен
Ордо Еретикус



Личные войска Скаллена, «Дуболомы»
12 отделений Инквизиционных штурмовиков



808-й Морданский полк Имперской Гвардии
«Небесные крысы»
7 усиленных взводов парашютистов



Орден Космического Десанта Покорителей
1 (неполная) боевая рота
плюс 2 «Буревестника»



Орден Космического Десанта Менторов
1 контингент огневого подавления
2 отделения Скаутов



Орден Космического Десанта Новадесантников
1 бронетанковое острие
(5 «Лэнд Рейдеров» и 2 «Крестоносца»)
плюс 2 «Буревестника»



Орден Адепта Сороритас Кровавой Розы
12 отделений Боевых Сестер, 6 карательных
отделений, 4 отделения Владычиц, 3 отделения
Целестинок, 1 отделение Репентисток



Делегация Адептус Министорум
108 проповедников, 11 карательных машин,
28 арко-флагеллантов



Адептус Титаникус Легио Игнатум
Титаны типа «Гончая»:
«Венатор Канис» и «Игнатус Феррокс»

Ассасин-Виндикар
Официо Ассасинорум

Боевая Группа «Чистилище» была сформирована в 085.M41 Лордом-Инквизитором Скалленом, обнаружившим богохульный Культ Эпикурейцев на Феррикс Прим. Изначально соединение образовалось на основе личных войск Лорда-Инквизитора, уничтоживших некоторое количество маленьких ячеек культа. Однако дознания Скаллена, проводимые с захваченными культистами, выявили наличие куда большей угрозы. Исходя из полученной информации, Лорд-Инквизитор Скаллен провел несколько полномасштабных штурмов ключевых баз культа. Для этого он вызвал находившийся в этой системе полк Имперской Гвардии, ранее направлявшийся в Зону боевых действий 12. Ценность парашютистов 808-го Морданского полка оказалась неизмерима: они нападали прямо на штабы культистов. Однако подавление лидеров культа выявило, что зараза ереси распространилась значительно шире, чем предполагал Скаллен. Нижние эшелоны Культа Эпикурейцев восстали, словно выполняя давно заготовленный план. Ульи Феррикса погрузились в кровавую анархию, и вскоре из громкоговорителей послышались восхваления Губительных Сил, а по улицам начали скакать демоны. В ответ Инквизитор запросил помощь Космического Десанта, находившегося в регионе. Сразу три Ордена откликнулись на его призыв, послав свои подразделения на помощь Инквизитору. Ситуация становилась отчаянной, и Скаллен боялся, что культисты начнут полномасштабное демоническое вторжение. На последних стадиях восстания Скаллен начал большой штурм последней крепости культа, находящейся в самой глубине Улья Тумулус, во время которого к нему присоединился таинственный агент Официо Ассасинорум, участия которого ни он, ни кто-либо другой не запрашивал. Боевая группа была усилена еще больше, когда о творящихся в столице Феррикс Прим ересьх прослышали силы Экклезиархии. Целый орден Адепта Сороритас, сопровождаемый делегацией Адептус Министорум, высадился на планете. Специализированные боевые доктрины Боевых Сестер, а также их фанатичное желание искоренить неверных позволили очистить Улей от всех еретиков до последнего. Остатки Культа Эпикурейцев, погрузившись в бронетранспорты, оставили Улей. Лорд-Инквизитор Скаллен предвидел это, и потому запросил поддержки у своих давних союзников, Легио Игнатум. Легион выставил два Титана типа «Гончая», которые и уничтожили колонны транспортов, а вместе с ними и весь Культ Эпикурейцев.

ТИТАН ТИПА «ПОЛКОВОДЕЦ»

ОЧКИ: 2500

Будучи одной из самых мощных планетарных боевых машин, «Полководец» — это не просто оружейная платформа. Для многочисленных слугителей Бога Машины и для тех солдат, которые видели эту боевую машину в деле, это настоящее воплощение Омниссии и Бога Войны.

«Полководец», как и все Титаны, управляется мозговыми импульсами при прямом подсоединении Принцепса к системам

Титана. Как и все Титаны, он имеет свое собственное самосознание, дикое и примитивное, но тем не менее достаточное для того, чтобы выполнять основные рутинные операции по управлению Титаном. Во всех отношениях «Полководец» — это ходячая крепость, защищенная рядами вакуумных щитов и несущая оружие, способное уничтожить целые армии.

БРОНИРОВАНИЕ							
WS	BS	S	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ	I	A
2	4	10	14	14	13	1	3

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Титан типа «Полководец»

ТИП: Супертяжелый шагатель

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 9

ВАКУУМНЫЕ ЩИТЫ: 6

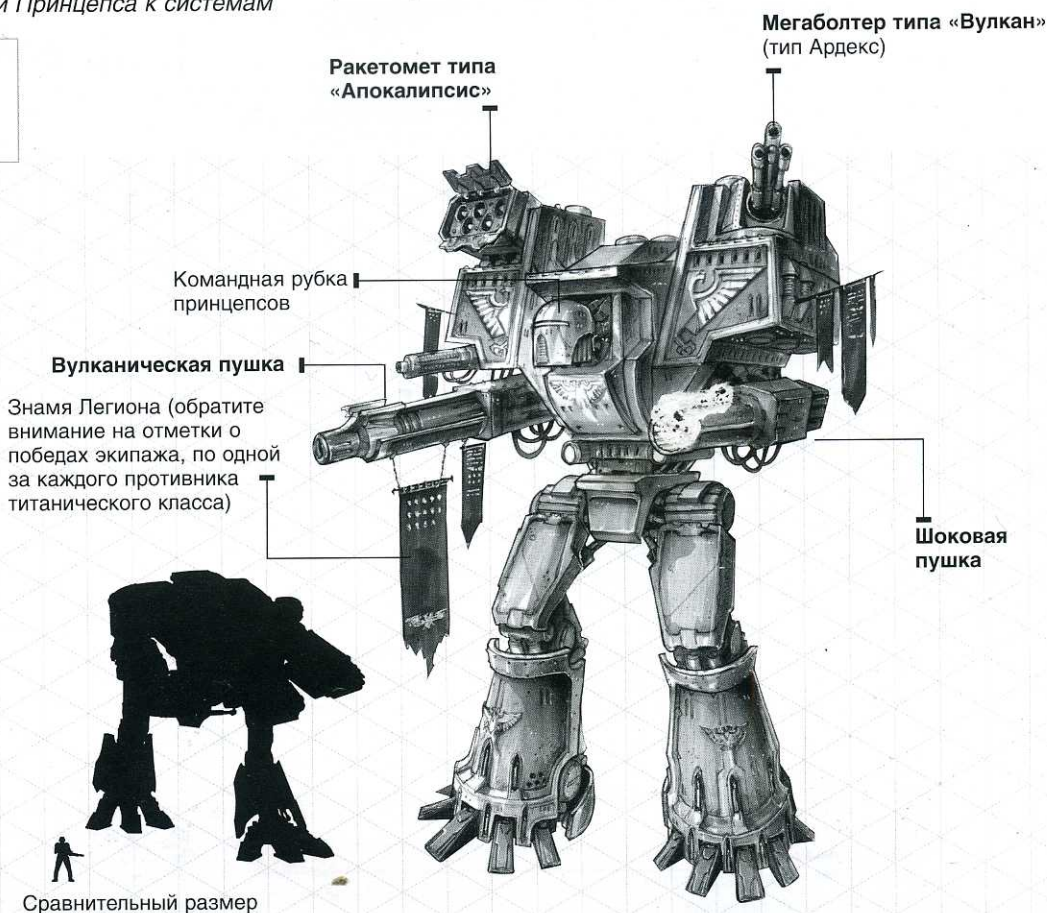
ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

Два корпусных оружия из списка:

- Двустольные турбо-лазеры
- Плазменный бластер
- Пушка «Инферно»
- Мегаболтер типа «Вулкан»
- Ракетомет типа «Апокалипсис»
- Вихревая ракета

Два оружия из списка в руках:

- Лазерный бластер
- Многоствольный бластер
- Мельта-пушка
- Плазменный деструктор
- Шоковая пушка
- Вулканическая пушка
- Титаническое оружие ближнего боя



ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬН. С АР СПЕЦ. ПРАВИЛА

Правила для двустольного турболазера, плазменного бластера, пушки «Инферно» и мегаболтера «Вулкан» см. в описании Титана типа «Гончая»

Плазменный деструктор*

(скорострельный режим)	72"	8	2	Артиллерия 3, 7-дюйм. шаблон, основное оружие
(полноценный режим)	96"	10	2	Артиллерия 2, 10-дюйм. шаблон, основное оружие

Вулканическая пушка	240"	D	2	Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие, Уничтожитель
---------------------	------	---	---	--

Шоковая пушка	H 24-360"	9	3	Артиллерия 2, 10-дюйм. шаблон, основное оружие
---------------	-----------	---	---	--

Лазерный бластер	96"	D	2	Тяжелое 3, 5-дюйм. шаблон, основное оружие, Уничтожитель
------------------	-----	---	---	--

Мельтапушка	72"	10	1	Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие, мельта**
-------------	-----	----	---	--

Многоствольный бластер	72"	8	3	Тяжелое 6, 5-дюйм. шаблон, основное оружие
------------------------	-----	---	---	--

Ракетомет типа «Апокалипсис»***	H 24-360"	7	3	Апокалиптический обстрел (5), основное оружие
---------------------------------	-----------	---	---	---

Вихревая ракета****G 48-480"	n/a	n/a		Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие, одноразовое
------------------------------	-----	-----	--	---

* Плазменный деструктор может вести огонь в двух режимах, скорострельном и полноценном. Выбирайте режим перед каждой стрельбой.

** Кидайте 3D6+10 на пробивание брони машин, которые находятся под отверстием в шаблоне, и 2D6+10 для всех остальных.

*** Ракетомет типа «Апокалипсис» ведет огонь как оружие типа Навесная артиллерия 1, но не смещается по кубик у направлений, а вместо этого используется шаблон Апокалиптического обстрела.

**** Ракета может быть выпущена только один раз в игру. Когда определяется финальная позиция шаблона, все модели и удаляемые элементы ландшафта, которые с шаблоном соприкасаются, удаляются из игры без каких-либо спас-бросков любого вида и типа. Титанические существа не удаляются, но получают вместо этого D6 ран. Супертяжелые машины также не удаляются, но теряют D3 структурных очков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Расплавление реактора. Если Титан гибнет с результатом «Апокалиптический взрыв», то этот взрыв имеет такой же эффект что и «простой» Апокалиптический взрыв, но его дальность равна 6D6 дюймов, и все модели в радиусе взрыва получают попадание с правилом «Уничтожитель».

Я, Титан! Из-за большого размера Титан имеет некоторые ограничения для своего оружия:

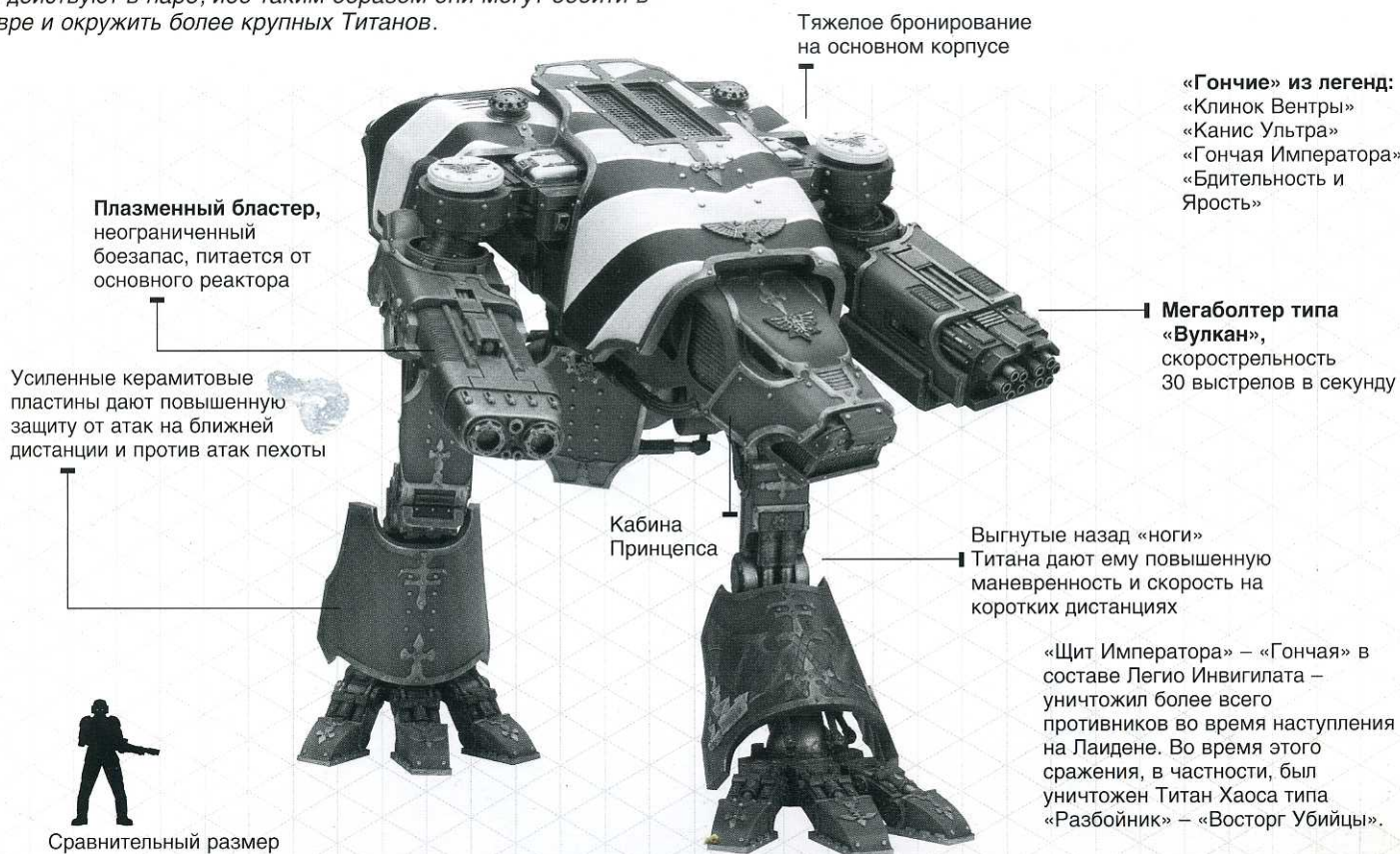
- Оружие, расположенное в корпусе, может быть использовано только против целей в 24 дюймах и далее от Титана.
- Титаническое оружие ближнего боя «Полководца» (и все бонусы от него) может быть использовано только против титанических существ и супертяжелых машин.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ТИТАН ТИПА «ГОНЧАЯ»

ОЧКИ: 750

Самым малым из Титанов на службе Империи является Титан типа «Гончая». Такие Титаны часто называют разведывательными. Они являются глазами и ушами титанических легионов, и в кампаниях часто действуют на большом удалении от основных формаций Титанов. «Гончие» часто действуют в паре, ибо таким образом они могут обойти в маневре и окружить более крупных Титанов.

Как и все Имперские Титаны, «Гончие» управляются высокопоставленными членами культа Механикус в ранге Принцепса. Используя прямое присоединение к системам Титана, Принцепс имеет возможность полностью контролировать машину.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 Титан типа «Гончая»

ТИП: Супертяжелый шагатель

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ВАКУУМНЫЕ ЩИТЫ: 2

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

Два оружия из списка в руках:

- Двустольный турбобластерный деструктор
- Плазменный бластер
- Пушка «Инферно»
- Мегаболтер типа «Вулкан»

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Подвижный. В Фазу стрельбы «Гончая» может перебросить часть энергии с основного оружия на моторизаторы ног и повысить свою маневренность. В Фазу стрельбы «Гончая» имеет следующие опции:

- Выстрелить из всего оружия в соответствии с общими правилами.
- Выстрелить из одного основного оружия и пройти дополнительные D6 дюймов (как в соответствии с правилом «Быстроходность»).
- Не стрелять вообще и пройти и пройти дополнительные 2D6 дюймов (как в соответствии с правилом «Быстроходность»).

Расплавление реактора. Если Титан гибнет с результатом «Апокалиптический взрыв», то этот взрыв имеет такой же эффект что и «простой» Апокалиптический взрыв, но его дальность равна 6D6 дюймов, и все модели в радиусе взрыва получают попадание с правилом «Уничтожитель».

БРОНИРОВАНИЕ						
WS	BS	S	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ	I A
2	4	10	14	13	12	1 1

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Двустольный турбобластерный деструктор	96"	D	2	Тяжелый 2, 5-дюйм. шаблон, основное оружие, Уничтожитель
Плазменный бластер*				
(скорострельный режим)	72"	8	2	Артиллерия 2, 7-дюйм. шаблон, основное оружие
(полноценный режим)	96"	10	2	Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие
Пушка «Инферно»**	шаблон «Адский шторм»	7	3	Тяжелое 1, основное оружие
Мегаболтер типа «Вулкан»	60"	6	3	Тяжелое 15, основное оружие

* Плазменный деструктор может вести огонь в двух режимах, скорострельном и полноценном. Выбирайте режим перед каждой стрельбой.

** Для того чтобы выстрелить из пушки «Инферно», положите шаблон «Адский шторм» узким концом не далее чем в 18 дюймах от конца оружия и широким концом не ближе к стволу, чем лежит узкий. Во всем остальном выстрел считается обычным выстрелом из огнеметного оружия.

ИСТРЕБИТЕЛЬ ТИПА «ГРОМОБОЙ»

ОЧКИ: 180

«Громобой» — это Имперский одноместный фронтовой тяжелый истребитель. Он составляет основу Имперских истребительных крыльев. Он прост в производстве, легок в обслуживании, хорошо вооружен и бронирован, имеет хорошую маневренность и скорость, несет широкий набор носового вооружения и точки подвески для ракет и бомб под крыльями. Он имеет высокую репутацию среди команд кораблей и пилотов и находится на службе Империи многие века. Короче, «я маленькая лошадка», и далее по тексту.

Несмотря на то, что «Громобой» является универсальным летательным аппаратом, его основная задача – завоевание превосходства в воздухе. Он должен перехватывать и уничтожать истребители и бомбардировщики врага. Но при этом он может выполнять и другие задачи: сопровождать

бомбардировщики на задания, совершать бомбардировочные налеты на наземные цели, вести боевые действия ночью и даже осуществлять разведку.

Пилоны на крыльях «Громобоя» могут нести бомбы, ракеты класса «воздух-земля», а иногда на него подвешивают ракеты класса «воздух-воздух». Также под крылья истребителя можно подвешивать дополнительные топливные баки для увеличения радиуса действия. Счетверенная автоматическая пушка и две лазерные пушки в носу дают «Громобоя» большую огневую мощь для его размера. Лазерные пушки в основном используются для поражения бронированных целей на земле, в то время как автоматические пушки – это прекрасное оружие для воздушного боя и для обстрела пехоты врага.

Одним из самых прославленных асов Империи является летный Коммандер Рихтер Дагор-Джерни, шеголеватый лидер 672-ого крыла Имперского Флота «Драконы». Дагор-Джерни имеет на своем счету 89 подтвержденных побед, которые он одержал, пилотируя свой покрашенный в красные тона «Громобой».

Бронированная суперструктура

—■ Маркировка
Эскадрона

■ Бронированный кокпит

— Силовая установка —
2 форсажных
турбореактивных
двигателя X F122v

Лазерные пушки – 15 выстрелов на ствол

Спаренные автоматические пушки – 400 выстрелов на ствол

Пилоны для бомб/ракет –
могут быть подвешены под
крылья



Сравнительный размер

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 «Громобой»

ТИП: Машина, Летун

**ВООРУЖЕНИЕ И
ОСНАЩЕНИЕ:**

- Две спаренные автоматические пушки с зенитным прицелом и спаренная лазерная пушка

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
3	10	10	10

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Бомба	бомба	6	4	Апокалиптический обстрел (1)*, одноразовое

«Враг в пределах дальности, цель в прицеле.
Вести огонь до последнего патрона! Летать до
последней капли топлива! Сражаться до
последней капли крови!»

Последняя передача капитана Хаггарда,
767-е истребительное крыло «Катящийся Гром»

ДОПОЛНЕНИЯ: «Громобой» может нести либо 4 ракеты типа «Хеллстрайк» (считаются ракетами-охотниками), либо 4 бомбы за +40 очков.

* «Громобой» за один налет может сбрасывать любое количество бомб из числа имеющихся у него на борту. Это значит, что если он сбрасывает сразу две бомбы, то тип оружия меняется на «Апокалиптический обстрел» (2). Но помните что бомбы – одноразовое оружие, и «Громобой» может сбросить за игру не более 4 штук: все, что у него есть.

БОМБАРДИРОВЩИК ТИПА «МАРОДЕР» очки: 400

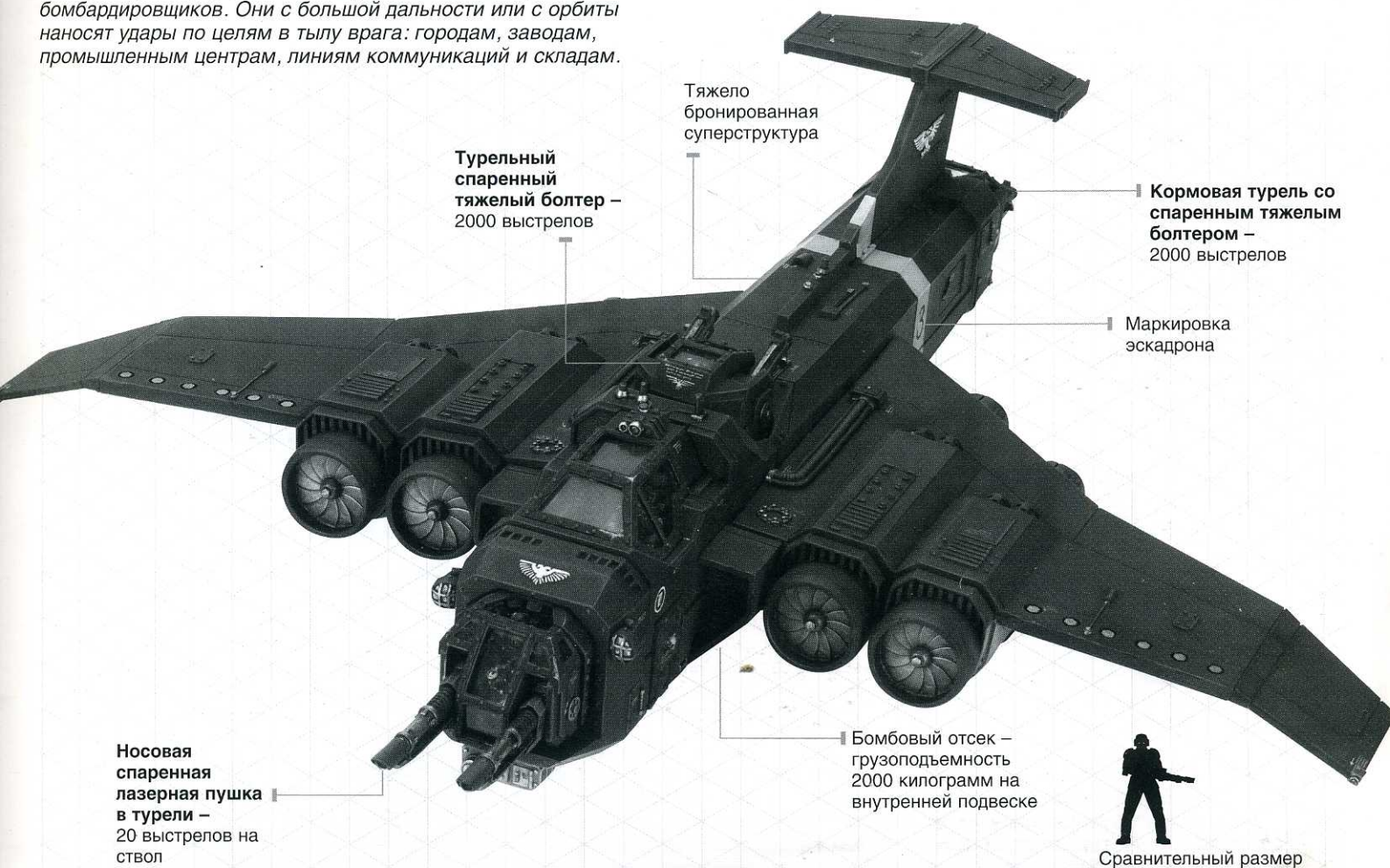
Как и все самолеты, подразделения «Мародеры» подпадают под командование Имперского Флота. «Мародеры» часто действуют с орбитальных авианосцев, и могут вести боевые действия в вакууме. Для длительных компаний Имперский Флот располагает базами на поверхности планет. Благодаря большой дальности действия «Мародеры» базы можно располагать на удалении от линии фронта, иногда даже на другом континенте.

«Мародер» — рабочая лошадка Имперского Флота. Он имеет большую дальность, хорошую скорость и может нести большую боевую нагрузку. «Мародер» может выполнять в бою три роли.

Во-первых, «Мародеры» используют в качестве стратегических бомбардировщиков. Они с большой дальности или с орбиты наносят удары по целям в тылу врага: городам, заводам, промышленным центрам, линиям коммуникаций и складам.

Во-вторых, «Мародеры» используют в качестве свободных охотников. Эскадры «Мародеров» рыскают за линией фронта противника, выискивая цели: конвои снабжения, полевые склады, подразделения, которые не имеют укрытия, и все такое прочее. Часто такие охотничьи стаи «Мародеров» получают целеуказание от орбитальной или высотной воздушной разведки, но также часто они охотятся на свой страх и риск.

В-третьих, «Мародеры» используются в качестве самолетов непосредственной огневой поддержки на линии фронта. Такие миссии более рискованны: полеты производятся на низкой высоте, под интенсивным огнем зенитных средств противника.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 бомбардировщик типа «Мародер»

ТИП: Супертяжелый летун

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Спаренная лазерная пушка в носовой турели и два спаренных тяжелых болтера в задних турелях
- «Мародер» также несет 12 бомб на внутренней подвеске

BS	БРОНИРОВАНИЕ		
	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
3	10	10	10

ВООРУЖЕНИЕ

ДАЛЬН. С

АР

СПЕЦ. ПРАВИЛА

Тяжелый болтер

36"

5

4

Тяжелое 3

Лазерная пушка

48"

9

2

Тяжелое 1

Бомба

бомба

6

4

Апокалиптический обстрел (1)*, одноразовое

Напалмная бомба

шаблон «Адский шторм»

7

3

Инферно**, одноразовое

«Конечно, мы медленные. Конечно, мы большая цель. И, тем не менее, я думаю, две тонны фугасных бомб у нас в брюхе худобно помешают противнику надорвать животик от смеха по этому поводу»

Радист/бомбардир Морн Лачан
92-е Имперское бомбардировочное крыло Флота

ДОПОЛНЕНИЯ: «Мародер» может заменить свои 12 бомб на две напалмные бомбы без дополнительной стоимости.

* «Мародер» за один налет может сбрасывать любое количество бомб из числа имеющихся у него на борту. Это значит, что если он сбрасывает сразу две бомбы, то тип оружия меняется на «Апокалиптический обстрел» (2). Но помните что бомбы — одноразовое оружие, и «Мародер» может сбросить за игру не более 12 штук: все что у него есть.

** Только одна напалмная бомба может быть сброшена на один налет.

ОРКИ

Варвары и дикари, зеленокожие распространяются по галактике подобно чуме. Они являются настоящим бедствием 41-го тысячелетия, побеждая всякого, вставшего у них на пути, в потоке бесконечного кровопролития и бессмысленной жестокости.

СБОР ВАААХ!

Наипервейшим из орочьих инстинктов является инстинкт ведения войны. Оркам так же нужна война, как людям нужны хлеб и вода. И за прошедшие тысячелетия они научились хорошо воевать. Благодаря своей агрессивной натуре Орки постоянно сражаются между собой, выявляя, кто из них сильнее, оттачивая свое воинское мастерство и отсеивая слабейших, и не представляя в этот момент особой угрозы для галактики в целом. Однако популяция Орков может достигнуть критического значения, что вызовет полномасштабную межпланетную миграцию, также называемую «Вааах!», являющуюся, по сути, потоком чистой агрессии, продирающимся сквозь звездные системы, сметая все на своем пути.

Вааах! начинается с маленького — с одного-единственного орка, которому во снах, исполненных резни, явились Горк и Морк, божества зеленокожих. Затем он передаст это видение другим Оркам, сопровождая повествование ударами по голове, или, если он более практического склада, он построит гигантскую боевую машину по образу и подобию своих жестоких богов. По сообществу Орков распространятся слухи о готовящемся Вааах!, и они начнут объединяться. С каждым днем новые банды будут присоединяться к растущей орде. В междоусобных стычках выявится Великий Вождь, который добавит к своей орде армии побежденных. Когда вести о его завоеваниях распространятся, ручеек

подкреплений превратится в полноводную реку. Меки Орков начнут сотрудничать во все более диких проектах, строя еще большие боевые машины и пушки для Вааах!: подвижные крепости, извергающие клубы дыма, и титаноподобные машины, собранные буквально из кучи металлического мусора и работающие на честном слове.

Когда эти образчики разрушения принимают свою окончательную форму, к орде присоединяется еще больше Орков. Хороший металлолом привлекает многих парней, а те, кого посещают грезы о крупномасштабных боях, вызываются быть пилотами и стрелками Боевых Крепостей и Стомп. Правда, между кланами все еще существует соперничество, и каждый из них старается превзойти остальных в убийности своих боевых машин. Те меки, у которых нет ресурсов для постройки высоченных Стомп или Гаргантов, строят вместо этого полчища лязгающих Кила Канов и Дредноутов, объединяя свои творения в целые армии механических монстров.

Зеленокожие, не участвующие в постройке, собираются в отдельные группы, потому что каждый орк ищет собратьев по разуму, сражающихся тем же способом, что и он. Орки называют такие группы культами, из которых наиболее распространенным, но далеко не единственным, является одержимый машинами Культ Скорости. Штурмбойзы и Флэш Гитзы — тоже культы. Орки, чувствительные

к потокам психической энергии, создаваемой Вааах!, могут присоединиться к банде Мэдбойзов.

По мере того, как поход набирает обороты, сотни других вожаков присоединяются к нему вместе со своими армиями. Лихорадка постройки боевых машин и гигантских шагоходов по образу Орочьих богов достигает своего апогея. Очень скоро Вааах! начнет покорять планеты там, где раньше он покорял континенты. Целые народы будут обращены в рабство только для того, чтобы производить боеприпасы для оружия Орков. Создается еще больше топорных кораблей-фабрик и боевых посудин. А когда соблазну грядущих сражений противостоять уже невозможно, всю орду охватывает смертоносный пыл, потопляющий все и вся в волнах безумного разрушения.

Когда Орки отправляются на войну, небо темнеет от выхлопных газов тысяч мазутных двигателей, а земля содрогается под огромными колесами, гусеницами и ногами Гаргантов и Стомп. Армии зеленокожих простираются до самого горизонта, Орки высоко поднимают свои флаги, показывая свои заслуги, а их громкие боевые кличи заглушают все вокруг. В небе над ордой туда-сюда с ревом проносятся истребо-бомберы, вооруженные пушками и до отказа загруженные бомбами. Посреди зеленой толпы клацают, лязгают, гудят и шумят генераторы силовых полей, причудливые энергетические орудия и батареи больших пушек. Колонны машин поднимают такие облака, что их видно даже из космоса. Дредмобы и Стомпы с лязгом и пыхтеньем двигаются вперед, так как каждый пилот хочет первым вступить в бой. Маньяки скорости поддают газу в своих тачках, а парни палят в воздух из шут и слагг. Перед ордой бегут толпы перепуганных Гретчинов, поле боя едва видно: его закрывает необъятное море зелени. Каждый Орк уверен, что очень скоро земля станет красной. В этот момент мощь Вааах! ощущается даже его врагами. Волны чистой агрессии и Орочности неудержимо катятся вперед, а из Варпа за ними наблюдают Орочьих боги — Горк и Морк.

С могучим кличем Орки бросаются на врага, и еще один мир погружается в пучины бесконечной войны.

Она появилась из темноты. Гигантская машина, человекообразная и смертоносная. Ушбек благоговейно глазел на восьмидесятифутового монстра. От его поступи содрогалась земля.

Ушбек никогда не видел ничего столь впечатляющего, столь страшного, столь... стрелючего. Его охватило вдохновение. Ему было видение: если люди смогли построить своему богу металлическое тело, то, может, он тоже сможет построить тела для своих Богов? У себя в голове он уже видел их: огромные, злые, жестокие, с кучей пушек. Очень стрелючие. По-настоящему стрелючие. Он сделает их большими. Больше, чем машина людей.

И хотя Ушбек еще не знал этого, ему суждено было изменить историю галактики.

Он посмотрел на летящие над ним тучки, похожие на медведо-сквигов, и сказал «Кажется, Вааах! собирается! БУГАГАГА!!!»

ВАОААХ! ГАРАГАКА

ВАОААХ! ГарагакА обычно используется в Школе Прогениум как типичный пример того, как Орочий ВАОААХ!, начинавшийся с одной насчитывающей несколько тысяч воинов армии, набирает мощь. Пройдя через системы Тория и Форсарр, ВАОААХ! набрал такие обороты, что его было уже практически не остановить. Дюжины Орочьих ВожАков присоединились к орде ГарагакА. Данная диаграмма показывает то, как Орочий ВАОААХ! набирает скорость по мере того, как о его завоеваниях становится известно все большему количеству Орков.



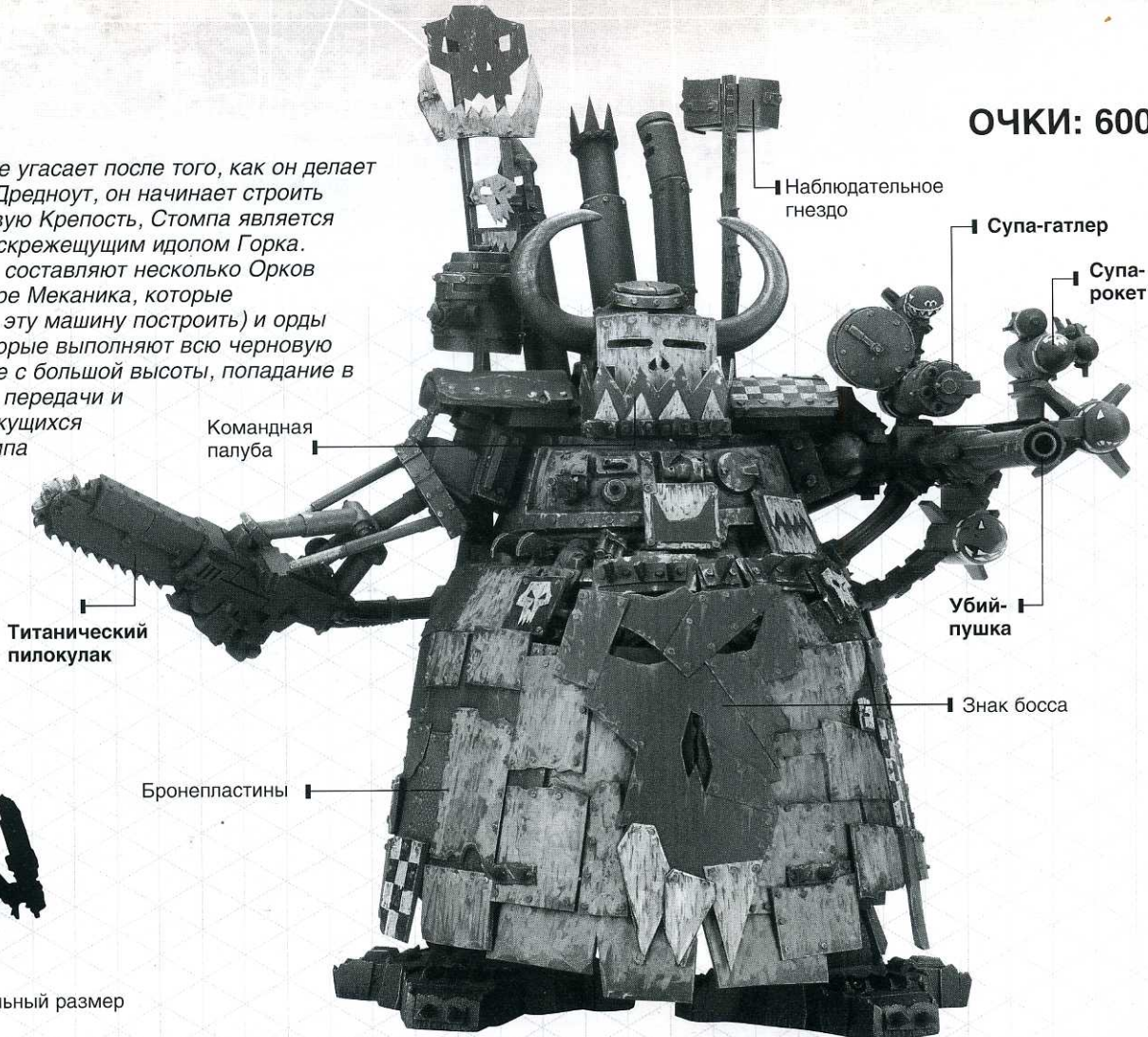
СТОМПА

ОЧКИ: 600

Если вдохновение Орка не угасает после того, как он делает свой первый (или сотый) Дредноут, он начинает строить Стомпу. Размером с Боевую Крепость, Стомпа является стреляющим, рычащим и скрежещущим идиолом Горка. Экипаж этой конструкции составляют несколько Орков (чаще всего три или четыре Механика, которые скооперировались, чтобы эту машину построить) и орды гров-крутильщиков, которые выполняют всю черновую работу, такую как падение с большой высоты, попадание в цепные и шестереночные передачи и получение увечий от движущихся частей механизмов. Стомпа несет два или три крупнокалиберных орудия, а также в обязательном порядке кулак или титаническую пилу, которой Орки пилят на части технику врага.



Сравнительный размер



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Стомпа

ТИП: Супертяжелый шагатель

БРОНИРОВАНИЕ

WS	BS	S	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ	I	A
4	2	10	13	13	12	1	4

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 4

ТРАНСПОРТ: Стомпа может перевозить до 20 моделей

ТОЧКИ ВЫСАДКИ: Одна кормовая рампа

ТОЧКИ СТРЕЛЬБЫ: Стомпа имеет 3 точки стрельбы в корпусе

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

Одно Титаническое оружие ближнего боя (бонус к атакам уже включен в профиль) и все указанные виды оружия по одному в корпусе (могут стрелять во фронтальную арку):

- Убий-пушка с совмещенным супа-гатлером
- Супа-скорча
- Спаренная биг-шута
- Две биг-шуты
- Три супа-рокет

Стомпа также имеет одну биг-шуту с тыла, которая может вести огонь только в арке 180 градусов с тыла машины.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Идол: Стомпа является стреляющим, рычащим и скрежещущим идиолом Горка. Все Орки в пределах 12-ти дюймов от нее Бесстрашны.

ВООРУЖЕНИЕ

Убий-пушка

ДАЛЬН.

72"

С

10

АР

1

СПЕЦ. ПРАВИЛА

Артиллерия 1, 7-дюйм. шаблон, основное оружие

Супа-Рокет*

неогранич.

8

3

Тяжелое 1, одноразовое

Супа-скорча**

шаблон

6

3

Штурмовое 1

Супа-гатлер***

48"

7

3

Тяжелое 2D6, Совмещенное, Psycho-Dakka-Blasta!

Биг-шота

36"

5

5

Штурмовое 3

* Супа-рокет – это управляемая гротом ракета. Она всегда попадает на 2+ и является одноразовым оружием.

** Для того чтобы выстрелить из пушки супа-скорчи, положите огнеметный шаблон узким концом не далее чем в 12 дюймах от конца оружия и широким концом не ближе к стволу, чем лежит узкий. Во всем остальном выстрел считается обычным выстрелом из огнеметного оружия.

*** Психо-Дакка-Бласта: Когда супа-гатлер начинает стрелять, он уже не может остановиться: стреляет до тех пор, пока у него не кончатся боеприпасы. Стрелок пушки может только водить ее из стороны в сторону, пытаясь попасть по как можно большему количеству целей. После того как вы произвели стрельбу по первой цели, выберите следующую, не далее чем в 12 дюймах от первой, и постреляйте и по ней тоже. Далее выберите третью цель, опять же не далее чем в 12 дюймах от второй (это снова может быть первое подразделение). Продолжайте эту процедуру до тех пор, пока у оружия не кончатся боеприпасы. Если при броске на количество выстрелов при стрельбе по второй и последующим целям выпадает дубль, то считается, что у оружия закончились боеприпасы – не отрабатывайте стрельбу по той цели, на которой боеприпасы закончились. и оружие не может стрелять до конца игры. В отношении специального правила «Совмещенное» убий-пушка должна стрелять в последнее подразделение, в которое успешно пострелял супа-гатлер, и если эта цель получила хотя бы одно попадание, то убий-пушка при стрельбе может перебрасывать кубик Направлений.

«Я построил свою мечту – Руку Горка»

Механик Ушбек Оилхедд

СТОМПА БОЛЬШОГО МЕКА

ОЧКИ: 650

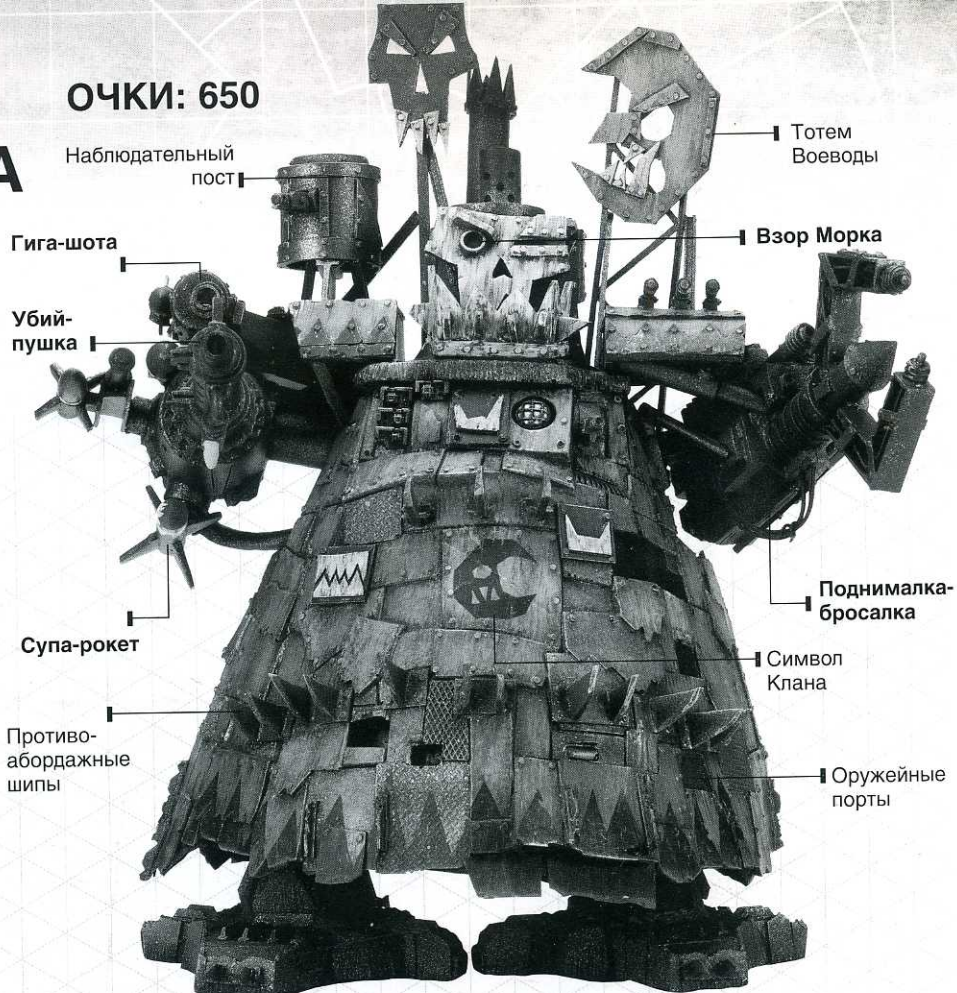
Некоторые меки становятся настолько влиятельными, что начинают командовать более крупными и сильными Орками. В нормальном Орочьем сообществе такой выскочка быстро забивается обратно туда, откуда он вылез. Тем не менее, некоторые талантливые меки обнаружили, что металлический монстр, ошестившийся крупнокалиберными пушками и окруженный силовыми полями, является существенным аргументом в споре на тему «Да ты кто такой вообще?».

Стомпа Большого Мека – это его любимое детище и любимая цацка. Шизобои считают, что в то время как простые Стомпы являются воплощением брутальности бога Горка, то Стомпы Больших Меков являются идолами подлой хитрости Морка.



Сравнительный размер

Орки любят поднимать технику противника поднималкой-бросалкой и затем выключать силовое поле как раз в тот момент, когда танк висит над другим танком противника.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Стомпа

ТИП: Супертяжелый шагатель

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 4

СИЛОВЫЕ ПОЛЯ: 2

ТРАНСПОРТ: Стомпа может перевозить до 20 моделей

ТОЧКИ ВЫСАДКИ: Одна кормовая рампа

ТОЧКИ СТРЕЛЬБЫ: Стомпа имеет 3 точки стрельбы в корпусе

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

Все указанные виды оружия по одному в корпусе (могут стрелять во фронтальную арку):

- Убий-пушка с совмещенной гига-шотой
- Поднималка-бросалка
- Взор Морка
- Две биг-шуты
- Три супа-рокет

Стомпа также имеет одну биг-шуту с тыла, которая может вести огонь только в арке 180 градусов с тыла машины.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Идол: Стомпа является стреляющим, рычащим и скрежещущим идиолом Горка (или Морка, черт разберет этих зеленокожих). Все Орки в пределах 12-ти дюймов от нее Бесстрашны.

«Давите их. Давите их до тех пор, пока ничего не останется.»

Боевой клич Киллкрушеров, перед тем как они сравняли с землей Тарсус VII

ВООРУЖЕНИЕ

Убий-пушка	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
	72"	10	1	Артиллерия 1, 7-дюйм. шаблон, основное оружие
Гига-шота	48"	6	4	Тяжелое 6D6, совмещенное
Супа-Рокет*	неогранич.	8	3	Тяжелое 1, одноразовое
Взор Морка**	60"	2D6	2	Тяжелое 3
Поднималка-бросалка***	48"	n/a	n/a	Поднималка-бросалка, основное оружие
Биг-шота	36"	5	5	Штурмовое 3

* Супа-рокет – это управляемая глотом ракета. Она всегда попадает на 2+ и является одноразовым оружием.

** Сила Взора Морка равна 2D6. На 11 и 12 оружие получает специальное правило «Уничтожитель».

*** Поднималка-бросалка. Стреляя из Поднималки-бросалки, выберите сначала цель для стрельбы. Это может быть любая машина, но не супертяжелая и не Летун. Проверьте, находится ли цель в пределах дальности действия оружия. Если находится, то считается, что вы подняли машину в воздух. Далее киньте кубик Направлений. Если выпадет значок Hit, то машина падает на землю на месте и автоматически получает D6 скользящих попаданий. Если выпадет стрелка, то машина может быть смещена на дальность до 24 дюймов в направлении стрелки и брошена в этом месте. В любом случае цель автоматически получает D6 скользящих попаданий. Если машина падает на другую машину то вторая машина также получает D6 скользящих попаданий. Далее машины разводятся так, как будто цель применила Танковый Шок к машине, на которую упала. Если Цель уронили на супертяжелую машину или на Титаническое существо, то машины также разводятся, но так, как будто цель была подвергнута Шоку со стороны машины/существа, на которое она упала. Если цель падает на другое подразделение, которое не является машиной, то это подразделение получает 2D6 автоматических ран. Цель нельзя уронить на Летунов. Если цель падает на непроходимый ландшафт, она считается уничтоженной. Силовые и вакуумные щиты не работают против поднималки-бросалки.

БОМБИЛА-ИСТРЕБИЛА

ОЧКИ: 210

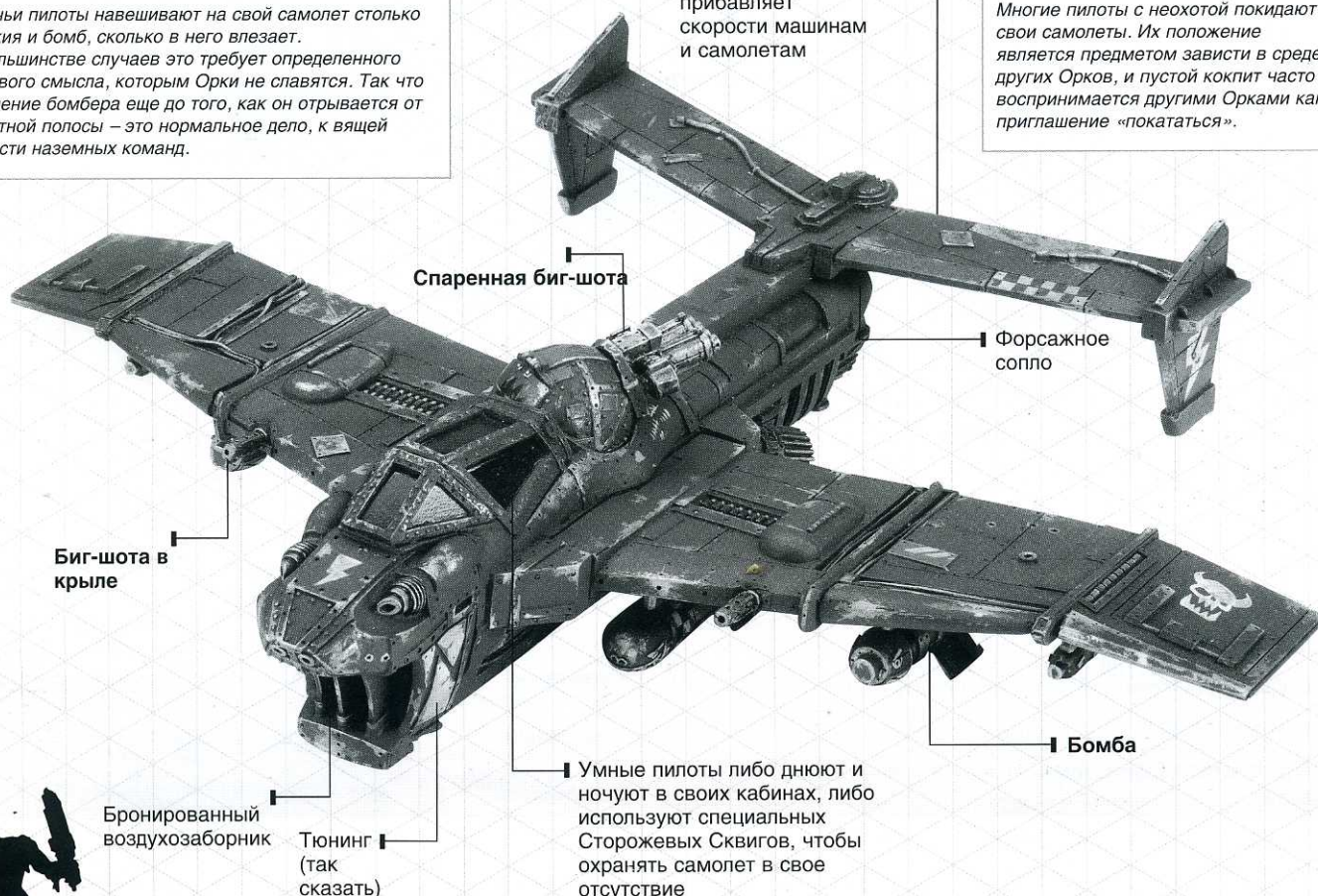
Для того чтобы быть орочьим пилотом, надо быть особым Орком, и многие Орки считают Пилотов, или Флайбоев, как они более широко известны, особым видом Чекабоев – Чеканутых. Флайбой – это ультимативный Маньяк Скорости, который получает удовольствие даже не от езды на мотоцикле со скоростью 200 километров в час, а от полета над землей на скорости 700, в шаге от феерической смерти от неудачного виража или протекающего топливопровода. Несмотря на высокий уровень смертности среди пилотов, приток новичков никогда не оскудевает, и меки не испытывают недостатка в пилотах, которые хотели бы пролететь над землей,

перекивая в восторге рев мощных двигателей бомбил-истребил. Меки, которые делают самолеты орков, не имеют ни планов, ни чертежей: они просто стараются впихнуть в корпус самолета как можно больше оружия и примочек. Орочьи самолеты, вооруженные рядами пушек и гирляндами бомб, прекрасно подходят для полетов по прямой и штурмовки наземных позиций врага, но не обладают большой маневренностью. Налет орочьего самолета часто начинается с воя его двигателей и так же часто заканчивается облаком дыма и обломков на том месте, где орочий самолет врывается в землю.

Орочьи пилоты навешивают на свой самолет столько оружия и бомб, сколько в него влезает. В большинстве случаев это требует определенного здравого смысла, которым Орки не славятся. Так что крушение бомбера еще до того, как он отрывается от взлетной полосы – это нормальное дело, к вящей радости наземных команд.

Красная покраска, по вере Орков, прибавляет скорости машинам и самолетам

Многие пилоты с неохотой покидают свои самолеты. Их положение является предметом зависти в среде других Орков, и пустой кокпит часто воспринимается другими Орками как приглашение «покататься».



Сравнительный размер

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 Бомбила-Истребила

ТИП: Машина, Летун

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- 4 биг-шоты в корпусе, с зенитным прицелом
- Одна спаренная биг-шота в турели
- Одна загрузка бомб
- Либо две супа-рокет, либо две напало-бомбы

БРОНИРОВАНИЕ
BS ФРОНТ БОК ТЫЛ
2 10 10 10

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Биг-шота	36"	5	5	Штурмовое 3
Супа-Рокет*	неогранич.	8	3	Тяжелое 1, одноразовое
Загрузка бомб	бомба	6	4	Апокалиптический обстрел (8), одноразовое
Напало-бомба	шаблон «Адский шторм»	5	4	Инферно**, одноразовое

* Супа-Рокет – это управляемая готом ракета. Она всегда попадает на 2+ и является одноразовым оружием.

** Только одна напало-бомба может быть сброшена за один налет.

«И вы себя называете Маньяками Скорости... Хур-хур-хур»

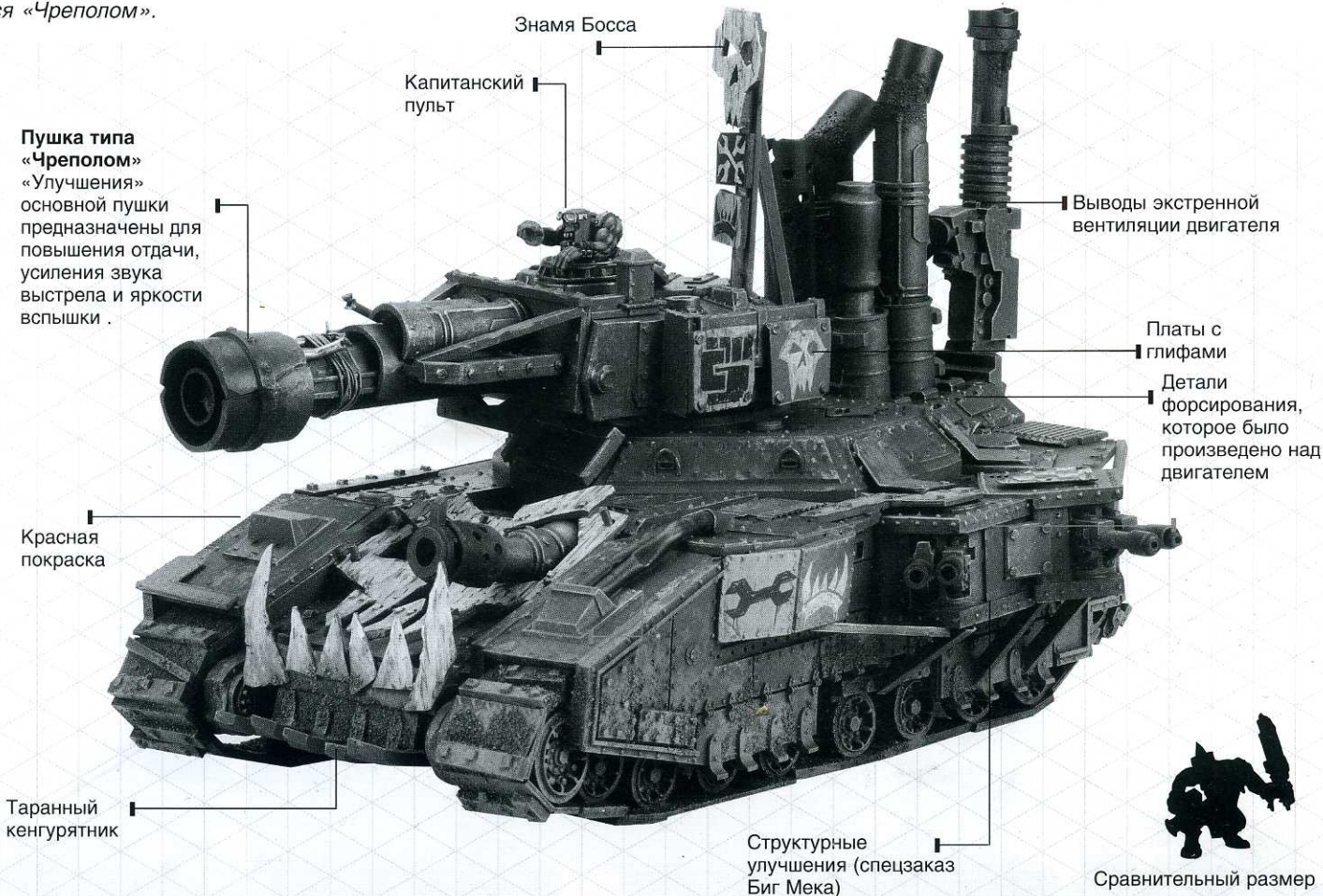
Чорный Барон, на пути на фронт

БОЕВАЯ КРЕПОСТЬ «ЧРЕПОЛОМ»

ОЧКИ: 400

Для любого серьезного мека популярным проектом становится строительство боевой крепости – лязгающей и дымящей машины, ошетилившейся орудиями и наполненной Орками-воинами и гротами-масленками, которые непрерывно что-то подкручивают, подтягивают и подливают. Чаще всего боевая крепость в два раза больше вагона, а иногда и еще крупнее. Она совмещает в себе функции транспорта, крепости и опорного пункта артиллерийской поддержки. На практике крепость – это чуть ли не наземный корабль, наполненный Орками и с торчащими из всех щелей стволами. Встречаются крепости самых разнообразных типов, но самым популярным является «Чреполом».

«Чреполом» отличается от других крепостей наличием одной пушки главного калибра, а также форсированным двигателем. Такие крепости часто строят меки, обитающие вместе с Культами Скорости Орков. «Чреполом» отличается приличной скоростью для своего размера, что не может не нравиться самим Оркам. Обитатели крепости практически все время проводят на борту своего корабля, сходя на «берег» только для того, чтобы дать кому-нибудь по голове.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 «Чреполом»

ТИП: Супертяжелый танк,
Быстрый

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Пушка «Чреполом» в башне
- Две спаренные биг-шуты
- Пушка или Лобба

ТРАНСПОРТ: «Чреполом» может перевозить до 30 моделей

ТОЧКИ ВЫСАДКИ: В отношении посадки и высадки пассажиров (и только в этом) крепость считается открытой.

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
2	13	13	11

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Пушка «Чреполом»	60"	9	3	Артиллерия 1, 10-дюйм. шаблон, основное оружие
Супа-Рокет*	неогранич.	8	3	Тяжелое 1, одноразовое
Биг-шота	36"	5	5	Штурмовое 3
Пушка (осколочным)	36"	5	5	Тяжелое 1, Взрыв
Пушка (бронбойным)	36"	8	3	Тяжелое 1
Лобба	H48"	5	5	Тяжелое 1, Взрыв
Ракетоброс	24"	8	3	Штурмовое 1

ДОПОЛНЕНИЯ: Чреполом может заменить свои спаренные биг-шуты на спаренные ракетобросы без дополнительной стоимости.

На крепость могут быть прикручены до трех Супа-Рокет за +15 очков за одну. Гроты бесплатно.

* Супа-Рокет – это управляемая гротом ракета. Она всегда попадает на 2+ и является одноразовым оружием.

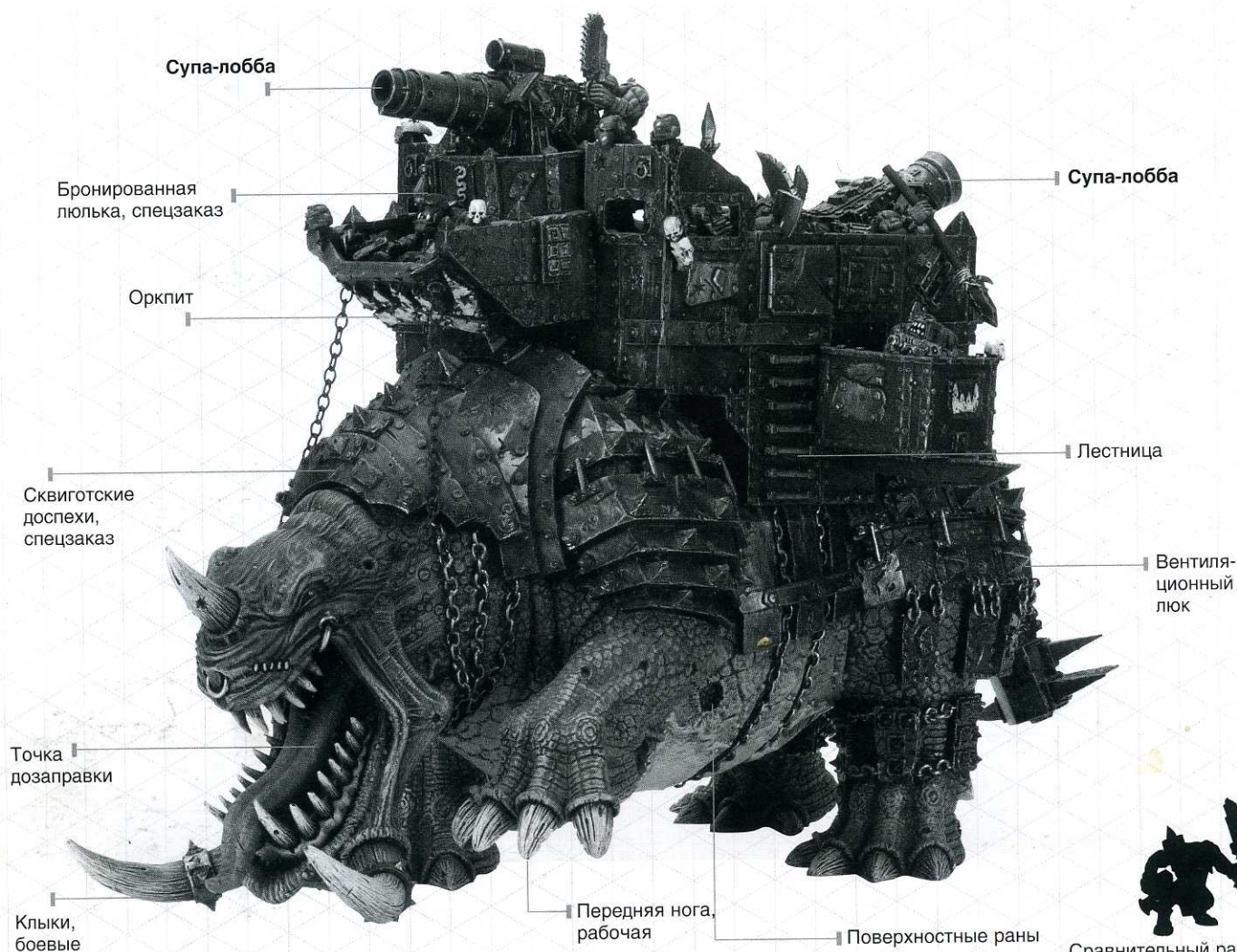
ТИТАНИЧЕСКИЙ СКВИГОТ

ОЧКИ: 600

Сквиготы – это огромные родственники сквигов. Хорошо раскормленный и натасканный на битву, сквигот может вырасти до размеров слона; по сравнению с ним боевые танки и даже Титаны уже не будут казаться такими большими. Сквиготы разнятся от планеты к планете, но все они имеют огромные клыки, рога, когти и очень плохой нрав! Сквиготы в основном используются в армиях Диких Орков, но ни один Босс Орков не сможет удержаться от того, чтобы не использовать на поле боя

такую «топтучую» тварь. Сквиготов не используют только Маньяки Скорости, которые считают их слишком медлительными.

Сквигот подгоняется в битву Орками, которые едут в люлке на спине сквигота. В люлке также может стоять большое количество тяжелого оружия, которое поливает все вокруг огнем, к большой радости пассажиров, да и самого сквигота.



Сравнительный размер

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Титанический Сквигот

ТИП: Титаническое существо

ТРАНСПОРТ: Сквигот может перевозить до 20 моделей, но он может перевозить только пешие модели. В отношении посадки-высадки считается открытой машиной

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Большие клыки
- Толстые ноги
- На люлке расположены две супа-лоббы и две спаренные биг-шуты

ДОПОЛНЕНИЯ:

Сквигот может нести до 4 прикрученных биг-шот за +10 очков за шутку. Огонь из них могут вести перевозимые Орки.

WS	BS	S	T	W	I	A	LD	SV
2	2	10	8	8	1	5	7	4+

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Супа-Лобба	Н48"	7	4	Артиллерия 1, 7-дюйм. шаблон
Биг-шота	36"	5	5	Штурмовое 3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Клыкастый. Благодаря огромным клыкам Сквигот гораздо удачнее протыкает танки с разбегу, чем просто так. При нападении Титанический Сквигот получает +2 к атакам, а не +1.

КУЛЬТ СКОРОСТИ

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Какой Орк не любит быстрой езды и громкой стрельбы? Но есть Орки, которые настолько пристрастились к скорости, что ходить пешком для них — это все равно что не пить неделю для многолетнего алкоголика. Такие Орки часто уходят из своих родных племен и сбиваются в группы, известные как Культы Скорости. Такие культы кочуют от поселения к поселению, часто на большой скорости, выискивая запасные части, новые машины и членов, а также вызывая местных на гонки, и вообще

ведут себя как настоящие гопники (даже по орочьим меркам, что говорит о многом). Когда наступает время кричать Ваааах!, орочки Культы Скорости действуют на периферии основного фронта, прикрывая фланги основной атаки, преследуя отступающих и вообще получая массу удовольствия от криков, гомона и стрельбы по движущимся мишеням. В битве Культы Скорости просто несутся вперед, сметая все на своем пути и стреляя из всего, что придется.

Ваааах! Разкул
Хайв Гадес
2-я война на
Армагеддоне

БОСС НА
МОТОЦИКЛЕ

Босс Разкул



Орочки Боссы часто придерживают Культы Скорости для критического момента в битве. Мудрый босс знает, когда спустить с цепи (иногда буквально) Культ Скорости, чтобы он нанес удар во фланг противнику, перехватил подкрепления или захватил важный объект. Если при этом Культ Скорости еще и выполнит поставленный приказ, это будет вообще фантастика.

ЭСКАДРОН
БОЕВЫХ
МОТОЦИКЛОВ



ГазОвые парни

ЭСКАДРОН
БОЕВЫХ
МОТОЦИКЛОВ



Чекнутые Гонщики
Горзага

БОЕВЫЕ БАГГИ



Красная Смерть

БОЕВЫЕ БАГГИ



Злобные тачки
Вазздуффа

ПАРНИ С ТАЧИЛОЙ



Парни Скулфанга и
их Тачила

СОСТАВ:

- 1 Босс* и 4+ подразделений из списка:
- 2+ Боевых Багги / Боевых Тачек
- 2+ эскадронов Мотоциклов
- 0-1 Ватага Нобов*
- Большой Мек*
- Ватага Мекбоев*
- Парни с Тачилой

* должны либо быть на мотоциклах, либо ехать в Тачиле

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 18 дюймах от Босса или выходить из резерва не далее чем в 18 дюймах от него. Кроме того, все пешие модели в формации ДОЛЖНЫ выставляться или выходить на поле в своих прикомандированных транспортах.

Не в дружбе с головой! Все мотоциклы и машины в Культе Скорости могут каждый раунд использовать стратегическую возможность «Стратегическое передислоцирование».

БАТАГА ДРЕДОВ

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Некоторые меки настолько погружаются в процесс изготовления Дредов и Кипа Канов, что не могут остановиться. Часто они даже «инсталлируют» незадачливого Орка в Дред без его разрешения, например, если этот бедолага вчера перебрал пива или сдуру согласился на «улучшение» со стороны мека. Когда таких Орков набирается много, они покидают свое племя и вместе образуют ватагу Фрибутеров, известную как Дред Ватага. Доведя свое

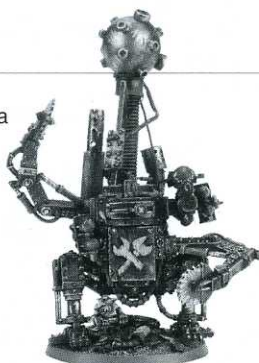
творение до ума, меки начинают искать себе нанимателя. Например, мек вместе со своей Ватагой может прийти к Боссу какого-либо поселения, и после убедительной демонстрации «полезности» Дред Ватаги (например, после уничтожения половины поселения и отрывания головы Боссу) новый Босс нанимает Ватагу – за машинное масло и пиво через трубочку.

Дред Ватага Дредности босса Улгскара Кампания на Писцине Гавань Каладус

Дред Ватага Дредности босса Улгскара известна тем, что она не только умело и с энтузиазмом крушит врагов, но также умело и с гораздо большим энтузиазмом крушит окружающие здания и строения. Дред Ватага Дредности босса Улгскара оставила широкий след разрушения на лице Писцины.

БОЛЬШОЙ ДРЕД

Бигдред
Дефф Кланга
с генератором энергетического поля



Известные Дред Ватаги:

Да Стопмы
Ступни Горка
Клокверк Килы
Паровая Бригада
Урзхар Риппы
МеталлоВатага
КогтеСтопмы
Железная Смерть

ДРЕДНОУТ

Панзи
Топотун



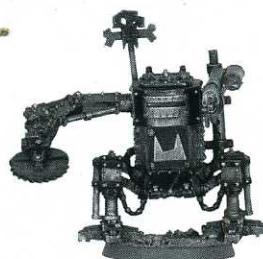
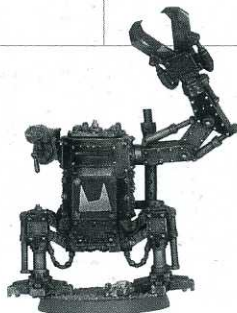
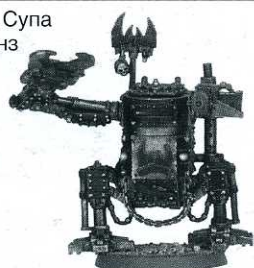
ДРЕДНОУТ

Скум
Громила



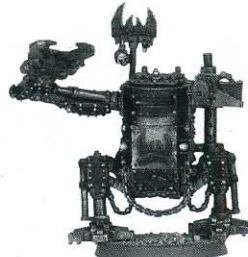
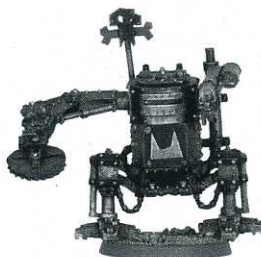
БОЕ БАНКИ

Да Супа
Канз



БОЕ БАНКИ

Сменятели
Угуизкара



СОСТАВ:

4+ подразделений из списка:
Стопма
Орочий Дредноут
Ватаги Бое Банок в 3 модели

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Кип да Дред Муving, твою маму! Все машины в формировании считаются имеющими гротов-масленок.

Тот, здоровый! Один шагатель в Ватаге должен быть назначен «Тем самым, Большим». Большой несет генератор энергетического поля. Все шагатели, находящиеся хотя бы частично в пределах 12 дюймов от носителя поля, считаются частично скрытыми.

Дред Ватага и Стомпа Грокнека возглавляли атаку. Извергая клубы дыма и раскачиваясь, лязгающие машины шагали прямо под огонь орудий Имперской Гвардии; лазерные вспышки и снаряды автопушек рикошетили от их бронированных корпусов. Время от времени Килла Кан или Дред выпускали очередь из тяжелой шуты или оставлявшую спиралевидный шлейф ракету. Грохот пальбы смертоносной пушки Стомпы заглушал даже ее тяжелую поступь. Механический идол Горка непреклонно шел вперед, вырывавшийся из его дымоходов дым застилал все вокруг. Испуганные Гвардейцы беспорядочно отступали.

Как только прорыв Имперской линии обороны достаточно увеличился, вперед, виляя между шагоходами, рванули десятки мотоциклов и багги. С ревом двигателей Фанаты Скорости настигли отступающих Гвардейцев, и огнем своих пушек начали безжалостно их косить.

За продвигавшимися впереди Стомпой и Дредноутами последовали Боевые Вагоны и Крепости, полные кричащих и вопящих Орков. Когда Орки сблизилась со своим

противником, пешие воины прыгнули с брони — причем некоторые особо умные даже подождали, пока их машины сначала притормозят. В считанные минуты горный склон покрылся ордой из зеленокожих воинов, которые кричали, стреляли, размахивали своими чоппами и бежали вперед. Струи пламени вырывались из огнеметов Поджигателей. Дикие вопли добавлялись к шуму битвы.

Имперские танки двинулись вперед из резерва, они открыли яростный огонь из своих орудий, оставляя в рядах Орков кровавые дыры. Но, несмотря на наносимый ими урон, это было все равно что кидать гальку в море. Живые волны Орков неслись вперед. Они прыгали в окопы, врывались в бункеры, вырезая всех, попадавших на пути. И впереди всех бежал Тхаграз. Огромный вожак разрубал своим двуручным цепным топором человечков одного за другим.

Через час после начала атаки Гряда Гумар уже принадлежала Оркам. Перед ними лежал город Шираба, а значит — толпы рабов и горы богатств.



ЭЛЬДАР

Когда-то они управляли звездами, но сейчас Эльдар — умирающая раса. Последние воины их кораблей-миров наносят точные молниеносные удары, уничтожая своих врагов.

Есть одна причина, по которой воюют Эльдар — они стараются выжить. Парадокс в том, что для защиты еще не родившихся поколений Эльдар современные поколения должны пожертвовать собой. Эльдар стараются избегать затяжных войн. Используя небольшие мобильные воинства, они изменяют ход конфликтов под свою манеру ведения боев.

Несмотря на свое высокое мастерство, Эльдар не могут так проводить все свои сражения. Если они сталкиваются с окопавшимся или собирающим войска для мощного штурма противником, им приходится сосредотачивать свои силы для рассеивания вражеской угрозы. Однако даже в этом случае они все равно фокусируются на перемещении и скорости, используя громоздкость и неповоротливость отрядов врага к выгоде подразделений кораблей-миров.

В ходе битвы грациозные атаки Эльдар будут постепенно разрывать армию противника на все меньшие и меньшие кусочки. Затем Эльдар уничтожат все эти маленькие кусочки по отдельности, чем завершат полное уничтожение своего врага. Данная стратегия позволяет Эльдар с максимальной пользой использовать свою скорость и огневую мощь, при этом не давая сказать большей численности противника.

СБОР ВОИНСТВ

Перед началом полномасштабных сражений Автархи и Смотрящие-В-Даль Эльдар собираются на военный совет. Если Эльдар корабля-мира предвидят поистине эпическую битву, они бросают клич по другим кораблям-мирам и флотилиям Корсаров, на зов приходят странствующие Рейнджеры и даже Арлекины Смеющегося Бога.

Эльдар, собравшиеся для большой битвы, являют собой грандиозной зрелище. Десятки готовых к смертоубийству воинств в полном боевом облачении пестрят яркими цветами кораблей-миров вперемешку с ритуальными цветами Воинских Аспектов. Меж воинов армии грациозно шагают гигантские конструкции из призрачной кости, начиная от Призрачных Лордов и заканчивая подвижными Титанами-Скаутами типа «Привидение» и величественными боевыми Титанами типа «Фантом». Рейдеры «Вампир» и бомбардировщики «Феникс»,

окруженные эскадрильями истребителей «Крыло ночи», изящно проносятся в небесах. Огромные танки на анти-гравках с легкостью выкатываются на позиции, их впечатляющие пушки потрескивают от наполняющей их энергии. А в центре воинств стоит Аватара Каина, тлеющее воплощение ярости и смерти, готовое применить всю мощь Эльдар. Песни и боевые стихи звучат в воздухе: это Ясновидящие колдуют свои самые могущественные руны, а Автархи выстраивают воинства.

С неслышным ревом Аватара, пульсирующим у них в венах, Эльдар бросаются вперед, готовые нести скорую смерть своим врагам.

СОВЕТ И КОМАНДОВАНИЕ

У Эльдар была целая вечность на оттачивание боевых искусств, их стратегическая сила исходит от двух групп индивидуумов: Смотрящих-В-Даль и Автархов, представляющих дух и разум. Роли этих типов лидеров различаются кардинально — первые направляют, вторые командуют.

Задачей Смотрящих-В-Даль является, основываясь на знании, полученном при помощи колдовских рун, предоставить все цели грядущего сражения. Смотрящие-В-Даль используют мифы и легенды, чтобы связать эти цели воедино и, описывая их Автархам, обозначить повороты и изменения хода битвы. Автархи затем интерпретируют полученную информацию, чтобы определить точную линию поведения и военного вмешательства, требуемых для достижения победы. Благодаря такому симбиозу воинства Автархов действуют настолько слаженно, что зачастую добиваются сокрушительных побед.

ПУТЬ ВОЙНЫ

Армии кораблей-миров отлично используют особенности, присущие составляющим их подразделениям. Обычной тактикой, используемой Автархами, является собрать относительно медленные отряды в отдельные воинства. Как правило, враг считает эти воинства всей армией Эльдар. Молниеносно быстрые подразделения Эльдар могут сначала находиться в засаде, чтобы в удобный момент нанести удар.

Противник, неизменно превосходящий Эльдар в численности, видя перед собой отдельную армию Эльдар,

двинет свои войска вперед, чтобы перехватить и окружить ее. По мере их приближения пехота Эльдар начнет отступать, заманивая врага в огненную ловушку. Орудия Ваула, изящные Титаны Эльдар и сверхтяжелые танки устроят настоящее опустошение рядов противника, отделяя его передовые отряды от остальной армии. Если же враг тоже окажется быстроходным и сможет приблизиться к отрядам Эльдар, то в бой пойдут конструкции из призрачной кости, ведомые Аватаром в сопровождении Воинов Аспектов.

Когда вражеская армия окажется разрозненной и сбитой с толку, нанесет удар войско, называемое Свернувшийся Змей. Большие эскадроны грав-танков плавно выкатятся на ударные позиции, продолжая выкашивать солдат противника. Смертоносные Воины Аспектов выскочат из своих транспортных, быстро уничтожая одно подразделение, чтобы тут же перегруппироваться и атаковать следующее. Скорость подобного штурма настолько высока, что решивший отступить для проведения консолидации противник обнаружит, что линии отступления уже перекрыты.

Затем самые быстрые подразделения Эльдар окончательно захлопнут дверцу ловушки. Воинства Наездников Ветра, Варп-Пауки и Пикирующие Ястребы появятся словно ниоткуда, чтобы добить противника. Наземные войска Эльдар начнут наступление на врага, бок о бок с ними будут идти Воины Аспектов. Остатки противника, разрозненные и обескровленные, будут, словно пшеница, скошены косой неумолимых Эльдар. Таков путь Эльдар — обеспечить свое выживание, принося младшие расы на кровавый жертвенник лучшего будущего.

«Ты считаешь нас остатками прошлых времен.

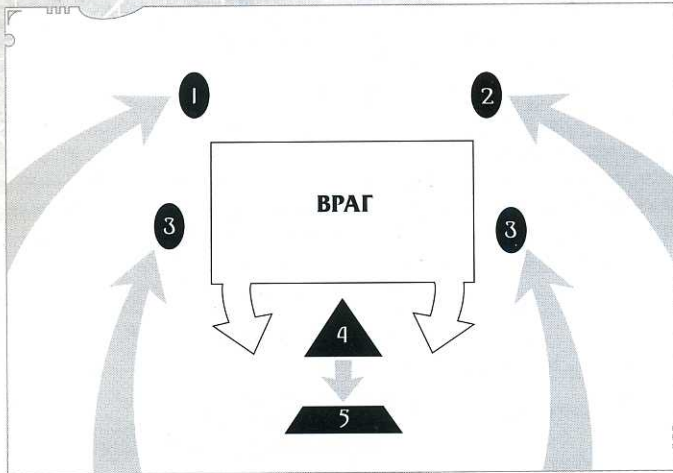
Посмотрим, человек, что ты скажешь, когда мы заберем из твоих рук этот мир так же легко, как будто отобрали игрушку у ребенка.»

Айстра-Каилль, Провидец Лутганата

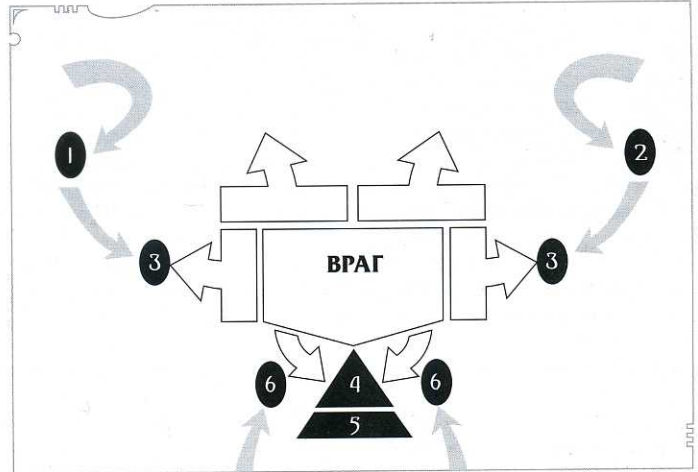
АТАКА ЭЛЬДАР

Диаграммы показывают классическую Эльдарскую технику уничтожения вражеской армии, превосходящей их численностью во много раз.

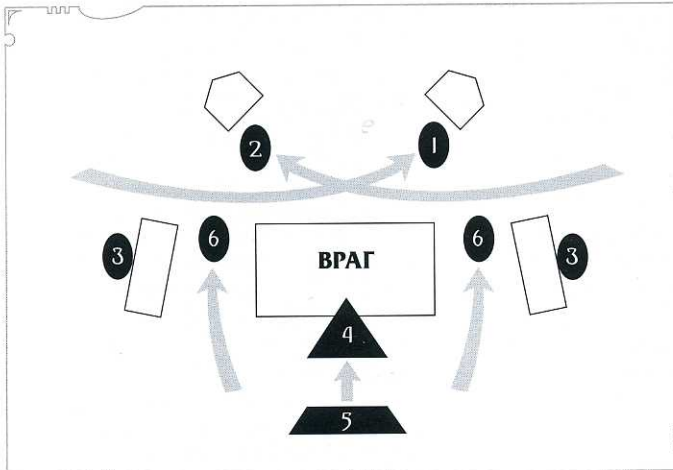
ФАЗА 1 – ЭЛЬДАР ОКРУЖАЮТ ВРАЖЕСКУЮ АРМИЮ



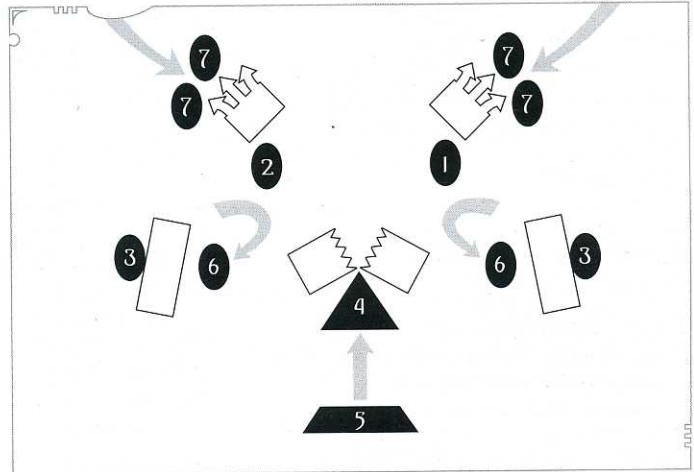
ФАЗА 2 – ЭЛЬДАР ВЫНУЖДАЮТ ВРАГА РАССРЕДОТОЧИТЬСЯ



ФАЗА 3 – ЭЛЬДАР ИЗОЛИРУЮТ ВРАЖЕСКИЕ ВОЙСКА



ФАЗА 4 – СИЛЫ ВРАГА ОКРУЖЕНЫ И УНИЧТОЖЕНЫ



Каждый элемент армии Эльдар, представленной выше, является отдельным воинством, выполняющим на поле боя свои конкретные задачи.

1 ЭДРУТ ЭНФАОЛЧУ (ПОЛЕТ «СОКОЛОВ»)

Это воинство состоит из нескольких «Соколов» и «Огненных Призм». Они заходят противнику с флангов, уничтожая вражеские танки и выкашивая тяжелую пехоту. Когда враг выдвигает противотанковые орудия, чтобы атаковать их, воинство продолжает движение, уходя из-под огня и атакуя снова с другой стороны.

2 БАГАРАЙН МИЕРЛЕХ (СУМЕРЧНЫЙ ВЕТЕР)

Это воинство Диких Наездников Сейм-Ханна, выезжающих в бой на джетбайках и «Гадюках» и атакующих врага одновременно с грав-танками Эдрут Энфаолчу, но с противоположной стороны. Используя тактику молниеносных атак, они выманивают врага на контратаку и отступают, прежде чем тот до них доберется.

3 ТИЕЛЛАН АК САЙМ (СВЕРНУВШИЙСЯ ЗМЕЙ)

Это воинство, пожалуй, является самым типичным из ударных отрядов Эльдар и состоит из грав-танков с Воинами Аспектов внутри. Они обстреливают врага с флангов, пока тот, наконец, не решит атаковать их. В этот момент Воины Аспектов выпрыгивают, истребляя всех солдат противника.

4 ФЕДХИЕЙН ЗАРАКАИН (БУРЯ ЯРОСТИ КАИНА)

Это воинство разделено на две волны. Первая состоит из Зловещих Мстителей и Стражников, а вторая – из Воинов Аспектов, ведомых Аватаром Каина. Когда авангард армии Эльдар вступит в бой, первая волна начнет плавно отступать, вытягивая войска противника под огонь Эльдарских пушек. После того, как отряды врага попадут под сокрушительные залпы, Аватар поведет Воинов Аспектов в неотразимую контратаку.

5 МУРЕКЕТ БЕЙН ГЕКИТА (УКОЛ ПЕЧАЛИ)

Это воинство состоит из самых медленных и неподвижных элементов армии корабля-мира. Здесь собраны «Темные Жнецы», Боевые Ходуны, Батареи Огневой Поддержки и Титаны «Фантом». Вражеская армия не может атаковать прямо в лоб, чтобы не оголить для Воинов Аспектов свои фланги, а также уже должна быть ослаблена обстрелом Диких Наездников.

6 КАРУТИАНН (ПЕРВЫЕ ЛУЧИ ЗАРИ)

Сверхтяжелые танки «Скорпион» и Титаны «Привидение» находятся в ближнем резерве и вступят в бой, если враг сможет близко подобраться к стреляющим орудиям. Если же это не понадобится, они могут присоединиться к атаке Аватара и Воинов Аспектов.

7 КАЕЛА НАЙА МАУТЕТАТ (КРОВАВАЯ ЖАТВА)

Последними элементами Эльдарских войск, вступающими в бой, являются самые быстрые из Воинов Аспектов: Пикирующие Ястребы, Сияющие Копья и Варп-Пауки. Они выдвигаются либо по безмолвной команде Смотрящего-В-Даль, либо по приказу Автарха, и перехватывают любые подразделения врага, пытающиеся отступить из захлопывающейся ловушки.

➡ ДВИЖЕНИЕ ЭЛЬДАР

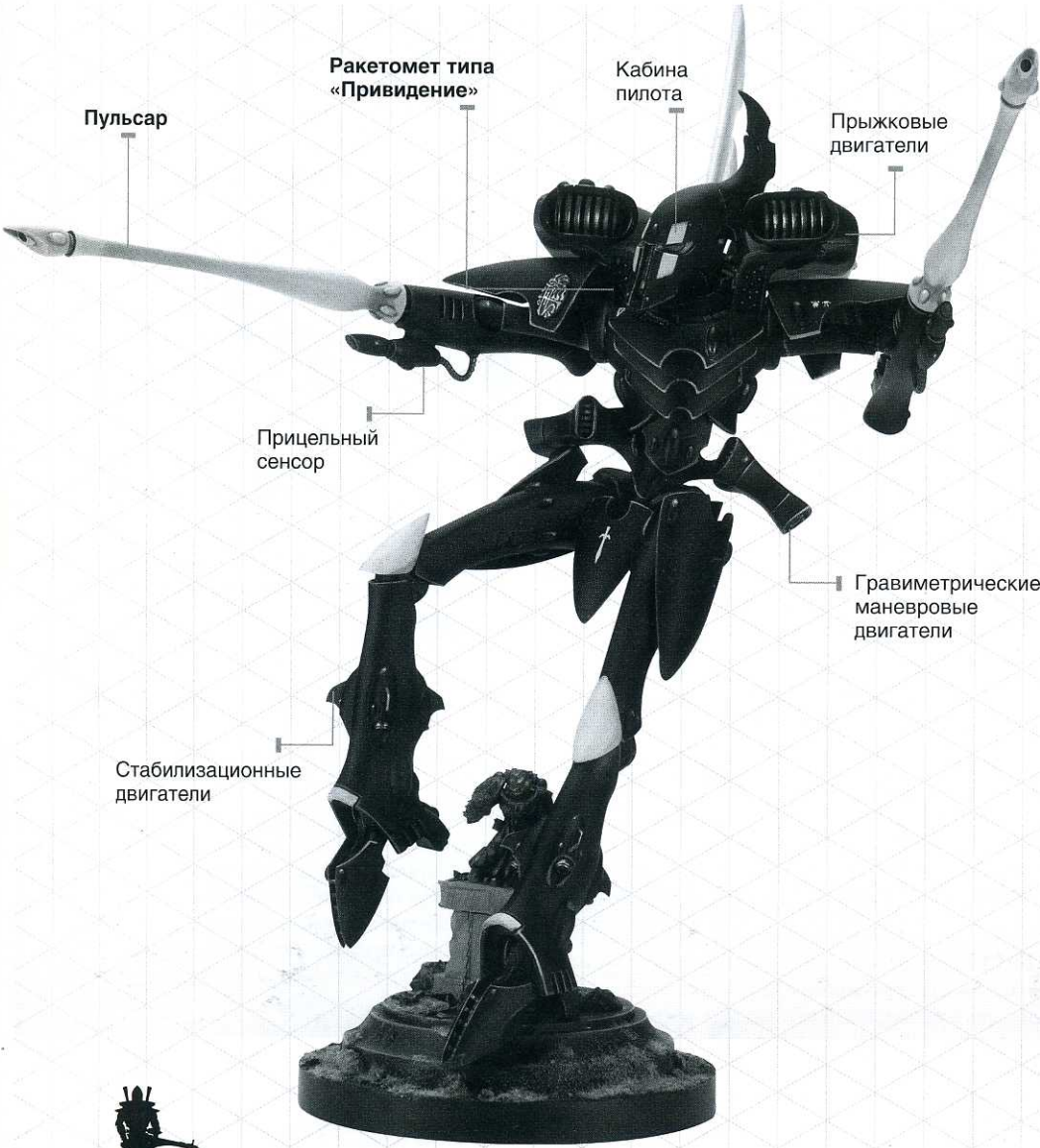
➡ ДВИЖЕНИЕ ВРАГА

ТИТАН КЛАССА «ПРИВИДИЕНИЕ»

ОЧКИ: 800

Эльдарские Титаны до сих пор остаются непревзойденными в отношении технического совершенства. Титаны Империи и Архиврага (не говоря уже об ороczyх Гаргантах) – это грубые стальные машины, медленные и грубые, в то время как благородные «Машины Вауля» (Вауль – это бог-кузнец в Эльдарской мифологии) двигаются на поле боя с грацией балерин и со смертоносностью мономолекулярного клинка. Как и все Эльдарские Титаны, «Привидение» использует в качестве основной системы защиты голографическое поле, которое искажает его изображение как в визуальном, так и во всех остальных диапазонах электромагнитных волн. Голографическое поле – это основная защитная система Эльдарских Титанов, ибо созданная из психокости конструкция легка и способствует скорее скорости и маневренности, а не стойкости под прямым огнем противника.

Эльдарские «Привидения» исключительно быстры и маневренны. Для перемещения по полю боя они используют свои длинные ноги, а также многочисленные турбо-двигатели. Титан вооружен парой пульсаров, которые способны пробить как бумагу любую, даже самую толстую, броню, и ракетной установкой для защиты от тяжелой пехоты врага. Экипаж Титана составляет один Кормчий. В управлении Титаном ему помогают многочисленные камни души, которые содержат души тех, кто ранее был кормчим этого Титана. Часто бывает так, что два брата (или две сестры) управляют парой Титанов, на поле боя составляя смертоносную пару элегантных убийц.



Сравнительный размер

БРОНИРОВАНИЕ							
WS	BS	S	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ	I	A
3	4	10	12	12	10	2	1

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1 Титан класса «Привидение»

ТИП: Супертяжелый шагатель

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:
Два Пульсара или два Звуковых Копья.
Один ракетомет типа «Привидение».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
Эльдарское голографическое поле
Подвижный. В Фазу стрельбы «Привидение» может перебросить часть энергии с основного оружия на мотиваторы ног и повысить свою маневренность. В Фазу стрельбы «Привидение» имеет опции:
– Выстрелить из всего оружия, в соответствии с общими правилами.
– Выстрелить из одного основного оружия и пройти дополнительные D6 дюймов (как в соответствии с правилом «Быстроноготь»).*
– Не стрелять вообще и пройти дополнительные 2D6 дюймов (как в соответствии с правилом «Быстроноготь»).*
Прыжковые двигатели. В Фазу движения вместо движения «Привидение» может активировать прыжковые двигатели и сделать прыжок. «Привидение» может переместиться на дальность до 36 дюймов, игнорируя все модели и ландшафт на своем пути. Он не может приземляться на дружелюбные подразделения или на элементы непроходимого или опасного ландшафта. Если «Привидение» приземляется на вражеское подразделение, то это во всех отношениях считается Танковым Шоком. В тот ход, когда Титан использует свои двигатели, он не может стрелять из основного оружия или использовать правило «Подвижный», но может совершать нападения по общим правилам.

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	S	AP	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Пульсар	60"	D	2	Тяжелое 2, 5-дюйм. шаблон, основное оружие
Звуковое Копье*	шаблон «Адский шторм»	X	2	Тяжелое 1, основное оружие, Залегание
Ракетомет типа «Привидение»	24"	5	3	Тяжелое 4

* Для того чтобы выстрелить из Звукового Копья, положите Шаблон «Адского шторма» узким концом не далее чем в 18 дюймах от конца оружия и широким концом не ближе к стволу, чем лежит узкий. Во всем остальном выстрел считается обычным выстрелом из огнеметного оружия. Все модели под шаблоном получают рану на 3+, вне зависимости от Стойкости. На пробивание брони машин кидают 3D6 (без Силы).

ЭСКАДРОН «НЕБЕСНЫЙ ГНЕВ»

ОЧКИ: 100 + МОДЕЛИ

Эскадрон «Небесный Гнев» прославился своим умением незаметно по воздуху подкрадываться к противнику и выжигать его залпами тяжелого оружия. Многие противники Эскадрона «Небесный Гнев» погибали, даже не поняв, что им грозит смертельная опасность.

Эльдарские легенды рассказывают о Соколихе или «Фолчу», которая была consortом Великого Ястреба и спасителем клинка Анарис. Основной боевой танк Эльдаров назван «Соколом» в качестве памяти об этой легенде, ибо методы его применения перекликаются с легендами о деяниях этого божественного посланника. И пилоты «Соколов», которые собираются в Эскадроны «Небесный Гнев», чаще, чем все другие, применяют эти принципы в бою.

Эскадроны «Небесный Гнев» не сражаются так, как сражаются нормальные антигравитационные танки, а используют тактику низкого атмосферного полета. Скользя среди облаков, они прикрываются голографическими полями, которые скрывают их на фоне неба.

Многие пилоты используют периоды долгого скольжения под покровом облаков, чтобы энергезировать свои импульсные лазеры. При выстреле такие лазеры дают гораздо больший выход. Хотя это и отрицательно сказывается на их ресурсе, такие энергезированные лазеры гораздо эффективнее пробивают броню машин.

Тху'Ра Гелемон Энфаолчу (Соколы Небесного Гнева) Искусственный Мир Сейм-Ханн Очищение Клинка Вауля

Во время карательной кампании, которую Эльдары называли Очищение Клинка Вауля, трио «Соколов» терроризировало бронетанковые колонны, перемещавшиеся между разбитыми мега-парниками на Флейте Лилит, эльдарском Мире Изгнанников. Первым делом «Соколы» уничтожили «Разящий Клинок», который шел во главе колонны, и «Василиски» роты Гнева Императора, которые двигались в ее хвосте, тем самым застопорив колонну в узком проходе. Далее менее чем за два дня блокированная колонна лишилась более чем шестидесяти танков, которые не могли отразить атаки с воздуха.

КОМАНДНЫЙ ТАНК
«СОКОЛ»



Мхатеоквис
(Верный Удар)

Командные танки формации несут дополнительные сенсоры с синхронизирующими маяками, которые позволяют другим «Соколам» оставаться в строю даже на большой скорости.

Брюхо «Соколов» чаще всего покрашено в бледные пастельные тона, что позволяет им лучше скрываться на фоне неба.

АНТИГРАВ-ТАНК «СОКОЛ»



Валькрилл
(Предвестник Уничтожения)

АНТИГРАВ-ТАНК «СОКОЛ»



Этаниэль
(Горячность Юности)

СОСТАВ:

3+ Антигравитационных танков класса «Сокол». Один должен быть назначен Командным танком.
Все «Соколы» должны иметь голографическое поле.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от командной машины или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от нее.

Небесные охотники. Если на начало раунда все танки эскадрона находятся в пределах 6 дюймов от командной машины, то они все могут до конца хода быть Летунами, и

двигаться соответственно, со всеми сопутствующими правилами, за исключением того, что они не могут стрелять в этот ход.

Форсированные импульсные лазеры. Если машина эскадрона не стреляла в прошлую Фазу стрельбы, то в эту Фазу стрельбы ее выстрелы из импульсных лазеров считаются имеющими правило «Высокоэнергетическое».

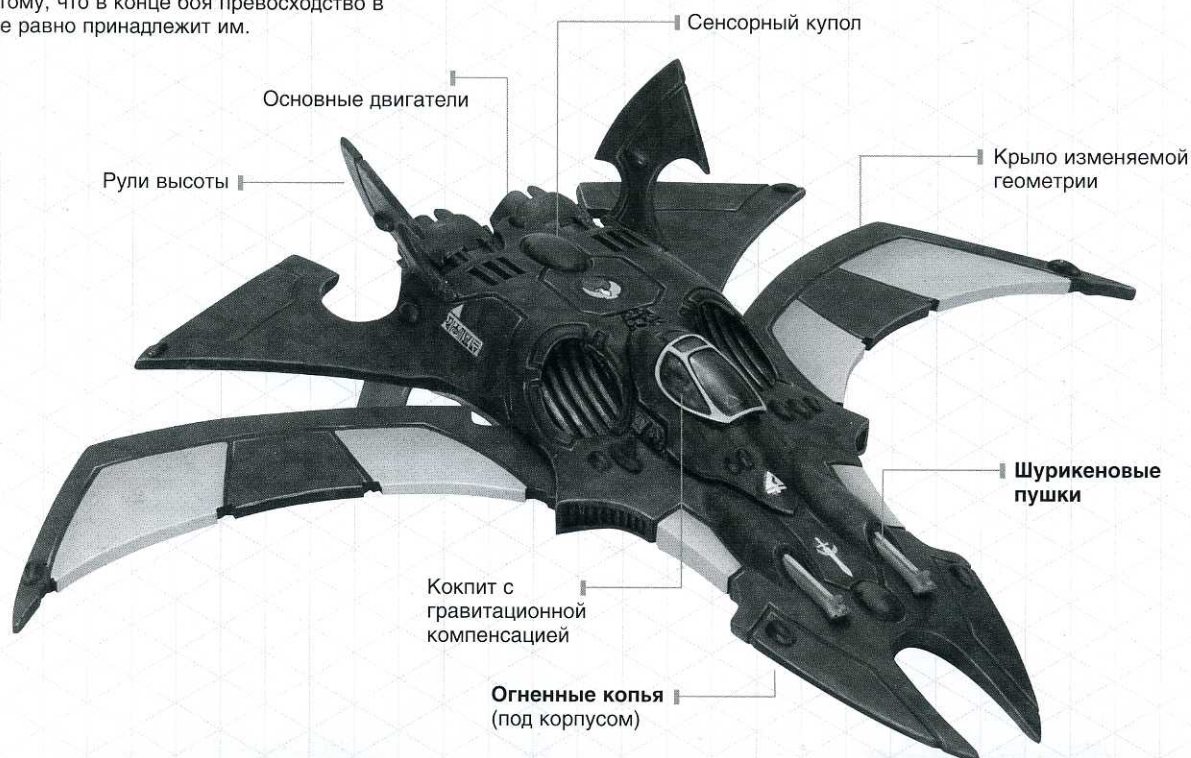
ПЕРЕХВАТЧИК ТИПА «НЕТОПЫРЬ»

ОЧКИ: 285

Во всех отношениях и по всем понятиям Эльдары – повелители неба над полем боя. Их самолеты выдерживают скорость, которая разорвала бы на части самолеты других рас, даже если бы двигатели их примитивных летательных аппаратов смогли бы этой скорости достичь. Их маневренность не поддается пониманию ученых Империи. Маневры, которые выполняют Эльдарские машины, на любой другой машине привели бы к обрыву крыльев и неизбежному штопору, и тем не менее

Эльдарские пилоты с легкостью выходят из любого пике и демонстрируют невероятную скорость и ускорение, прежде чем снова сорваться в серию виражей и кувырков. «Нетопырь» обладает всеми этими достоинствами, налетая на цель с невероятной скоростью под невозможным углом, обстреливая ее со смертоносной точностью и уходя от ответного обстрела, не оставив возможности его как бы то ни было настичь.

Пилоты Эльдарских «Нетопырей» в равной степени привыкли к тому, что противник превосходит их в числе, и к тому, что в конце боя превосходство в воздухе все равно принадлежит им.



Сравнительный размер

Эльдарская Небесная Рать, известная как «Клинок Лилит», во время вторжения на Чагрис обнаружила и уничтожила как минимум шестьдесят шесть истребителей Хаоса типа «Коготь Ада». «Клинок Лилит» включал 4 истребителя типа «Нетопырь».

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 «Нетопырь»

ТИП: Машина, Летун

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Две шурикено-пушки
- Два Огненных Копья

БРОНИРОВАНИЕ

BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
4	10	10	10

ВООРУЖЕНИЕ

ДАЛЬН.

С

АР

СПЕЦ. ПРАВИЛА

Шурикено-пушка

24"

6

5

Тяжелое 3

Огненное Копье

36"

8

2

Тяжелое 1,
Высокоэнергетическое

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Невероятная маневренность. «Нетопырь» может двигаться минимум на 18 дюймов, а не минимум на 36, как от него требуют апокалиптические правила Летунов.

Перехватчик. Все оружие «Нетопыря» считается имеющим зенитный прицел, то есть при стрельбе по Летунам он попадает в соответствии с общими правилами стрельбы, а не только на 6.

Преследование теней. «Нетопырь» оснащен набором маскирующих полей и подавителей прицеливания, которые делают его очень трудной целью для стрельбы. «Нетопырь» считается оснащенным Эльдарским Титаническим голографическим полем (страница 96).

АСПЕКТНАЯ УДАРНАЯ ВОЛНА

ОЧКИ: 75 + МОДЕЛИ

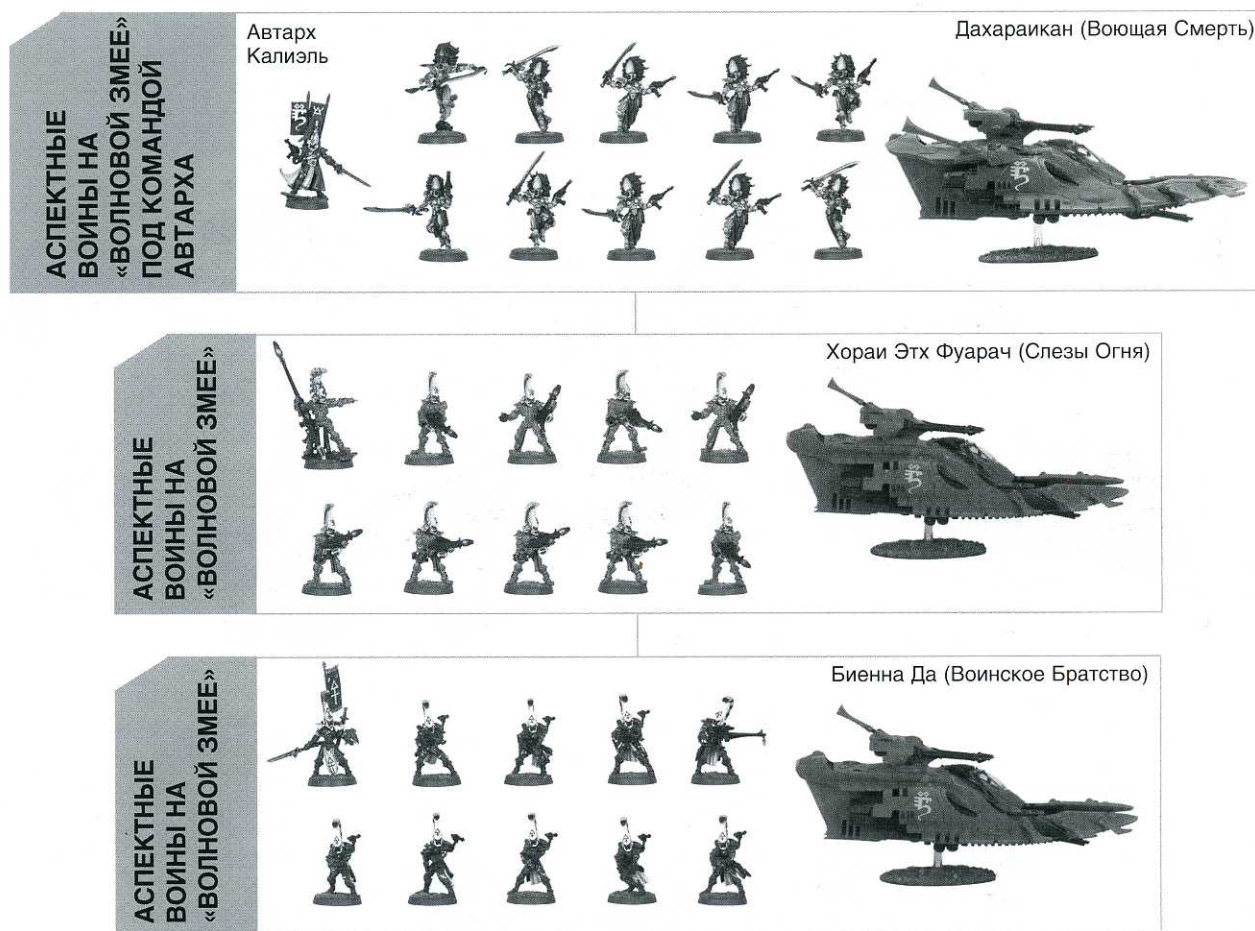
Элитной кастой воинов в Эльдарской армии являются Аспектные Воины. Каждый Аспект имеет свои собственные традиции ведения боя и ритуализированное вооружение. Поодиночке и без поддержки они мало что могут против армий Галактики, но это не тот путь, по которому идут воины Эльдаров. Когда Аспектные Воины действуют вместе, когда каждый отряд приносит что-то свое в общий боевой план, поддерживая другие отряды, то песни каждого аспекта сливаются в единую симфонию разрушения и смерти. И нигде это единение воинских Аспектов не демонстрируется более,

чем в устрашающих Ударных Волнах. Летя над полем боя на своих «Волновых Змеях», Ударная Волна способна сокрушить целую линию фронта одним точно рассчитанным ударом. При помощи генератора, который установлен на головной «Змее», силовые поля каждого танка сливаются в единый силовой экран. Более того, дуга силового поля может быть накачана энергией и выпущена вперед, опрокидывая всех, кто стоит на ее пути. Такой прием часто используется непосредственно перед тем, как Воины Аспектов высаживаются и готовятся броситься в бой.

Моиракхаинат (Окровавленная рука)

Искусственный Мир Сейм-Ханн

Битва при Горестях Зари



СОСТАВ:

3+ подразделений Аспектных Воинов из 10 моделей. Каждое подразделение должно включать Экзарха и ехать в бой на «Волновой Змее».

1 Автарх. Автарх должен ехать в бой на одной из «Змей» формации, и эта «Змея» отмечается как Командная машина.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от Командной машины или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от нее.

Силовой барьер. Двигаясь в плотном строю, «Волновые Змеи» могут комбинировать свои силовые щиты, накладывая их друг на друга и комбинируя. Если «Волновая Змея» формации находится в пределах 6 дюймов от Командной машины, и обе они мобильны, то при стрельбе по фронтовой и лобовой арке «Змей» (всех, удовлетворяющих этому условию, включая Командную) оружие с Силой более 7 считается имеющим Силу 7.

Силовое цунами. «Волновые Змеи» Ударной Волны могут выплескивать энергию своих силовых щитов как оружие. Эта способность используется «Змеями» формации в Фазу стрельбы вместо стрельбы. При использовании этой способности посчитайте количество «Волновых Змей» формации в пределах 6 дюймов от командной машины. Далее киньте количество D6, равное подсчитанному количеству «Змей», и сложите выпавшие числа вместе. Это дальность действия Цунами. Все подразделения (дружественные или вражеские), которые имеют хотя бы одну модель в пределах дальности действия Цунами, должны пройти тест на Залегание. Дальность меряется от Командной машины.

СОММ ДУХОВ

ОЧКИ: 25 + МОДЕЛИ

Эльдары не любят нарушать покой своих мертвых, которые находятся в Бесконечном Цикле, но когда угроза нависает над самим Искусственным Миром, Духовные Провидцы могут разбудить Сонм Духов. В битве Сонм Духов неумолимо продвигается вперед, бесстрашный и практически неуязвимый, принимая на себя поток вражеского огня и давая возможность

другим, более мобильным подразделениям Эльдаров, занять выгодную позицию для сокрушительного удара. Искусственный Мир Йанден, что понес очень тяжелые потери в результате вторжения Тиранидов, имеет самый большой на данный момент пробудившейся Сонм Духов, который часто ведет в битву сама Старшая Провидица, Ийанна Ариенал.

Арбиель-Танн (Воспоминания о Славе)

Искусственный Мир Йанден

Тиранидское Вторжение

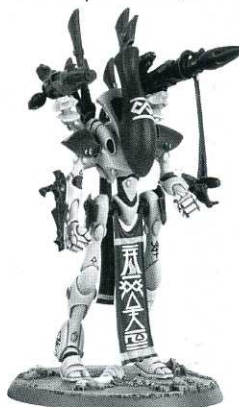
КОЛДУНЫ



Батам Дор Каркам
(Свет Проклятия)

ПРИЗРАЧНЫЙ ЛОРД

Элтонир Шагающий во Снах



ПРИЗРАЧНЫЕ СТРАЖИ



Метхангхаинан (Призрачные
Воины)

ПРИЗРАЧНЫЕ СТРАЖИ



Нуарати Миеркх (Хранители Серебряного Озера)

СОСТАВ:

1 подразделение Колдунов* и 3+ подразделений из списка:

Подразделения призрачных стражей

Призрачные Лорды

* Все Колдуны должны быть Духовными Провидцами

«Отказаться в смерти родичам и принести ее
хладный поцелуй чужакам – вот то, что
нам осталось в этой жизни.»

Ийанна Ариенал, Ангел Йандена

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от подразделения Колдунов или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от него.

Живые предки. Сбор героев древности – это великий момент в истории Эльдаров, так что воины, удостоившиеся чести сражаться вместе с ними, сражаются еще лучше и яростнее. Все подразделения Эльдаров в пределах 12 дюймов от подразделений Сонма Духов, Бесстрашны.

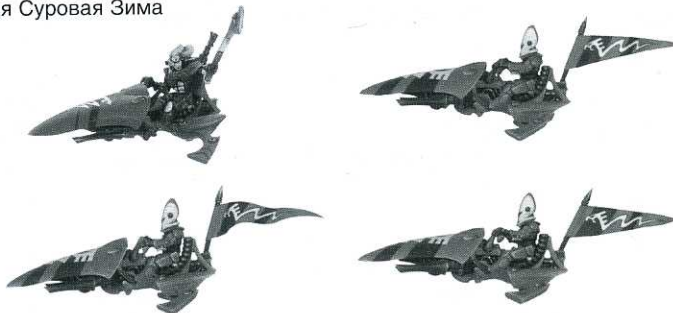
ВОИНСТВО НАЕЗДНИКОВ ВЕТРА очки: 100 + МОДЕЛИ

Эльдарский путь войны предполагает великолепную маневренность и невероятную концентрацию сил. Используя одни из самых быстрых и маневренных боевых машин в галактике, Воинство Наездников Ветра наносит удар без предупреждения и исчезает, прежде чем противник успеет нанести ответный удар. За несколько налетов Воинство

Наездников Ветра уничтожает транспорты врага, оставляя его силы немобильными и готовыми к удару со стороны более тихих элементов Эльдарской армии. Самые известные Воинства Наездников Ветра происходят с искусственного мира Сейм-Ханн – орды окрашенных в ярко-красный цвет джетбайков и «Гадюк», ведомые в бой опытными и тщеславными воинами.

ЭСКАДРОН ДЖЕТБАЙКОВ ПОД КОМАНДОЙ АВТАРХА

Хетпараи (Острие Меча) под командой
Вождя Суровая Зима



**Бахарзаин
Миеруан (Ветер
Сумерек)
Искусственный
Мир Сейм-Ханн
Битва Железной
Бури**

ДЖЕТБАЙКИ

Митарат
(Сияющая Луна)



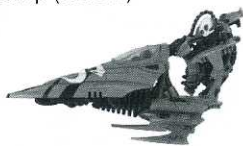
ДЖЕТБАЙКИ

Кафарон Ат Этир
(Мерцающий
Клинок
Разрушения)



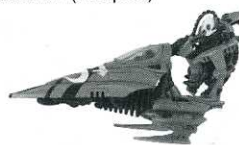
«ГАДЮКА»

Аметир (Коготь)



«ГАДЮКА»

Фалимет (Ястреб)



СОСТАВ:

- 1 Автарх на Джетбайке и 5+ подразделений из списка:
- Смотрящий-В-Даль на джетбайке
- Подразделение Колдунов на джетбайках
- 1+ эскадроны гвардейцев на джетбайках
- 1+ эскадроны «Гадюк»

**«Мы пролетаем как бриз, но наносим удар
как торнадо. Оставь надежду
всяк нас видящий.»**

Тритлиан Проклятие Ингир из Сейм-Ханна

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 18 дюймах от Автарха Колдунов или выходить из резерва не далее чем в 18 дюймах от него.

Обход с фланга. Воинство Наездников Ветра часто использует свою скорость для того, чтобы обойти противника с флангов. Все модели в Воинстве Наездников Ветра могут использовать стратегическую возможность «Фланговый обход».

Стратегическое передислоцирование. Быстрые и автономные, Воинства Наездников Ветра быстро могут сменить позицию и направление удара. Раз в игру все модели в формации могут использовать стратегическую возможность «Стратегическое передислоцирование».

ТИРАНИДЫ

Раса Тиранидов является абсолютно чуждым хищником, состоящим из миллиардов боевых жизненных форм. Когда Тираниды выбирают себе планету-жертву, огромные Корабли-Ульи выпускают на ее поверхность волны биологических чудовищ, пожирающих все живое.

ТИРАНИДЫ

Если бы Тираниды знали, что такое в человеческом понятии война, то они считали бы свои победы не по количеству разбитых армий, а по количеству поглощенных миров. Чтобы понять, какую опасность для галактики представляют Тираниды, надо сначала осознать, что, несмотря на всю свою смертоносность, каждый из тиранидских организмов является всего лишь клеткой одного макроорганизма, который пожирает планеты, как тареллиевская кровавая акула может сожрать человека. Каждый организм расы Тиранидов соединен с одним разумом, огромной сущностью, простирающейся на целые световые годы. Отдельные организмы не имеют никакой ценности. Когда Тираниды добиваются до очередной планеты, на ее поверхность высаживается такое количество биоформ, что с орбиты это выглядит так, как будто континенты планеты заливают чернилами.

СМЕРТЬ ПЛАНЕТЫ

Когда Тираниды выбрали для поглощения планету, то их вторжение может быть разделено на несколько отдельных стадий. Первым признаком полномасштабного вторжения Тиранидов на планету является сильное сгущение облаков и уплотнение воздуха, вызванное обширными облаками микроспор, выпускаемых в атмосферу планеты с Кораблей-Ульев. Местная флора и фауна извращается этими частицами расы Тиранидов, что вызывает буйный рост всего живого, и, как следствие, увеличение общего объема биомассы, которую сожрут Тираниды на последних стадиях поглощения планеты.

На начальных стадиях вторжения Тиранидов типичным является проведение не только физических атак, но и психологических. Отчаяние охватывает защитников планеты, когда надвигающиеся чужеродные создания отбрасывают на них тень из космоса. Проникшие вперед главного Улья и затаившиеся до поры организмы выбирают из укрытий и начинают сеять панику, хаос и смерть по всей планете. Стаи горгулий закрывают собой солнце, они гонят своих жертв так, чтобы рои Улья могли более эффективно пожрать их биомассу. Когда вторжение набирает полную силу, с неба подобно гигантским бульбжникам начинают падать

микетичные споры, каждая из которых несет в себе целый выводок организмов-убийц.

На последующих стадиях обычно используются волны атакующих чудовищ, собирающихся несметными ордами, во много раз превосходящими своих жертв в численности. Если смотреть на них сверху, то их передвижение по поверхности планеты будет выглядеть похожим на мышечные импульсы колоссальной пищеварительной системы. Те, кто видел это воочию, предпочитают покончить жизнь самоубийством, нежели стать жертвой этих жутких чудовищ, от которых попросту нет спасенья.

НЕОДОЛИМЫЙ РОЙ

Когда тиранидский штурм в самом разгаре, поле боя напоминает сцены из больших фантазий безумца. В бушующих небесах сверкают молнии, освещающие километровые орды ксеносов, штурмующие укрепления своей добычи. Хитиновые тела разлетаются в клочья, тысячи Гаунтов тратятся только на то, чтобы израсходовать боеприпасы противника. Страшные выводки Улья, состоящие из десятков скалящихся острыми клыками синаптических монстров, не обращая внимания на вражеский огонь, наступают, психическими командами гоня других Тиранидов вперед. Небеса чернеют, и воздух наполняется визжащими крылатыми Тиранидами, нападающими на отдельные подразделения противника. Орды снующих Генокрадов заполняют канализационные системы и брошенные дома, находя и пожирая прятаящихся там трусов. К этому моменту любая оборона планеты становится бесполезной, так как напоминает одинокого фермера, пытающегося сражаться со стаей саранчи.

Если же враг оказывается хорошо вооруженным и упорно сопротивляется, постоянные бомбардировки микетичными спорами вызовут формирование монстров все больших размеров. Стаи Карнифесов, живых танков из мускулов и хитина, словно яичную скорлупу разнесут на куски практически любые роккритовые укрепления. На вражеской территории сама земля будет дрожать, словно в страхе, в конечном итоге рождая на свет высоких Тригонов или змеехвостых Пожирателей, тут же

бросающихся на обескураженных солдат противника. Самыми жуткими являются гигантские биоконструкты и Биотитаны, которых Тираниды выставляют, сталкиваясь с чрезвычайно сильным сопротивлением. Иеродулы, крепости из плоти, вооруженные смертоносными биопушками, пробиваются сквозь сонмы мелких тиранидских созданий, не обращая внимания на огонь вражеских тяжелых орудий, не оставляющий и следа на их толстых панцирях. Еще большими являются легендарные биотитаны Иерофанты, паукообразные чудовища, не уступающие размерами большим церковным соборам и способные одним ударом острого когтя вспороть броню сверхтяжелого танка.

ПРИКАЗЫ РАЗУМА УЛЬЯ

К моменту, когда сопротивление оказывается окончательно сломленным, планета уже начинает превращаться в отвратительное болото, полное изуродованных трупов и булькающих озер тиранидской слизи, называемых пищеварительными озерами. Именно на этой стадии вторжения последние волны Тиранидов начнут тошнотворную работу поглощения. Прожорливые организмы начнут поедать все биологически живое, что попадется им на пути, начиная с самых мелких травинок и заканчивая разлагающимися трупами тех, кто защищал этот мир. Когда планета оказывается очищенной от любых форм жизни, оставшиеся Тираниды бросятся в пищеварительные озера, где превратятся в жидкую биологическую массу, которую через капиллярные трубы поглотят Корабли-Ульи, чтобы раздутые корабли-матки, называемые Королевами, создали еще больше тиранидских организмов. Когда Тираниды заканчивают кормиться, планета остается полностью голым, безжизненным куском камня.

«Сражаться с Тиранидами традиционными методами все равно, что переносить пляж по одной песчинке.»

Инквизитор Криптманн

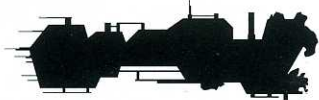
МЕТОДЫ ТИРАНИДСКИХ ВТОРЖЕНИЙ

Тираниды нападают огромными волнами, каждая следующая ужасней предыдущей. И хотя они могут казаться самостоятельными армиями, они часто перетекают одна в другую, набрасываясь все вместе на врага в смертоносной ярости.

1. АВАНГАРД

Передовые организмы Тиранидов собирают генетическую и топографическую информацию, передавая ее психическим или феромонным путем Разуму Улья. Уничтожают или повреждают командные сооружения. Сеют панику и разжигают мятежи среди населения.

ТРАНСПОРТИРОВКА: Проникновение («Космические скитальцы», транспорты, и т.д.)



ТИРАНИДСКИЕ ОРГАНИЗМЫ:

Ликторы

Tyranicus Chameleo

Ликторы определяют центры скопления популяции и передают их месторасположение Флоту-Улью.

Повелители выводка

Corporaptor Primus

Харриданы

Tyranicus Biennis

Генокрады

Corporaptor Hominis

Горгульи

Gauntii Avius

2. ОСНОВНОЕ НАШЕСТВИЕ

Прибывают микетичные споры, высаживая бесчисленные младшие боевые организмы, чьей функцией является уничтожение ресурсов противника, а также выявление центров сопротивления и вступление с ними в бой, чтобы большие организмы могли подобраться поближе.

ТРАНСПОРТИРОВКА: Микетичные споры



ТИРАНИДСКИЕ ОРГАНИЗМЫ:

Генокрады

Corporaptor Hominis

Хормаганты

Gauntii Gladius

Термаганты

Gauntii Virago

Тиранидские воины (крылатые)

Tyranicus Gladius Avius

Хребтогаунты

Gauntii Plures

Тираны Улья (крылатые)

Tyranicus Praefacto Avius

Смертогаунты

Gauntii Interimo

Другие варианты Гаунтов также высаживаются на этой стадии.



ПЛАНЕТА-ЖЕРТВА

ПОГЛОТИТЕЛЬНЫЕ ВЫВОДКИ

Когда враг окружен и разбит, Флоты-Ульи начинают процесс поглощения. В

основном в процессе участвуют орды прожорливых организмов-поглотителей, называемых Потрошителями. Существует очень мало данных, касающихся процесса поглощения, так как он начинается только после того, как Тираниды уничтожат все очаги сопротивления.



3. СИНАПТИЧЕСКИЙ РОЙ

Если противник оказывается сильным, Флоты-Ульи изменяют содержимое микетичных спор, чтобы они несли в себе большое биоконструкции и самостоятельные синаптические узлы для улучшения контроля атак Тиранидов. Большая часть очагов сопротивления уничтожается на этой стадии. И в этом случае Флоты-Ульи начинают процесс поглощения. Если же противник оказывается способным отбить атаки синаптических выводков, то Флоты-Ульи начинают высаживать еще большие штурмовые организмы.

ТРАНСПОРТИРОВКА: Микетичные споры



ТИРАНИДСКИЕ ОРГАНИЗМЫ:

Тиранидские воины

Tyranicus Gladius

Тираны Улья

Tyranicus Praefacto

Генокрады

Corporaptor Hominis

Гвардия Тирана

Tyranicus Scutatus

Биоворы

Tyranicus Patris Boletus

Зоантропы

Tyranicus Animus Aborrens

4. ШТУРМОВАЯ ВОЛНА

Третичные вторжения характеризуются массивными штурмовыми организмами, различающимися в размерах от боевых танков до Титанов. Эта штурмовая волна включает также организмы быстрого реагирования, прокапывающие себе путь в хорошо защищенные зоны, минуя все их орудия.

ТРАНСПОРТИРОВКА: Микетичные споры



ТИРАНИДСКИЕ ОРГАНИЗМЫ:

Карнифексы

Carnifex Voracio

Тригоны

Tyranicus Ophidicus Maxima

Иеродулы

Tyranicus Gigantis

Пожиратели

Tyranicus Ophidicus Subterra

Иерофанты

Tyranicus Patris Boletus

А также: ГАРУСПЕКСЫ, ЗЛОДЕУСЫ, ЭКЗОКРИНЫ и ДОМИНАТРИКСЫ.

БИОТИТАН ТИПА «ИЕРОФАНТ»

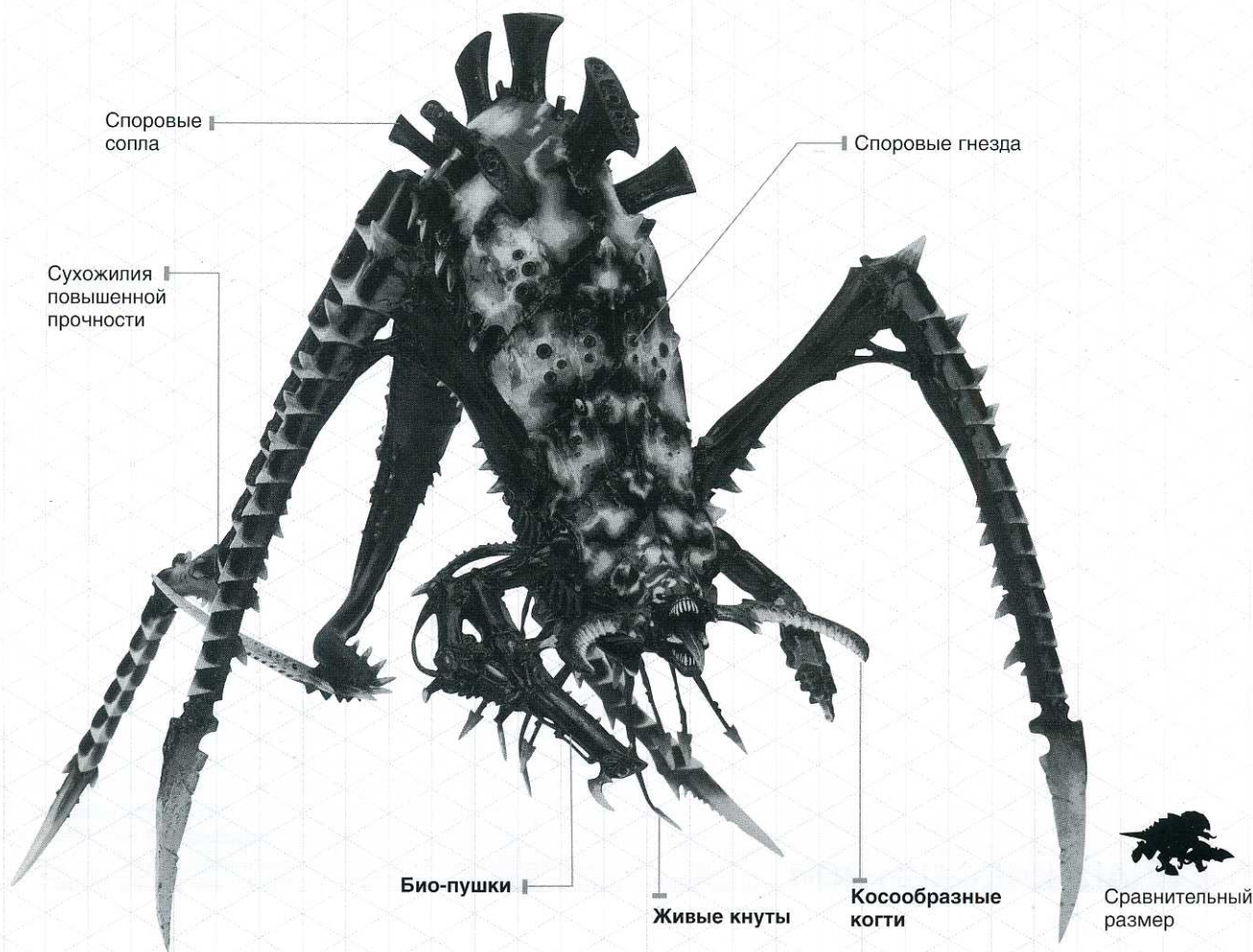
ОЧКИ: 1250

Иерофант – это титаническая живая боевая машина, которая возвышается над самыми большими танками. Он ошетинился длинными шипами, когтями и симбиотическим оружием Тиранидов. Это одно из самых больших био-существ среди тех, которые встречаются во Флоте-Улье «Кракен».

Кроме большого количества щупалец, каждое из которых оканчивается острым как алмаз когтем, Иерофант также оснащен парой биологических пушек. Эти симбиотические пушки выпускают с большой скоростью потоки кристаллизованного яда, который способен проесть даже самую толстую броню. На брюхе твари располагается множество щупалец, которые защищают уязвимые части Титана, атакуя каждого, кто осмеливается подобраться слишком близко.

Из щелей в хитиновом панцире Титан непрерывно выпускает поток исключительно ядовитых спор. Они смертельно опасны для любого не-Тиранидского существа. Любой вдохнувший их начинает разлагаться изнутри и умирает в страшных мучениях.

Как и все другие тиранидские твари, био-Титаны проявляют точно такую же, как и все они, способность к мутациям. Уже сейчас в записях Империи можно найти упоминания о Титанах с огромными когтями, которые принимали участие в осаде некоторых городов-ульев, и о Титанах, вооруженных симбионтами, способными выпускать сотни твердых как алмаз шипов, убивающих за один выстрел сотни пехотинцев.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Иерофант

ТИП: Титаническое существо

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Две био-пушки
- Споровое облако
- Косообразные когти (бонус включен в профиль)
- Живые кнуты
- Регенерация
- Токсические миазмы

ПСИХОСИЛЫ: Иерофант является Псайкером и имеет психосилу «Варп-поле».

ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬН. С АР СПЕЦ. ПРАВИЛА

Био-пушка 48" 10 3 Штурмовое 8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Подвижный. В Фазу стрельбы Иерофант может перебросить часть сил с оружия на мышцы ног и повысить свою маневренность. В Фазу стрельбы Иерофант имеет опции:

- Выстрелить из всего оружия, по общим правилам.
- Выстрелить из одной био-пушки и пройти дополнительные D6 дюймов (как в соответствии с правилом Быстроногость).
- Не стрелять вообще и пройти и пройти дополнительные 2D6 дюймов (как в соответствии с правилом Быстроногость).

Споровое облако: Иерофант окружен облаком кислотных спор, которые наносят кислотные ожоги любому, кто подходит к Титану слишком близко. Споры наносят одно автоматическое попадание каждой модели в ближнем бою с Титаном с Инициативой 1. Это попадание всегда ранит на 4+ (спас-броски за доспехи применимы как обычно). Облако не влияет на машины.

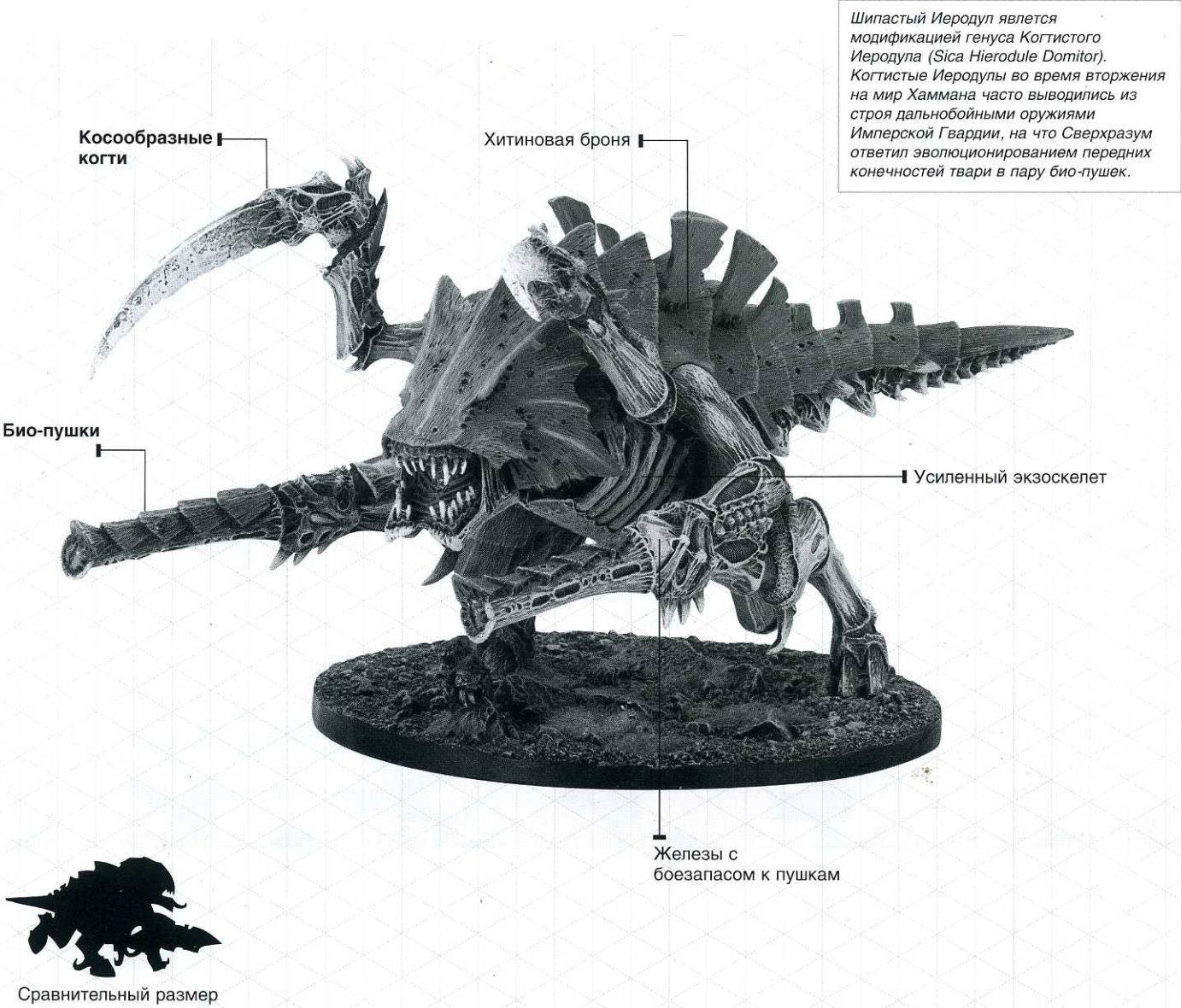
WS	BS	S	T	W	I	A	LD	SV
6	3	10	9	10	3	8	10	2

ШИПАСТЫЙ ИЕРОДУЛ

ОЧКИ: 700

Существа класса Иеродул были впервые зафиксированы во время вторжения Тиранидов Флота-Улья «Кракен» на мир Хаммана. Изначально Иеродулы были просто устрашающими монстрами с многочисленными когтями, который в лоб штурмовали укрепления и нападали на танки. Но позднее начали фиксироваться и другие разновидности этого генуса: с тяжелыми ядо-кристаллическими пушками. Маркированный как Шипастый Иеродул, этот вид тиранидского монстра совмещает в

себе дальнбойную огневую мощь и смертельную опасность в ближнем бою. Иеродул закрыт споями хитиновой брони, которую мало что может пробить, а те виды оружия, которые-таки пробивают его толстую внешнюю оболочку, наносят ему не слишком большой вред. В битве Иеродул оказывает дальнюю огневую поддержку выводкам Тиранидов, которые рвутся в ближний бой, но и сам при необходимости может оказать достаточное сопротивление даже дредноутам и Титанам.



Шипастый Иеродул является модификацией генуса Когтистого Иеродула (Sica Hierodule Domitor). Когтистые Иеродулы во время вторжения на мир Хаммана часто выводились из строя дальнбойными оружиеми Имперской Гвардии, на что Сверхразум ответил эволюционированием передних конечностей твари в пару био-пушек.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Иеродул

ТИП: Титаническое существо

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Одна пара косообразных когтей (бонус включен в профиль)
- Две био-пушки

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Подвижный. В Фазу стрельбы Иеродул имеет опции:

- Выстрелить из всего оружия по общим правилам.
- Выстрелить из одной био-пушки и пройти дополнительные D6 дюймов (как в соответствии с правилом Быстроногость).
- Не стрелять вообще и пройти дополнительные 2D6 дюймов (как в соответствии с правилом Быстроногость).

WS	BS	S	T	W	I	A	LD	SV
4	3	10	8	6	3	5	10	3

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	C	AP	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Био-пушка	48"	10	3	Штурмовое 6

ПОДЗЕМНЫЙ УДАРНЫЙ ВЫВОДОК

ОЧКИ: 100 + МОДЕЛИ

Тригон – это монстроидальное существо, способное уничтожить целые подразделения пехоты или порвать танк. Тригон перемещается глубоко под землей, что дает ему возможность нападать там, где он может нанести наибольший вред. Часто Тригон является лидирующим организмом в полномасштабной атаке на позиции противника, когда по туннелям, прорытым им в одной точке, выкапываются десятки выводков Пожирателей и

Гидралисков. Такое большое количество туннелей, которое прорывают Тригоны и Пожиратели, приводит к тому, что земля становится нестабильной в месте массового выкапывания Тиранидов, что приводит к крушению заранее подготовленных позиций и гибели персонала, что вносит еще большую сумятицу в попытки отразить такую атаку.

Впервые встреченные на Девлане Прайм, подземные Тираниды до сих пор остаются одной из самых больших проблем Стратегиума Империялис. Тригоны и Пожиратели подготавливают свою атаку как раз в самый критический момент боя, в то самое время, когда основные силы задействованы на отражение основной атаки, что лишает войска противника стратегической опции маневра или отступления. Более того, подземная атака делает значительную часть укреплений бесполезной.



Tyranicus Ophidus Subterra



Tyranicus Ophidus Subterra



СОСТАВ:

1 Тригон

2+ выводка Пожирателей с в 3+ модели в каждом.

Правила для Тригона вы можете найти в книге «Имперская Броня, часть 4: Проект Афелион».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Глубокий Удар. Все формирование начинает игру в стратегическом резерве и должно прийти на поле боя методом Глубокого Удара. Первым Глубокий Удар совершает Тригон, и далее все Пожиратели должны выполнить Глубокий Удар не далее чем в 12 дюймах от его финальной позиции. Пожиратели могут нападать в этот же ход.

Зона нестабильности. Прибытие из-под земли большого выводка приводит к тому, что земля начинает содрогаться и осыпаться. Все подразделения противника, которые находятся в пределах 6 дюймов от финальной позиции хотя бы одного выводка формации, выходящего из Глубокого Удара, должны кинуть тест на Залегание.

ВЫВОДОК «ВОЛЯ СВЕРХРАЗУМА»

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Для Тиранидов собираться в большие выводки является естественным инстинктивным поведением. Известно, что даже самые крупные твари собираются в стаи, поддерживая друга друга и давя на противника массой. Выводок «Воля Сверхразума» – это сборище самых мощных псайкеров

Тиранидов, и их комбинированного присутствия на поле боя достаточно для того, чтобы нарушить баланс психосилы на большой площади. Так называемая Тень в Варпе сгущается вокруг них, сводя противников с ума и крадя разумы псайкеров.

Выводок «Воля Сверхразума»

Встречен во время так называемого
«Потрошения Бенефала»

Tyranicus Praefecto,
Tyranicus Scutatus,
Tyranicus Anmus Abhorens.



ВЫВОДОК «ВОЛЯ СВЕРХРАЗУМА»

СОСТАВ:

Одно цельное подразделение, включающее 1 Тирана,
3+ Тиранидских Гвардейцев, 3–5 Зоантропов.

«Мои люди перестали стрелять, упали на колени, и многие свернулись в позу зародыша. Это не был естественный страх. Они снова эволюционировали, и теперь это нечто такое, что нельзя просто застрелить пушкой большего размера.»

Сержант Келлер, 122-й Кадианский «Псы Славы»

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Тени сгущаются. Тиран должен взять в качестве второй психосилы «Тень в Варпе», но без дополнительной стоимости.

Ужас. В Фазу стрельбы все модели в подразделении могут вместо любых других действий в Фазу стрельбы выпустить Волну Ужаса. Дальность Волны равна 12 дюймам за каждого живого Зоантропа в формировании (+12 дюймов, если жив Тиран). Все подразделения в пределах дальности Волны от хотя бы одного Зоантропа формации должны пройти тест на Залегание.

ДЕСАНТНО-ШТУРМОВОЙ ВЫВОДОК

ОЧКИ: 150 + МОДЕЛИ

Для того чтобы подготовить планету к поглощению, Тираниды должны сначала ее захватить и полностью подавить любое активное сопротивление на поверхности. Послать корабли Улья на низкую орбиту просто так — слишком рискованно, ибо это может привести к повреждению и даже гибели кораблей, и отразиться на здоровье всего Улья. Вместо этого предвестниками поглощения являются сотни тысяч микетичных спор, который выплескиваются из утроб материнских кораблей как гротескные младенцы и падают на планеты дождем смертоносной плоти. Упав на планету, споры раскалываются, и их смертоносный груз начинает рыскать по планете, выискивая, что бы сожрать и кого бы убить.

Если тиранидские выводки встречают серьезное сопротивление, то на планету сбрасываются все более или более мощные существа, до тех пор пока всякое сопротивление не будет подавлено. Когда более ранние выводки идентифицируют основные центры сопротивления противника, бомбардировка микетичными спорами концентрируется на этих центрах. Такая концентрированная бомбардировка обычно включает самых крупных и устрашающих тварей. Когда подобная микетичная спора падает на землю, она раскалывается и обдаёт все вокруг потоком слизи. Из такой споры выходят не выводки Гаунтов или Генестилеров, а могучие твари типа Карнифекса или Иеродула. Даже самые могучие крепости людей и других рас не являются препятствием для этих тварей, и земля содрогается, когда вокруг обреченного Имперского города одна за одной падают споры размером с дом.

Тяжелый Штурмовой Ксено-выводок Битва при Хайве Эпсилон

КАРНИФЕКС



КАРНИФЕКС



КАРНИФЕКС



КАРНИФЕКС



КАРНИФЕКС



СОСТАВ:

5+ Карнифексов

0+ Иеродулов

«Мы думали, что все закончилось.
Мы правда так думали. И тогда самые
крупные твари начали падать с небес.»

Рядовой Йурис, Бедлам III

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ураган спор. Все модели в десантно-штурмовом выводке должны быть помещены в стратегический резерв. Все модели выводка выводятся на поле боя с использованием микетичных спор, то есть с использованием специального правила Глубокий Удар. Когда формация становится доступна из резерва, выберите базовую точку входа выводка на поле боя. Стартовые точки Глубокого Удара всех моделей выводка должны быть не далее чем в 12 дюймах от базовой точки входа, хотя смещение по кубу Направлений может отнести их далее от базовой точки.

Микетичная спора. Микетичные споры выдерживают вход в атмосферу и удар о землю, так что они весьма прочны. Твари, которые высаживаются на поле боя в таких спорах, часто используют их останки, чтобы прикрыться от огня противника, пока они наиболее уязвимы и наименее мобильны. Модели, высаживающиеся с использованием микетичных спор, получают спас-бросок за укрытие на 5+ до начала своего следующего хода.

БЕСЧИСЛЕННЫЕ ОРДЫ

ОЧКИ: 200 + МОДЕЛИ

Полномасштабное тиранидское вторжение – это ужасающее зрелище. Тираниды обычно атакуют волнами, по несколько миллионов тварей в каждой волне. Первый этап вторжения обычно состоит из скрывающихся в ночи ужасов, таких как Ликторы и Генестилеры, предназначением которых является вселить ужас в обитателей планеты. Но они – это первые капли в преддверии тропического урагана. Только когда на планету прибывает вторая волна, защитники понимают истинный масштаб вторжения. Миллиарды Гаунтов обрушиваются на

планету, их жизни лишь прелюдия того кровопролития, которое ожидает защитников. Многие Имперские ученые верят в то, что генотип Гаунтов был создан для того, чтобы истощить боезапас защитников, и если Гаунты не будут уничтожены на подходе к защитным порядкам противника, они внесут сумятицу в оборону и завалят своими телами рвы. Чистая численность атакующих монстров может остановить сердце слабого волей солдата, и остаться без боеприпасов перед лицом такой атаки – это ужас, который не каждый способен пережить.



СОСТАВ:

3+ выводков Гаунтов

3+ выводков Хормогантов

Каждый выводок должен включать 20+ моделей.

«Еще одна волна приближается!
Людей на стены!»

Последний бой Кастеляна Троктоноса, Лаверия Прайм

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Без числа. Все выводки в Формации имеют специальное правило «Без числа» (описанное в Кодексе Тиранидов в описании выводка Гаунтов) без дополнительной стоимости, несмотря на то, что Хормоганты не могут использовать это правило в обычных играх.

Больше тел, чем пуль. Количество Гаунтов в Бесконечных Ордах столь велико, что солдаты противника начинают испытывать недостаток в боеприпасах. Если одно подразделение противника при стрельбе по выводку Формации выкидывает 5 и более шестерок на попадание, то считается, что у подразделения кончились боеприпасы и эта стрельба не имеет эффекта.

ИМПЕРИЯ ТАУ

Третья Сфера Экспансии все быстрее набирает обороты, и Империя Тау сталкивается со все большим количеством инопланетян – многие из которых неразумно меряются силами с военной мощью Тау, прежде чем присоединиться к их Империи.

В эти тяжелые времена Тау должны постоянно демонстрировать свою силу, быстро и окончательно побеждая всех, кто встает у них на пути. Каста Огня Тау, поставляющая солдат для империи, является одной из самых эффективных военных машин галактики. Свободные от предрассудочных доктрин, наделенные воинской гордостью и вооруженные самым технологически продвинутым во всем Восточном Пределе оружием, Огненные Воины способны сразиться и победить любого врага. Однако своими феноменальными успехами Империя Каста обязана не численности своих воинов или их доспехам и оружию, а педантичному планированию и исполнению хорошо продуманных планов.

КОРПУСА И КОНТИНГЕНТ

Самым распространенным соединением Огненной Касты является Корпус, который состоит из одного боевого подразделения. Существует множество различных типов Корпусов. Хотя самым распространенным корпусом является объединенный отряд, состоящий из воинов и техники, существуют и другие, более специализированные виды корпусов: разведывательные, огневой поддержки и инопланетные вспомогательные. Когда несколько корпусов сражаются вместе, они объединяются в Контингент. Очень часто другие группы, такие как машины Воздушной Касты, дипломатические миссии Водяной Касты и рабочие команды Земляной Касты, также присоединяются к Контингентам. Подобные мультикастовые армии называются Коалициями. Учитывая материально-техническую базу Тау, такая Коалиция может быстро собрать и выставить полностью снаряженный

Контингент Огненной Касты практически в любую зону конфликта.

Тау составляют большую часть своих Контингентов и Коалиций еще до начала конфликта. У них существует широкий набор стандартных вариантов формирований в зависимости от обстановки и ожидаемого противника. Коалиции и группы, входящие в их состав, обладают различными названиями, описывающими функции данного подразделения, не вызывая излишнего страха или тревоги у гражданского населения империи. Названия армий бывают такими: Экспедиции Возникших Кризисов, Команды Наблюдения Контактных, Корпуса Быстрого Охвата, Контингенты Рассеивания Угроз и многие другие. Как уже выяснили многие из врагов Тау, несмотря на свои безобидные названия, эти армии преследуют одну цель – обнаружение и уничтожение противника.

КОМАНДНАЯ ФИЛОСОФИЯ

Несмотря на то, что полевое командование находится в руках командиров Касты Огня, они не могут действовать так, как им вздумается. Неистово гордые Огненные Воины с радостью отдадут свои жизни за правое дело, но тяжелые потери, бои до последнего или длительные сражения не согласуются с продвижением идей Империи Тау, даже если такие меры приводят к локальной победе. Для соблюдения баланса между разными Кастами и расами, входящими в состав Империи Тау, действия всех групп, как военных, так и гражданских, оцениваются и направляются согласно наибольшей выгоде Всеобщего Блага. И наивысшими арбитрами являются Одухотворенные, отвечающие за все принимаемые

стратегические решения и олицетворяющие Всеобщее Благо.

Одухотворенные осуществляют верховное командование любым элементом Коалиции. Именно члены Касты Одухотворенных определяют, является ли выбранный курс действий благом для Всеобщего Блага, или же он идет вразрез с целями Империи. Одухотворенные часто указывают, что только они обладают полным пониманием концепции Империи Тау и знают настоящие цели Великого Добра. Так как слово Одухотворенных считается священным, ни один Шас'эль или Пор'О не пойдет против него. У Касты Огня могут быть воины и оружие, но Одухотворенные решают, где, когда и как использовать их.

АССИМИЛЯЦИЯ, А НЕ ЭКСТЕРМИНАЦИЯ

Доминирующей задачей Всеобщего Блага Добра является расширение либо политическими методами, либо, если того потребует ситуация, военными. До, во время и после операций Огненной Касты дипломаты Водяной Касты под чутким руководством Эфирных проводят полномасштабную Тау-направленную пропаганду. В отличие от большинства рас галактики, Тау всегда готовы проводить переговоры со своими врагами, предлагая условия победительным и заключаая мирные соглашения с теми, кто на данный момент не готов к принятию Всеобщего Блага. Эти переговоры также являются оружием Тау, так как используются для создания политической и социальной нестабильности, призванных смутить вражеских командиров и завоевать сердца населения.

Часто представители Воздушной и Земляной Каст также участвуют в боевых операциях, не только обеспечивая транспортировку Огненных Воинов, но и устанавливая в побежденных сообществах свои высокотехнологические устройства, демонстрируя выгоды присоединения к Всеобщему Благут. Таким образом, Одухотворенные превращают врагов в союзников, а возможных повстанцев в послушных граждан. Своим противникам Империя Тау предлагает выбор – мирно сдаться или же быть атакованными Огненными Воинами. Неудивительно, что к Всеобщему Благут присоединяются все больше и больше миров по всему Восточному Пределу.

«На войне есть такие предметы, важность которых понимает только Командер Огненной Касты. Это не его право, но ответственность – посылать тысячи на смерть, если при этом выживут миллионы. Такова тяжелая доля командования, и никто другой не может помочь ее вынести.»

Командер Чистый поток,
Девяносто девятая медитация на Пути Командера

ЭКСПЕДИЦИОННАЯ АРМИЯ БЕ'ЕТАР

Сформированная септом Д'ианой экспедиционная армия Бе'етар представляет собой Коалицию средних размеров, задача которой – колонизация системы Бе'етар, находящейся в 12 световых годах от Д'ианоя. В армии присутствует достаточно большой контингент Огненных Воинов, так как согласно первоначальным данным в системе Бе'етар возможно Орочье присутствие. Все элементы данной коалиции имеют своих командиров соответствующих Каст и рангов.

ТРАНСПОРТНОЕ СОЕДИНЕНИЕ БЕ'ЕТАР К-1 ДЛ-03/06-БТГ

У транспортного соединения тройная цель. Оно должно доставить всю Коалицию в систему, доставить Контингенты на планеты системы и обеспечивать воздушную поддержку, защищая наземные войска.

ЗВЕНО МЕЖЗВЕЗДНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ К-1 ДЛ-02/02ИЕФ

Звездолет типа «Лар'ши»
2 звездолета типа «Кир'кат»
2 звездолета типа «Киршасвре»
Никассарская яхта

Крыло орбитальной транспортировки [К-1 ДЛ-01/04-ОТВ]

2 ракетносца типа «Манта»
3 десантных корабля типа «Касатка»

Крыло воздушного прикрытия [К-1 ДЛ-01/02АПВ]

3 эскадрильи тяжелых истребителей типа «Барракуда»
1 эскадрилья штурмовых бомбардировщиков типа «Тигровая акула»

КОНТИНГЕНТЫ

Коалиция может формировать несколько разных контингентов, используя имеющиеся корпуса. Три таких контингента представлены ниже. Другие контингенты, созданные Экспедиционной Армией Бе'етар:

Группа Статического Доминирования и Тактическое соединение Быстрой Оценки.

Основное войско контакта С-1 ДЛ-02/04-ПЕФ

- 3 стандартных охотничьих корпуса
- Бронетанковый заградительный корпус
- Оптимизированная группа Невидимок

Передовой боевой контингент С-1 ДЛ-02/04-ПЕФ

- 4 команды быстрого проникновения
- Оптимизированная группа Невидимок
- 2 группы проникновения Следопытов

Резервное войско контакта С-1 ДЛ-02/04-ПЕФ

- Стандартный охотничий корпус
- 2 мобилизованных охотничьих корпуса
- Рассредоточенный корпус реагирования
- Вспомогательный резерв
- 2 бронетанковых заградительных корпуса

КОРПУСА

Каста Огня использует много разновидностей конфигураций корпусов, что дает ей большую гибкость и универсальность. Несколько примеров корпусов, используемых Бе'етар, приведены здесь:

Мобилизованный охотничий корпус

- 3 команды Огненных Воинов
- 2 команды «Пираний»
- Команда Следопытов
- 4 «Ската»

Рассредоточенный корпус реагирования

- 2 команды дронов-снайперов
- 2 команды «Пираний»

Вспомогательный резерв

- Плотоядные Крууты
- Острокрылые Веспиды
- Хренийская легкая пехота
- Морралийские Заклятые

Бронетанковый заградительный контингент

- 2 танка типа «Акула»
- 2 ракетных штурмовика типа «Небесный Луч»

Стандартный охотничий корпус

- 2 команды Огненных Воинов
- 3 команды «Кризис XV8»
- Команда «Залп XV88»
- Танк типа «Акула»
- Ракетный штурмовик «Небесный Луч»
- 2 отделения плотоядных Круутов
- Команда «Пираний»

Оптимизированная группа Невидимок

- 4 Команды Невидимок XV15

Группа проникновения Следопытов

- 4 команды Следопытов
- 4 «Ската»

Команда быстрого проникновения

- Команда Невидимок XV15
- 4 команды «Кризис XV8»

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИНИЦИАТИВА БЕ'ЕТАР Ф-1 ДЛ-03/06-ЦЕЙ

Вслед за неизбежной победой Огненной Касты Земляная и Водяная Касты предоставляют свои услуги:

Рабочая группа обеспечения приземления [Ф-1 ДЛ-02/02-ЛСВ]

Команда осмотра местности
Команда удаления мусора
Инженерная вспомогательная команда

2 боевых команды обслуживания
Команда поддержки колонии

2 боевых команды обслуживания
Команда присвоения ресурсов

Связь с местным населением [П-1 ДЛ-03/04-ИИЛ]

4 Совета дипломатических урегулирований
Исполнитель Начальной Трансляции
2 Собрания перевода населения

ТЯЖЕЛЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ ТИПА «БАРРАКУДА»

ОЧКИ: 220

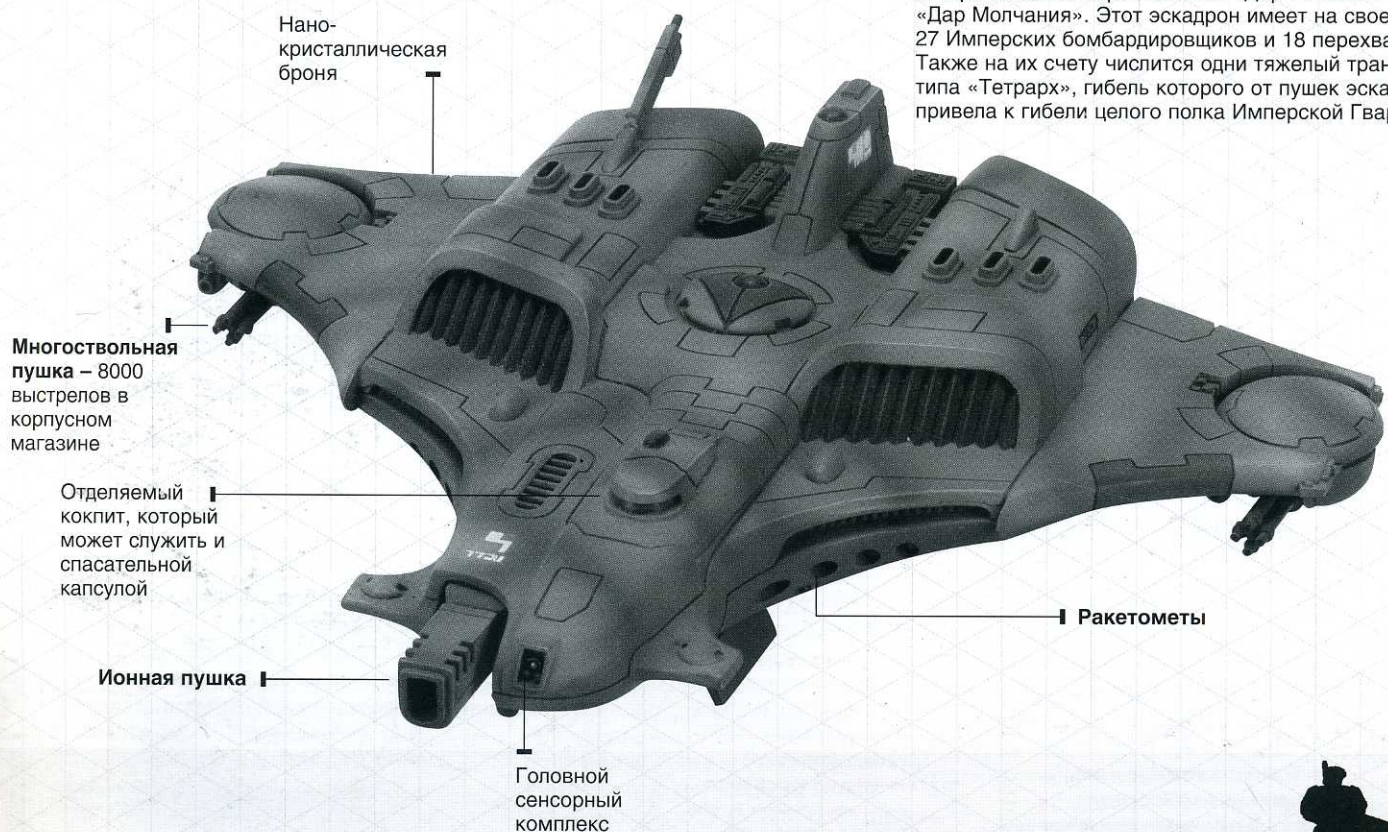
Истребитель Тау для завоевания превосходства в воздухе типа «Барракуда» — это самый распространенный боевой самолет Тау из известных. Быстрее, чем имперский бомбардировщик типа «Мародер», но медленнее истребителя типа «Громобой», «Барракуда» набирает очки в воздушном бою благодаря совершенному оборудованию и природным чувствам пилотов Касты Воздуха. «Громобой» и «Барракуда» являются очень близкими аналогами: там, где «Громобой» превосходит «Барракуду» в скорости, она превосходит свой аналог в маневре, и более тяжелое вооружение «Барракуды» часто оказывается решающим фактором в споре.

«Барракуда» вооружена ионной пушкой, которую контролирует пилот, в носовой турели, и парой многоствольных пушек, расположенных в крыльевых пилонах, которые контролируются

дронами. Для атаки на наземные цели используется также ракетомет в крыльях. В дополнение на «Барракуды» можно довести до 4 ракет-искателей. Пилот «Барракуды» не контролирует их напрямую, но они могут быть использованы операторами целеуказателей на земле, без отрыва пилота от других задач.

Все пилоты «Барракуд» происходят из Касты Воздуха, и их трехмерное ситуационное мышление и способность выдерживать гораздо более высокие нагрузки делают их гораздо лучшими пилотами, чем люди. Тем не менее Имперская школа пилотирования отточена тысячелетиями, и то, что Тау имеют благодаря биологическим особенностям, пилоты-люди получают во время обучения, с использованием методик, освященных многими веками опыта и кровопролития.

Самые смертоносные пилоты Тау, встреченные Империей, входят в состав эскадрона, наименование которого можно перевести как «Дар Тишины» или «Дар Молчания». Этот эскадрон имеет на своем счету 27 Имперских бомбардировщиков и 18 перехватчиков. Также на их счету числится один тяжелый транспорт типа «Тетрарх», гибель которого от пушек эскадрона привела к гибели целого полка Имперской Гвардии.



Сравнительный размер

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 «Барракуда»

ТИП: Машина, Летун

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Одна ионная пушка в корпусе, с зенитным прицелом
- Две многоствольные пушки в боковых спонсонах
- Один спаренный ракетомет в корпусе

ДОПОЛНЕНИЯ: «Барракуда» может нести до 4 ракет-искателей (смотрите Кодекс Империи Тау) за +10 очков за одну.

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
3	10	10	10

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Ионная пушка	60"	7	3	Тяжелое 3
Многоствольная пушка	18"	5	5	Штурмовое 3
Ракетомет	36"	7	4	Штурмовое 2

«Мы не принадлежим земле.
Наше обиталище — небеса. И враги Тау
узнали это дорогой ценой.»

Философия Касты Воздуха.

СТАЯ ГИГАНТСКИХ КНАРЛОКОВ

ОЧКИ: 60 ЗА МОДЕЛЬ

Дикие Крууты – это одна из самых старых вассальных рас под рукой Всеобщего Блага и в армиях Тау Крууты высоко ценятся за свои способности охотников и следопытов. Крууты происходят с лесной планеты Печ, которая буквально бурлит жизнью. Экосистема Печа уникальна: практически все виды животных на планете, включая самих Круутов, происходят из одного близкого корня. Так что в армиях Тау вместе с подразделениями Пожирателей можно встретить их дальних генетических родственников: Круутов-Гончих и Крутоксов.

Самым большим животным на Пече является Гигантский Кнарлок. Его сильные задние конечности позволяют ему быстро настичь любую жертву, а сильный клюв дает возможность справиться даже с самым твердым панцирем. Крууты используют Гигантских Кнарлоков в самых разных видах: от могучих тягловых животных до живых таранов, способных опрокидывать танки противника и пробивать стены бункеров.

Гигантских Кнарлоков чаще всего используют, если Тау ведут бои в лесистых или болотистых местностях. На таких театрах боевых действий Крууты показывают себя с самой лучшей стороны. Они не только могут перехватывать подразделения противника, но и находить путь в самой чаще леса, проводя ударные силы Тау тропами, которые противники считают непроходимыми, и атаковать с неожиданного направления. Острием подобных резких атак часто являются Кнарлоки. Против такой варварской атаки мало кто может устоять.

Кнарлоков чаще всего используют целыми караванами. В мирное время они перевозят за армиями Круутов оружие и припасы, а во время войны сбиваются в стаи, которые способны смести практически любого противника. Замечено, что услугами Круутов часто пользуются и другие расы, нанимая Круутов (и Кнарлоков) за высокую цену.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:
1–10 Гигантских Кнарлоков

ТИП: Пехота

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ: Острый клюв

WS	BS	S	T	W	I	A	LD	SV
4	3	6	5	5	3	3	7	6+

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	C	AP	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Стреломет	36"	6	6	Штурмовое 1, Взрыв
Крут-пушка	48"	7	4	Скорострельное

ДОПОЛНЕНИЯ: Любой Кнарлок может быть вооружен либо стрелометом за +25 очков, либо спаренной круут-пушкой за +30 очков. Из этого оружия стреляет пара Круутов-наездников, которые считаются частью модели Кнарлока во всех отношениях.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Быстроногость. Гигантские Кнарлоки могут использовать универсальное специальное правило Быстроногость.

Мастера природной жизни. Кнарлоки являются экспертами по выживанию в лесах, и получают +1 бонус к своему спас-броску за

укрытие в лесу или джунглях, то есть бросок становится на 4+. Также Кнарлоки не должны кидать тест на трудный ландшафт при перемещении по лесу, и всегда могут двигаться на полные 6 дюймов.

Острый клюв. Острый клюв – это основное оружие Кнарлока, и им он может пробивать дюймовые бронелисты. В ближнем бою атаки Кнарлока отрабатываются с использованием специального правила Суперострое.

ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ БРОНЕТАНКОВЫЙ КОНТИНГЕНТ

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Владение Тау антигравитационной технологией означает, что их машины хорошо бронированы, но при этом быстры и маневренны. Заградительный бронетанковый контингент Тау – это специализированное подразделение, предназначенное для поражения формирований противника, не имеющих заметной противотанковой обороны.

Используя скорость и маневренность, заградительный бронетанковый контингент Тау концентрирует огонь на цели, полагаясь на свою броню в части защиты. Системы прицеливания всех машин соединены в одну сеть, что дает возможность координировать действия машин Контингента и взаимно корректировать огонь.

Заградительный
Бронетанковый
Контингент
Поглощение
К'Сай

Шас'О Вионка Тау'ер Даус



Экипаж командной машины, по предположениям Имперской разведки, формируется из воинов ранга Шас'Эль и выше.

Экипажи «Акул» и «Небесных Лучей» полностью состоят из воинов Касты Огня.

«АКУЛА»



«НЕБЕСНЫЕ ЛУЧИ»



СОСТАВ:

3+ подразделений из списка:

Танк типа «Акула»

Ракетный танк типа «Небесный Луч»

Одна «Акула» должна быть назначена командной машиной

«Самый могучий косяк хищников, который
я когда-либо видел: чистая грация и точно
отмеренная ярость.»

Шас'Уи Каис, Каста Огня

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от командной машины или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от нее.

Тактическое сопровождение. Высший командный офицер контингента использует продвинутое оборудование командной машины и тактическую информацию с других танков для более эффективного приложения огневой мощи танков формирования. До тех пор пока командный танк мобилен, игрок Тау получает D3+1 «маркеров подсветки» в ход. Полное описание целеуказателей и маркеров подсветки вы найдете в Кодексе Империи Тау на странице 29. Эти маркеры должны быть в начале Фазы стрельбы Тау положены на подразделения противника в зоне видимости командного танка.

КОМАНДА БЫСТРОГО ПРОНИКНОВЕНИЯ

ОЧКИ: 50 + МОДЕЛИ

Ведение длительных стационарных битв не является приемлемой доктриной для Тау. Агрессивное использование маневренности и огневой мощи – вот путь к победе Всеобщего Блага. Ключевую роль в такой тактике играют команды в маскировочных доспехах – они осуществляют разведку, корректировку огня, координируют высадки с орбиты, а также служат арьергардом, если дело пахнет керосином.

Команда быстрого проникновения – это специализированное формирование, которое наносит удар в строго определенной точке театра военных действий, уничтожая предназначенную цель, и затем удерживая периметр до подхода основных сил Воинов Огня. Вторжение управляется и координируется командой в маскировочных доспехах. Такие команды быстрого проникновения тренируются вместе, достигая невиданного уровня координации и взаимовыручки.

Команда быстрого проникновения
Поглощение
K'Sau

КОМАНДА В
МАСКИРОВОЧНЫХ
ДОСПЕХАХ

Команда скрытых операций



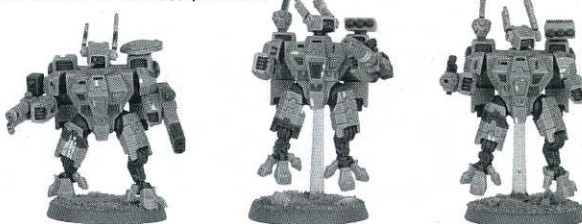
Лидирующее подразделение формирования проникает на оптимальную позицию

Босс Грокк нахмурил свои толстые брови, наблюдая за тем, как странно преломляется свет над водой голубого озера. Он выкрикнул своему клану приказ остановиться, и некоторые его даже услышали поверх своих собственных боевых кличей. Как раз в этот момент из озера возникли десятки элегантных боевых машин. Вода стекала с их белых бортов. Прежде чем Грокк успел закрыть челюсть, машины открыли огонь, сметая Босса и его орду с лица планеты потоком ракет и сияющих зарядов энергии.

Резервные элементы (команды доспехов типа «Кризис») ожидают команды на высадку с Манти на низкой орбите.

КОМАНДА
«КРИЗИСОВ»

Команда огневой поддержки 8/1



Команда огневой поддержки 8/2



Команда огневой поддержки 8/3



СОСТАВ:

- 1 команда в маскировочных доспехах
- 3–5 команд в доспехах типа «Кризис»

В отношении расстановки и выхода из резервов команды в доспехах типа «Кризис» и команда в маскировочных доспехах считаются двумя разными формациями, что позволяет команде в маскировочных доспехах выставиться на поле боя, оставив «Кризисов» в резерве.

«Чувство силы, которое испытывает воин, покоряя свой боевой доспех, опьяняет. Невыносимо. Но вы должны помнить свой долг. Всегда.»

Коммандер Солнце Тени

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Разведчики: если команда в маскировочных доспехах не может (или не желает) использовать специальное правило «Скрытое проникновение», то она может использовать специальное правило «Разведчики».

Глубокий Удар. Все команды в доспехах типа «Кризис» должны быть вынесены в стратегический резерв и выходить на поле боя с использованием специального правила «Глубокий удар».

Точечная атака. Если команды в доспехах типа «Кризис» выбирают в качестве базовой точки входа при Глубоком Ударе точку на поле боя в 12 дюймах и менее от команды в маскировочных доспехах, то они не смещаются с использованием кубика Направлений.

Элемент неожиданности. В тот раунд, когда команды в доспехах типа «Кризис» выходят на поле боя, все их оружие может использовать специальное правило «Залегание».

НЕКРОНЫ

Спавшие шестьдесят миллионов лет в своих мирах-гробницах, Некроны постепенно просыпаются. Появление небольших разрозненных групп Некронов уже предсказало их полное пробуждение. А сейчас, когда их кровожадные боги вернулись, Некронтир появляются все чаще и чаще.

Каждый из миров-гробниц построен в соответствии с замысловатым дизайном, разработанным Некронтир на пике своего могущества. Используя давно с тех пор позабытые всеми законы физики и геометрии, Некроны создали огромные хранилища, предназначенные для размещения всей их расы на протяжении миллионов лет. Применив межпространственные технологии, неизвестные никому, кроме них, Некронтир создали обширные бункеры, способные вместить тысячи и тысячи Некронов и в то же время казавшиеся чрезмерно малыми. Глубоко под пирамидами они разместили чудовищно могущественное оружие и мощные временные стабилизаторы, чтобы защитить своих воинов и оружие от влияния времени.

Каждый мир-гробница после своей активации начинает процесс пробуждения упокоенных по установленному плану, столь же строгому и размеренному, сколь движение самой галактики. Сначала мир-гробница выпускает полчища Скарабеев и Могильных Пауков, начинающих выполнять простейшие функции по жизнеобеспечению гробницы. Вскоре после этого пробуждаются первые воины Некронов, начинающие патрулирование. На основе данных, собранных воинами, гробница оценивает внешнюю обстановку. Согласно древним, заранее запрограммированным критериям, гробница пробуждает к жизни другие машины и вооружение. В память Повелителей Некронов вносится собранная информация и обработанные данные, необходимые для формирования искусственной личности, чтобы, проснувшись, они обладали всей информацией мира-гробницы и могли принимать независимые решения на основе новой информации.

Если в непосредственной близости от гробницы оказывается большое

скопление населения одной из младших рас, включаются защитные системы, запрограммированные реагировать очень агрессивно, чтобы защитить упокоенных Некронов. Такие миры-гробницы активировались быстрее остальных, и сейчас кипят активностью, подобно большим ульям. Просматривая содержимое своих архивов и банков памяти, миры-гробницы, чьи зоны влияния были захвачены, готовятся к ответным действиям – запрограммированной модели поведения, которую немногие сведущие в Империи прозвали Жатвой.

УЗЛОВОЕ КОМАНДОВАНИЕ

Природа взаимодействия армий мира-гробницы не до конца изучена; складывается впечатление, что у них нет постоянной структуры или организации. Для машинного интеллекта Некронов слово «органический» не может иметь ничего общего с описанием того, как они ведут боевые действия. Здесь скорее имеет место причинно-следственная связь, так как каждая битва, кампания или Жатва вызывают строго запрограммированные ответы контрольной программы мира-гробницы.

Эта разветвленная структура является возможной благодаря системе, схожей с системой, используемой во время самых больших ассамблей Адептус Механикус и называемой Узловое командование. Организация Узлового командования накладывает строгие иерархические ограничения на все свои внутренние элементы, наделяя некоторые «узлы» оперативной свободой и подчиняя им все остальные. Обо всем этом можно только лишь догадываться, но Адептус Механикус определили по крайней мере четыре уровня иерархии Узлового командования Некронов, выделяющихся Бронзой, Серебром, Золотом и Платиной в порядке повышения приоритета. Система Узлового командования также отвечает за коммуникации и определяет принципы сбора информации и передачи приказов. Система немного напоминает древние болк-схемы, использовавшиеся во время Темного Века Технологий.

Такая структура подразумевает, что на решения, принимаемые Повелителем Некронов высшего уровня, например, Золотого,

поступает один быстрый ответ. Вся необходимая информация и приказы автоматически передаются нижестоящим Повелителям, в данном случае Серебряным или Бронзовым, служащим Золотому «хозяину». В ситуациях, когда скорость менее важна, чем обработка поступающих данных, принятие решений передается нескольким Серебряным или Бронзовым повелителям, а иногда может даже спускаться до отдельных воинов. Это позволяет добиваться высокой координации, а также независимых действий отдельных боевых групп.

БЕССМЕРТНЫЕ УБИЙЦЫ

По мере разворачивания конфликта мир-гробница отзывает существующие силы, прежде чем выпустить новую армию еще более мощных боевых машин с расширенной структурой Узлового командования. Чем сильнее противник сопротивляется, тем мощнее будут ответные действия. В большинстве случаев воинов-Некронов, а также нескольких специализированных подразделений, таких как Уничтожители или Призраки, вполне достаточно, чтобы справиться с возникшей угрозой. Но если сопротивление возрастает, возрастает и мощь отрядов, выпускаемых миром-гробницей.

Эскалация военного столкновения с миром-гробницей растет экспоненциально до тех пор, пока его войска не становятся попросту ошеломляющими. Несметные ряды воинов транспортируются на поле боя флотилиями «Монолитов», сотни Бессмертных и Уничтожителей атакуют вражеских солдат, десятки Очищенных вместе с Призраками терроризируют население и сеют ужас в тылу врага. Ходят слухи, что миры-гробницы скрывают поистине ужасающее вооружение и боевые машины, намного более впечатляющие, чем огромные фаланги воинов и «Монолитов». Все, что нужно для их применения – это противник, который сможет сражаться с ними на доселе невиданном уровне. Можно только догадываться, какие жуткие машины пробудятся, если перейти эту незримую линию; возможно, доказательством могущества миров-гробниц является тот факт, что практически все окружающие их планеты – мертвые.

«Ужасающая тьма опускается на нашу галактику, и нам лучше не дожидаться тех дней, когда она она распушит свои крылья.»

Инквизитор Сцевак, на Конклаве Хара

Первичные пробуждатели. Первыми мир-гробница активирует Могильных Пауков. Эти гигантские стражи занимаются начальными работами по обслуживанию стасисных гробниц. Наделенные способностью пробуждения, Могильные Пауки активируют отряды рейдеров. В это время Скарабеев, являющиеся вторыми из первичных пробуждателей, обеспечивают безопасность внутри гробницы. Несметные полчища Скарабеев быстро избавляются от непрошенных гостей, а также проводят все необходимое обслуживание защитных систем гробницы.

Резервное командование. После того как начальные данные собраны, все управление отрядами рейдеров переходит в Узловое командование Повелителя Некронов, как правило, занимающего Серебряный уровень. Если понадобится, то резервный Повелитель может присоединиться к сражению под командованием вышестоящего Повелителя Некронов. Он также может взять командование на себя, если основной Повелитель будет уничтожен.

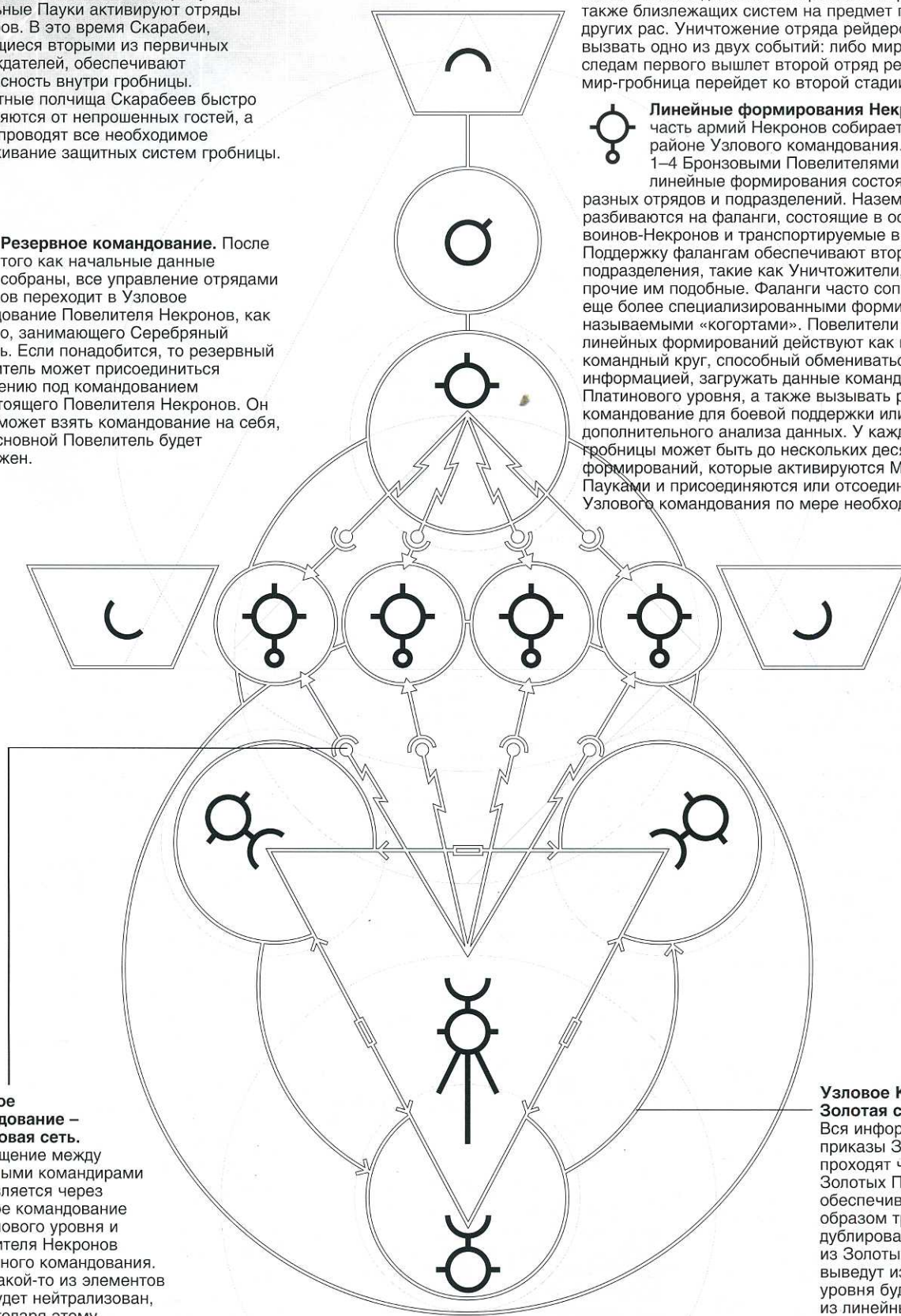
Отряды рейдеров. Состоящие из небольшого количества воинов-Некронов и Скарабеев отряды рейдеров, первоначально запрограммированные на полную автономность, выходят из гробницы наружу. Задачей отрядов рейдеров является исследование поверхности мира-гробницы, а также близлежащих систем на предмет присутствия других рас. Уничтожение отряда рейдеров может вызвать одно из двух событий: либо мир-гробница по следам первого вышлет второй отряд рейдеров, либо мир-гробница перейдет ко второй стадии активации.

Линейные формирования Некронов. Основная часть армий Некронов собирается в этом районе Узлового командования. Возглавляемые 1–4 Бронзовыми Повелителями Некронов, линейные формирования состоят из множества разных отрядов и подразделений. Наземные войска разбиваются на фаланги, состоящие в основном из воинов-Некронов и транспортируемые в Монолитах. Поддержку фалангам обеспечивают второстепенные подразделения, такие как Уничтожители, Бессмертные и прочие им подобные. Фаланги часто сопровождаются еще более специализированными формированиями, называемыми «когортами». Повелители Некронов линейных формирований действуют как полевой командный круг, способный обмениваться между собой информацией, загружать данные командованию Платинового уровня, а также вызывать резервное командование для боевой поддержки или дополнительного анализа данных. У каждого мира – гробницы может быть до нескольких десятков подобных формирований, которые активируются Могильными Пауками и присоединяются или отсоединяются от Узлового командования по мере необходимости.

Узловое командование – Бронзовая сеть. Все общение между линейными командирами направляется через Узловое командование Платинового уровня и Повелителя Некронов резервного командования. Если какой-то из элементов сети будет нейтрализован, то благодаря этому дублированию возможность передачи данных и командования останется.

Приоритетное командование. Три Повелителя Золотого уровня составляют самую высокую командную структуру, с которой доводилось встречаться на поле боя. Они отвечают за принятие стратегических решений, а также за контроль и связь со всеми Повелителями Серебряного или Бронзового уровней. Они также способны направлять в бой самые мощные из вооружений мира-гробницы, включая такие специализированные войска, как Парии и прочие еще большие боевые машины, летательные аппараты и космические корабли.

Платиновый командир. Еще не удавалось встретить ни одного Повелителя Платинового уровня. Выводы о его гипотетическом существовании основываются на наблюдении за действиями Повелителей Золотого уровня. На тему, что собой представляет Платиновое Узловое командование, ведутся целые дискуссии: то ли это Повелитель, скрывающийся в глубинах мира-гробницы, то ли это сам мир-гробница. Техножрецы уверены, что командир Платинового уровня не является представителем К'Танов, которые напрямую никак не связаны со структурой Узлового командования.



Узловое Командование – Золотая сеть. Вся информация и приказы Золотого уровня проходят через всех трех Золотых Повелителей, обеспечивая таким образом тройное дублирование. Если одного из Золотых Повелителей выведут из строя, то до его уровня будет поднят один из линейных командиров.

ГАУССОВЫЙ ПИЛОН

ОЧКИ: 420

Появление таинственной турели Некронов, известной как «Пилон», впервые было зафиксировано на необитаемой планете WDY-272. Неожиданно поднявшись из-под песка, «Пилон» открыл огонь по Имперской бронетанковой колонне, в равной степени легко разрывая зарядами энергии танки и «Химеры», успешно сопротивляясь при этом ответному огню.

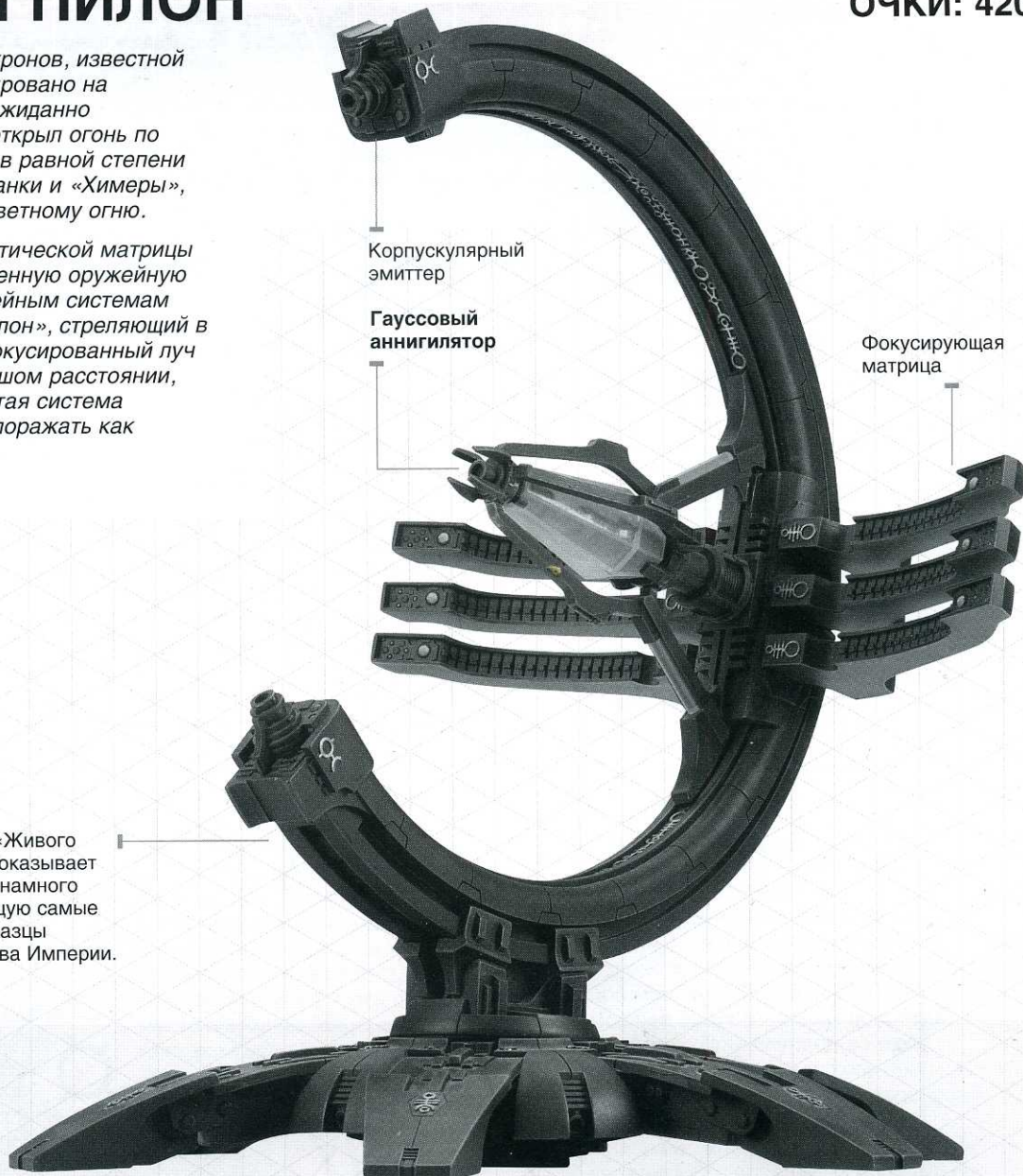
«Пилон» черпает энергию из энергетической матрицы Некронов, разряжая ее через встроенную оружейную систему, во многом подобную оружейным системам «Монолитов». Наиболее опасен «Пилон», стреляющий в режиме аннигилятора, когда его сфокусированный луч может поражать цели на очень большом расстоянии, включая суборбитальные. Продвинутая система прицеливания позволяет «Пилону» поражать как наземные, так и воздушные цели.

Аннигилятор имеет очень высокую скорость траверса, как по вертикали, так и по горизонтали, несмотря на приличные размеры, что позволяет ему успешно поражать даже очень быстрые цели. [См. Инцидент на Артаксесксе]

Корпус из «Живого металла» показывает прочность, намного превышающую самые лучшие образцы производства Империи.



Сравнительный размер



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 «Пилон»

ТИП:

Супертяжелая машина

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 2

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

Гауссовый аннигилятор имеет два режима стрельбы. Вы должны выбрать, какой режим используете, каждый раз при стрельбе.

БРОНИРОВАНИЕ			
BS	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ
4	14	14	14

ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬН. С АР СПЕЦ. ПРАВИЛА

Гауссовый аннигилятор

Основное оружие

(Сфокусированный режим) 120" D 2 Heavy 3, AA Mount

(Корпускулярный Хлыст) 18" 6 3 Heavy D6*

* При использовании «Пилона» в режиме корпускулярного хлыста все подразделения противника в пределах 18 дюймов от него получают D6 выстрелов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Живой металл. «Пилон» использует те же правила для Живого металла, что и «Монолит» Некронов, описанный в их Кодексе.

Неподвижный. «Пилон» считается с момента расстановки получившим результат «Потеря подвижности» во всех отношениях, за исключением победных очков.

Повреждения. Результаты «Водитель оглушен» и «Повреждение двигателя» не влияют на «Пилон», ибо он не имеет ни водителя, ни двигателя. Каждый результат «Оружие уничтожено» (не отраженное спас-броском основного оружия) уменьшает количество выстрелов на 1.

Специальная расстановка. Некроны часто атакуют при поддержке «Пилонов», которые телепортируются на поверхность.

«Пилон» может использовать специальное правило Глубокого Удара. Из-за огромной массы «Пилона» он не уничтожается автоматически, если в пределах 1 дюйма от него при Глубоком Ударе оказывается модель противника. Вместо этого модели противника раздвигаются, чтобы дать место «Пилону» и отодвинуться от него на положенный 1 дюйм. Если «Пилон» прилетает на непроходимый ландшафт, то он получает одно скользящее попадание и отодвигается в сторону первичной точки на расстояние, минимально необходимое для того, чтобы уйти с непроходимого ландшафта.

Фазовый генератор. Все подразделения Некронов в пределах 12 дюймов от «Пилона» имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

МОНОЛИТНАЯ ФАЛАНГА

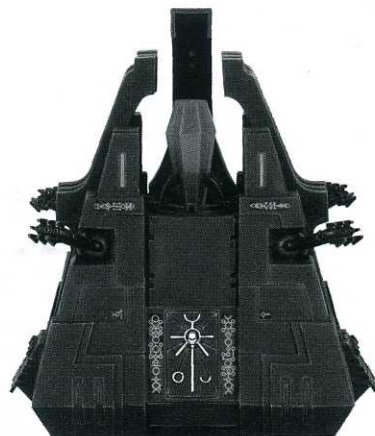
ОЧКИ: 250 + МОДЕЛИ

Вооруженные технологией, которая была самой совершенной в галактике еще тогда, когда предшественники человечества не вышли из океана, Некроны используют оружие и стратегию, непонятные для простых смертных. Несмотря на то, что Варп есть анафема для металлических легионов Некронов и их бессмертных повелителей, существует множество других измерений, которые Некроны могут использовать и о существовании которых младшие расы не имеют ни малейшего представления. Используя продвинутые технологии

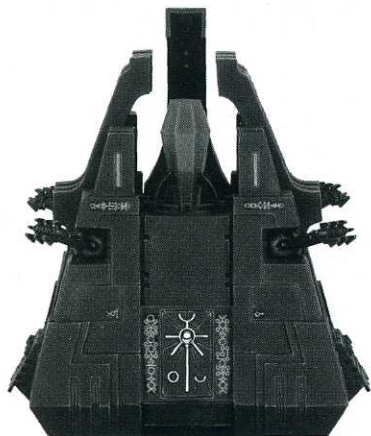
манипулирования пространством и временем, они могут создавать миры внутри миров, стабильные нулевые поля и многие другие экзотические условия на поле боя. Это наиболее заметно при использовании «Монолитов» в формации, которую Ордо Ксенос называет Фалангой. В определенной конфигурации Фаланга своим присутствием искажает четырехмерное пространство так, что в зоне влияния образуется особая зона, названная точечной матрицей. Внутри нее воины Некронов практически неуязвимы и непобедимы.

Точечная матрица: Если три и более «Монолитов» смогут прийти на дальность эффективной синхронизации, между ними создается точечная матрица, как это наблюдалось во время резни при Водопаде Ринкарна. Кроме того, между «Монолитами» создается так называемый Саван Ночи, который существенно понижает эффективность вражеского оружия.

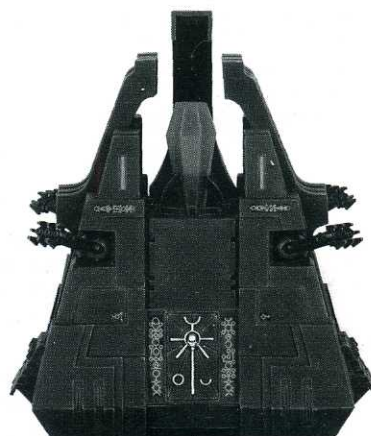
«МОНОЛИТ»



«МОНОЛИТ»

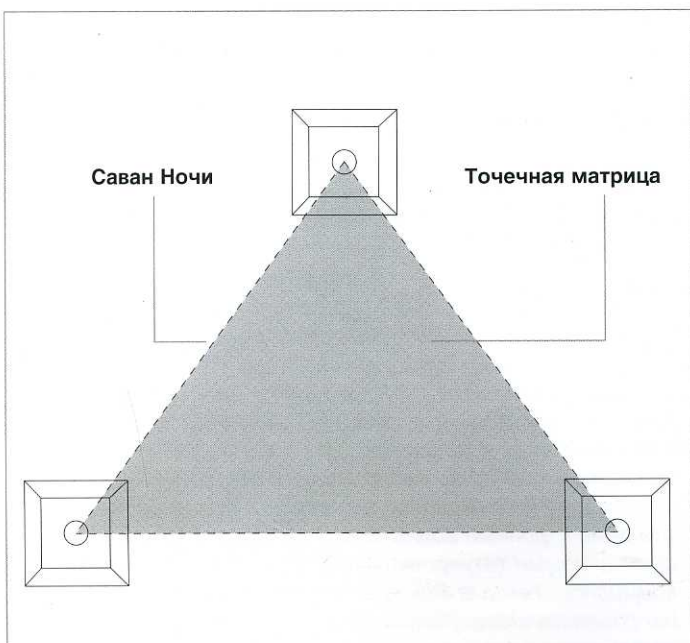


«МОНОЛИТ»



СОСТАВ:

2–5 «Монолитов»



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Непредвиденное прибытие. Фаланга не выставляется на поле боя как другие подразделения. Она всегда начинает игру в стратегическом резерве и выходит на поле боя в начале первой Фазы движения Некронов. «Монолиты» приходят на поле боя с использованием правила Глубокий Удар. Изначальные точки Глубокого Удара должны располагаться так, чтобы «Монолиты» формации находились не далее чем в 18 дюймах друг от друга, хотя снос по кубикау Направлений может сместить их дальше.

Саван Ночи. Если два «Монолита» Фаланги находятся в пределах 24 дюймов друг от друга, между ними возникает Саван Ночи. Саван Ночи – это линия, проведенная от центра одного «Монолита» к другому. Один «Монолит» может быть частью нескольких Саванов. Любая стрельба, линия которой проходит через Саван (кроме стрельбы из Гауссового оружия), уменьшает свою Силу на 1. Психосилы на могут быть направлены через Саван.

Точечная матрица. Если три и более «Монолитов» Фаланги создают Саван Ночи, то они также являются частью Точечной матрицы. Площади Точечной матрицы определяют как на диаграмме. До тех пор, пока Точечная матрица работает, применимы следующие правила:

- Все модели Некронов внутри Матриц получают бонус в +1 к броскам на тест «Мы вернемся».
- Псайкеры не могут использовать психосилы внутри Матрицы.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ

Отряды рейдеров Темных Эльдар могут объединяться только в погоне за властью, добычей и тысячами рабов. Когда кабалы Комморрага собираются вместе, небеса темнеют от их усыпанных лезвиями кораблей, стремительно спускающихся на ничего не подозревающее население внизу.

В груди каждого Темного Эльдара бьется сердце эгоиста. Личная выгода, власть и комфорт – вот все, что ценит каждый из Темных Эльдар. Они не ценят достижения других и оценивают важность любого предприятия только в выгоде для собственного благополучия. Лишь основные инстинкты выживания связывают Темных Эльдар как расу, поэтому они не очень-то охотно сотрудничают друг с другом.

Однако иногда возникает такая возможность, игнорировать которую не в силах даже самый великий Архонт. Имперский улей, созревший для забоя; корабль-мир, оставшийся без защиты; новая раса, еще не знакомая с ужасами, тающимися в темноте галактики. В одиночку культ или кабал не сможет совладать с подобными целями, но награда столь велика, что они готовы поделить добычей с другими – лучше разделить приз, чем не получить вообще ничего.

АЛЧНОСТЬ И СТРАХ

Сообщество Темных Эльдар разделено по множеству разных принципов. Рейдеры Комморрага в первую очередь подчиняются сами себе, а уже потом – культу или кабалу, которому принадлежат. У каждой из этих соперничающих между собой групп есть свои собственные цели, и любая из них с радостью предаст или уничтожит другую, если та перестанет быть полезной. Выживают только самые хитрые и безжалостные, и любой

союз или коалиция основывается на двух принципах: алчности и страхе.

Желая заполучить тысячи душ и несметные богатства, Темные Эльдар объединяются перед лицом хорошо подготовленной или просто большой цели. Власть является осязаемой разменной валютой в обществе Темных Эльдар, и удачная атака может обеспечить богатство и авторитет для ее лидеров. Именно поэтому ни один Архонт или Архит не будет праздно смотреть, как его или ее враги собираются, чтобы получить выгоду от совместной операции. Вот и получается, что крупномасштабные атаки быстро набирают участников, так как завистливые лорды и леди предлагают свою помощь, тайно вынашивая планы обмануть своих союзников и самим получить все награды.

Но если такие большие флотилии могут образовываться благодаря алчности, то удерживает их вместе именно страх. Темный Эльдар боится многих вещей: смерти, неудачи, потери положения, наказания. Большая численность позволяет Темным Эльдар охотиться на сильную или хорошо защищенную добычу. Если отряд Темных Эльдар возвращается с победой, то его участники получают богатство и почет; неудачники же теряют свое положение в обществе, впадают в отчаяние и зачастую становятся рабами. Если в атаке принимают участие враги, то это лишь увеличивает риск. Согласно непостоянной политике Комморрага, если фракция Темных Эльдар решит нанести удар в спину своим

союзникам, то ей лучше, чтобы этот удар был смертельным, потому что в противном случае расплата будет жестокой: целые культуры и кабалы могут быть уничтожены, тысячи убиты в междоусобных боях, а также, когда враг берет верх, – пытки и рабство для всех причастных, оставшихся в живых. Обоюдный страх возмездия удерживает большую часть предательств и обманов на минимальном уровне – по крайней мере, до тех пор, пока они находятся в домах кабалов Комморрага.

СВЕЖЕВАНИЕ

Рейды Эльдар основываются не на лобовых атаках, а на внезапных и стремительных налетах, постепенно изматывающих противника. Поэтому Темные Эльдар никогда не собираются в одном месте, чтобы противник не мог контратаковать и чтобы его всегда можно было атаковать в самое слабое место. В больших сражениях Темные Эльдар предпочитают использовать специальную тактику «волновых атак». Темные Эльдар разделяются по последовательным волнам с разными возможностями и уничтожают врага во время серии следующих друг за другом атак. Каждая атакующая волна преследует отдельную цель или определенный тип противника, ослабляя защиту врага для следующей волны. После нескольких таких волн противник остается совсем без обороны, а его самые ценные объекты – беззащитными. Темные Эльдар называют такой тип атаки «Свежевание».

«Ну что там?» – вопрос Керача буквально повис в густом воздухе сторожевой башни. Отряд Круутов, занимавший аванпост, занял место на стенах, встречая приближавшийся рассвет. Что-то было не так. Казалось, что на небе появилась рана. На красно-пурпурном фоне появлялись черные кровоподтеки, постепенно увеличиваясь в размерах. Минуту спустя они пропали, оставив только черные точки. Создатель Ачек взял с пояса бинокль и поднес его к глазам. Теперь их очертания были видны четко. Это были какие-то машины, анти-гравитационные транспорты с жуткими лезвиеподобными стабилизаторами. В транспортах были видны воины; их рты были открыты в диких воплях, их собранные в пучки волосы развевались на ветру. В своих руках они держали причудливые клинки и длинные винтовки. Переводя свой взгляд слева направо, Ачек насчитал семь таких машин, а также увидел стаи

маленьких джетбайков, несущихся рядом с транспортами. «Смерть», – потянувшись к кнопке тревоги, наконец ответил Керачу Ачек. В следующее мгновение темные силуэты пролетели над стенами башни. Неразличимые воины, окутанные тьмой, бросились на гарнизон Круутов. Создания со светящимися во мгле глазами начали бить их своими длинными когтями. Крууты были быстро порваны в клочья. Фигуры склонились над изуродованными трупами, макая в них свои пальцы и лакая свежую кровь. Постепенно их очертания становились более четкими – это были стройные воины Эльдар, покрытые причудливыми татуировками. И пока Мандрагоры кормились, Темные Эльдар пролетели над башней, направляясь к следующему ничего не подозревавшему аванпосту.

ПРИМЕРЫ АТАК ТЕМНЫХ ЭЛЬДАР

На данной диаграмме показаны принципы «Свежевания». Молниеносно атакуя самые опасные из вражеских отрядов, Темные Эльдар создают возможность для других отрядов занять выгодную позицию и потом добить выживших. Быстрые передовые подразделения дают возможность более медленным зайти противнику с флангов и нанести решающий удар.

ВОЛНА 1 – ОСКОЛОЧНЫЙ РЕЙД



1 Архонт и телохранители на «Рейдере» 2 эскадрона джетциклов «Налетчик» 3 отделения «Рейдеров»

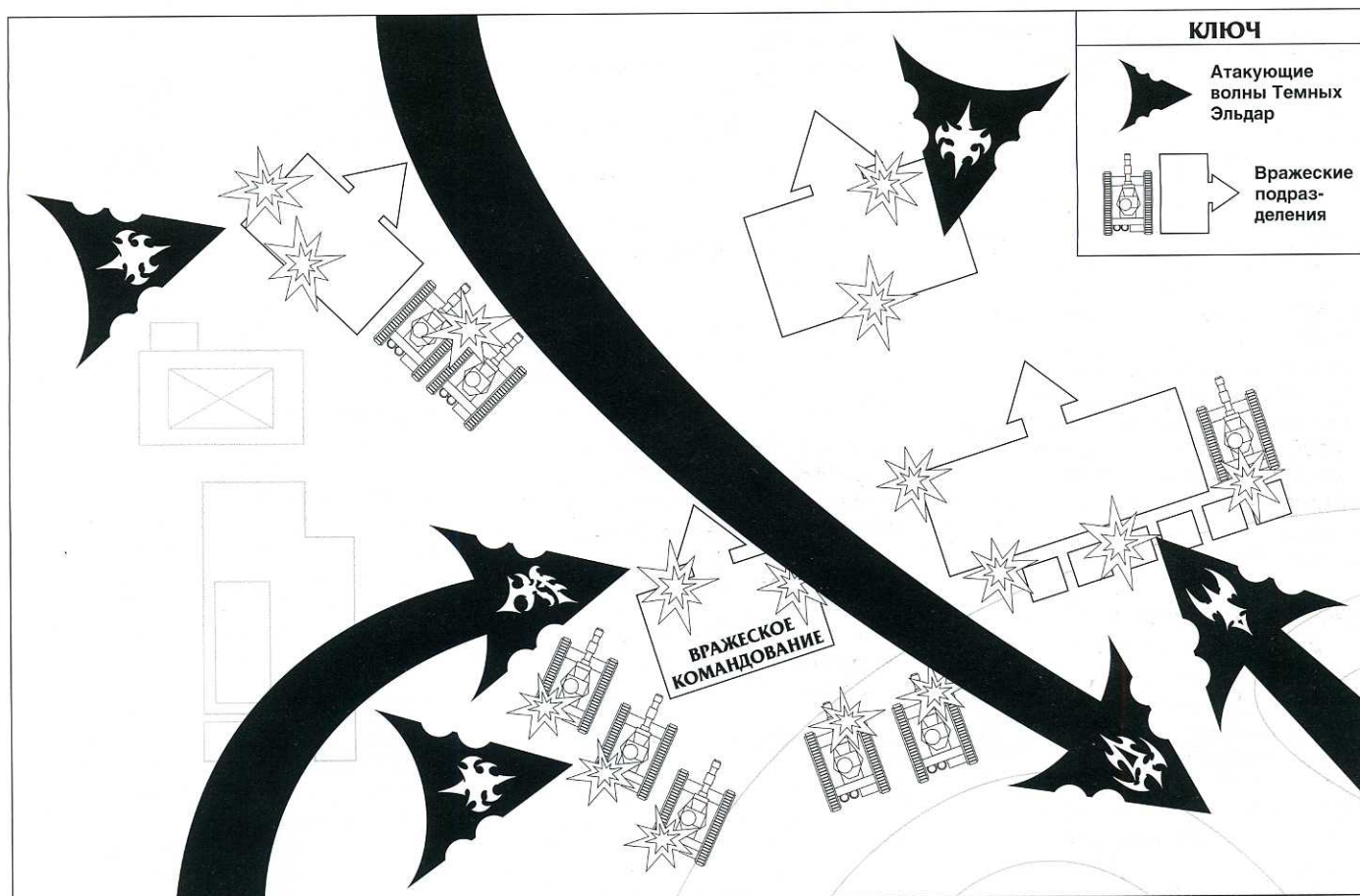
Нападая без предупреждения, осколочный рейд атакует противника с неба, уничтожая и заставляя залечь отряды, представляющие наибольшую угрозу.

ВОЛНА 2 – УДАР ИЗ ТЕНИ

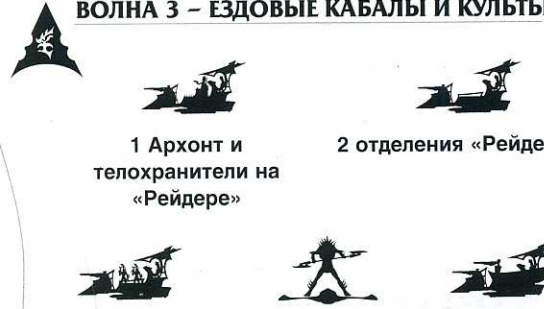


2 отделения Бичей 2 отделения Мандрагор

Бичи сбрасываются с воздуха и, используя свои темные пики, атакуют уязвимую заднюю броню вражеской техники, а Мандрагоры появляются из теней и атакуют вражескую пехоту, находящуюся в укрытии.



ВОЛНА 3 – ЕЗДОВЫЕ КАБАЛЫ И КУЛЬТЫ



1 Архонт и телохранители на «Рейдере» 2 отделения «Рейдеров»

Куль Бичей на «Рейдере» Отделение Геллионов «Губитель»

Еще одна волна быстро передвигающихся войск стремится напасть на переживших первые атаки, в частности, выцеливая вражеские командные подразделения.

ВОЛНА 4 – ПЕШИЕ КАБАЛЫ И КУЛЬТЫ



2 отделения воинов 2 отделения Бичей

Свора Варп-чудовищ (+укротитель)

Самые медленные элементы армии теперь могут присоединиться к атаке, чтобы нанести решающий удар, зажимая врага между собой и уже сражающимися Темными Эльдар.

СМЕРТЬ С НЕБЕС

ОЧКИ: 100 + МОДЕЛИ

Используя продвинутую технологию, Темные Эльдар могут открывать порталы над любой точкой любой планеты, и чаще всего перед атакой делают это непосредственно над целью. Атаки никогда ничто не предвещает. Темные шрамы появляются на теле неба, сплетаясь вместе с темный вихрь портала, из которого стаей вылетают «Рейдеры» и джетбайки. Воины на джетбайках почти вертикально пикируют на свои цели, поливая

их из своего оружия. Воздух наполняется смертоносными осколками и импульсами темной энергии из оружия Темных Эльдар. Воины гибнут десятками, даже не понимая, что они находятся в опасности. Прежде чем противник успевает понять, что и как, Темные исчезают, уходя в небо, недостижимые для ответного удара.

АРХОН И ЕГО СВИТА



Архон Амилкар из Кабалы Кровоточащего Ока



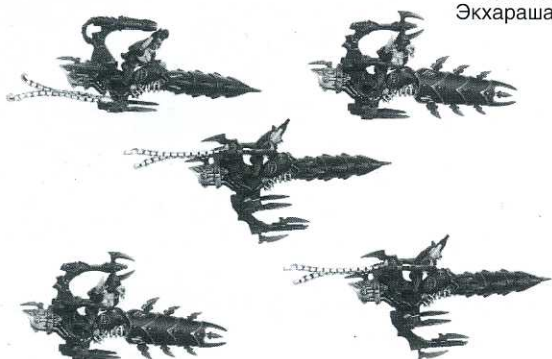
ВЗВОД НА «РЕЙДЕРЕ»



Воины Мизахрана

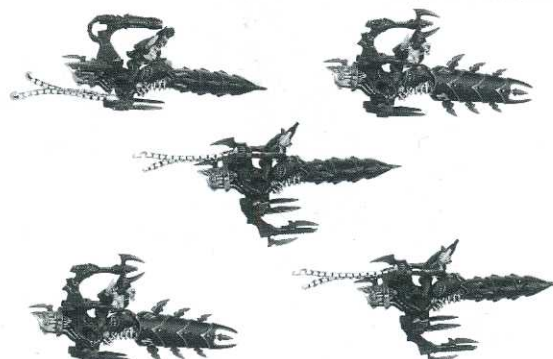


ЭСКАДРОН ДЖЕТБАЙКОВ «РАЗБОЙНИК»



Крылья Экхараша

ЭСКАДРОН ДЖЕТБАЙКОВ «РАЗБОЙНИК»



Стрелы Ийресии

Следует иметь в виду, что плотная формация выхода на поле боя является результатом высадки из Портала в Паутину.

Такие налеты могут варьироваться от небольшой группы воинов, которая делает рутинный наскок, до впечатляющей армии, которая ставит перед собой целью поработить целую планету.

СОСТАВ:

1 Архон со свитой на Рейдере и +3 подразделений из списка:
Взводы на «Рейдере»
Эскадроны джетбайков «Разбойник»

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Смерть с небес. Подразделения формирования не выставляются на поле боя, как другие подразделения. Они всегда начинают игру в стратегическом резерве и выходят на поле боя в начале первой Фазы движения Темных Эльдар. Они выставляются где угодно на поле боя (без какого-либо смещения) не далее чем в 12 дюймах от машины Архона. До начала своего следующего раунда все подразделения в формации подчиняются правилам Летунов. В начале своего следующего хода они могут действовать по общим правилам.

ОХОТНИКИ НА ТИТАНОВ

ОЧКИ: 100 + МОДЕЛИ

Темные Эльдар не используют супертяжелые боевые машины на поле боя, вместо этого они полагаются на свою скорость и маневренность в достижении цели. Для того чтобы противостоять таким машинам противника, они собирают специальные элитные команды «Губителей», которые, используя специальную технику «Танца с Теньями», поражают супертяжелые машины противника, избегая их огневой мощи. Используя свои невероятные рефлекс, Темные Эльдар летают опасно близко к земле, над самыми вершинами холмов и деревьев (а иногда между холмами и деревьями), и используют машины врага, чтобы скрыться с его глаз.

Приблизившись к цели, ведущий «Губитель» использует так называемый Луч Тени. Они поражают щиты цели особым видом энергии, создавая прорыв в структуре поля. Этот прорыв столь краток, что команда Титана сама не знает о том, что он есть, но Темные Эльдар с их непревзойденными рефлексам могут использовать это секундную слабость, чтобы точными залпами из Темных Копий разрезать машину на части, оставляя ее союзников готовыми к порабощению.



Лидирующий «Губитель» — обычно он украшен маркировкой на корпусе и трофеями, которые указывают на его лидирующее положение в стае.

Танец Теней используют в непосредственной близости от лидирующей машины. Те, кто наблюдал это своими глазами, считают, что Танец Теней — это невероятный метод пилотирования, помноженный на молниеносные рефлекс. Тем не менее представители Адептус Механикус отрицают саму возможность такого пилотирования, указывая, что это невозможно даже статистически.

Клыки Каребауха,
Кабала Черного
Сердца



Все «Губители» оснащены смертоносным оружием, которое наполняет смыслом их Танец Теней.

СОСТАВ:

3–5 «Губителей».

Один «Губитель» должен быть отмечен как лидирующий.

«Как типично для людей полагаться на грубую технологию для своей защиты. Как соответствует нам то, что мы поражаем их в те моменты, когда они считают себя в безопасности.»

Краегет из Кабалы Разорванного Сердца

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Танец с Теньями. До тех пор, пока лидирующий «Губитель» остается мобильным, он сам и все «Губители» формации в пределах 6 дюймов от него могут игнорировать результат повреждений «Команда оглушена» и игнорировать результат «Потеря мобильности» на 4+.

Ударный контингент. Все подразделения и машины формации должны выставляться на поле боя не далее чем в 6 дюймах от лидирующей машины или выходить из резерва не далее чем в 6 дюймах от нее.

Луч Тени. Лидирующий «Губитель» в дополнение к своему остальному вооружению имеет Луч Тени. Это оружие имеет следующие параметры:

Луч Тени Дальность: 36" Сила: 1 AP: - Тяжелое 1

Если лидирующий «Губитель» поражает цель, то все остальные «Губители» в его формации при стрельбе по этой цели игнорируют эффекты всех полей: силовых, вакуумных и Эльдарских голографических.

СИЛЫ ХАОСА

Хищнические банды Космических Десантников Хаоса и внезапные вторжения демонов постоянно осаждают Империю. Когда гонимые ненавистью Легионы Предателей и их демонические союзники объединяют свои усилия, они набирают достаточно сил, чтобы сокрушать миры и захватывать целые звездные системы.

Люди алчут силу Хаоса по одной простой причине: она дает быстрое удовлетворение всех личностных нужд и амбиций. Можно обратиться к Темным Богам в поисках могущества, богатства, доминирования над другими или завоевания. Тот, кто ищет мести, скрывается от закона или предан любимой, может торговать своей жизнью и душой с Губительными Силами. Таким образом Боги Хаоса набирают множество поклонников по всей галактике.

Сначала поклонник Богов Хаоса может верить, что он преследует свои собственные цели, но такая природа сделанной им сделки, что со временем его цели и мечты станут такими же, как цели и мечты его бессмертного господина — поклонник становится рабом своих собственных страстей. Если раньше человек хотел отомстить старому сержанту или начальнику смены, то его дьявольский пакт приведет его к ненависти к властям и Империи в целом. Имперский магистерий, желавший руководить своим поселением, будет жаждать все больше и больше власти, и в итоге

его не будет удовлетворять даже власть над целым сектором.

Через эти изменения Силы Хаоса стали чрезвычайно разнообразными и могущественными. Из Глаза Ужаса и других укромных мест Легионы Предателей и Космические Десантники-Ренегаты выступают на бой со слугами Императора. Сокрытые в глубинах городов-ульев, в воинских ложах диких миров, прикидывающихся различными гильдиями и федерациями на сельскохозяйственных мирах, и даже в рядах самих Адептус Терра хаосопоклонники тайно замышляют восстания и планируют низложение — даже те, кого Империя вскормила своей грудью. В Варпе, Царстве Хаоса, демонические создания начинают возбуждаться, образуя мимолетные сознания, вождельно вззирающие на галактику смертных.

Когда такие злобные силы объединяются, содрогается вся галактика.

ВТОРЖЕНИЯ ХАОСА

Когда войска Хаоса нападают большим числом, адепты Империи называют это «вторжением» —

войной, намного более жестокой, чем любой из случайных рейдов. Самыми большими из вторжений Хаоса являются происходящие во время Черных Походов Легионов Предателей. Со всей галактики обратно в свои Легионы стекаются разные банды, чтобы служить богам под единым знаменем, а колдуны вызывают демонических слуг своих хозяев, принося в жертву Темным Богам бесчисленное множество душ.

Подобные атаки притягивают внимание многих, и банды из разных Легионов могут присоединяться к вторжениям, чтобы получить свою личную выгоду. Ведомые своими Чемпионами, они присоединяются к Черному Походу по мере того, как он набирает силу. Чумные Десантники Гвардии Смерти будут собирать свои смертоносные воинства, чтобы еще больше распространить страдания и разложение. Отстраненные Колдуны Тысячи Сыновей поведут свои безжизненные контингенты выполнять тайные и запутанные планы Тзинча. Берсеркеры Кхорна собираются, подобно гончим псам, готовым завоевывать или просто наслаждаться проливанием крови. Банды Ренегатов Адептус Астартес, например, таких как Красные Корсары и Братство Гхраста, могут воспользоваться возможностью напасть на Империю, от которой они отреклись.

По мере того, как вторжение набирает мощь, тайно сочувствующие и культисты начнут сбрасывать свои маски. Секты будут отдаваться во власть своих истинных богов, и восстания будут свергать целые правительства. Толпы обезумевших мутантов, стремящихся избавиться от плетей своих хозяев, будут свирепствовать на залитых кровью улицах. Все эти союзники не совсем заслуживают доверия — у каждой из этих фракций есть свои цели, и все они присоединяются не из братских побуждений, а лишь из-за эгоистических амбиций. Однако в союзе с Космическими Десантниками — Предателями и Ренегатами — они практически непобедимы.

Стена бункера взорвалась, засыпав капрала Вадиса дождем из роккритовых осколков. Оглушенный, он пытался вытряхнуть расплывчатость из своей головы; боль распространялась по всей правой стороне его тела. У него была сломана шея — он был уверен в этом. Вокруг него лежали мертвые или умирающие солдаты из его отделения, на багровые лужи крови опустилось густое облако пыли. Пелена дыма от взрыва и дымящейся крови заволокла пробоину. Снаружи возникла огромная, чудовищная тень. Наполовину механический и наполовину живой коготь проник в бункер и рванул вверх, разорвав на части его крышу. У Вадиса в жилах застыла кровь, когда он увидел, что за тень упала на него. По обеим сторонам от нее виднелись такие же

фигуры, от поступи которых дрожала земля. Чудовищный Титан типа «Владыка Бедствий», стрелявший из своих орудий по какой-то дальней цели, возвышался над ним. Взрывы покрывали цепь бункеров, раскидывая в разные стороны людей, пушки и танки. Медный Скорпион полз вперед, его многочисленные ноги пронесли его массивное тело над бункером. Вадис всхлипнул, но, не желая сдаваться, он, крича от боли, поднял свой лазган, направив его в покрытое толстым слоем меди брюхо Скорпиона. Прежде чем он успел выстрелить, когистая нога опустилась на развалины бункера, окончательно раздавив его вместе с человеком. По всей линии Имперских бункеров десятки демонических машин шли вперед, неся смерть когтями и огнем.

КОМАНДУЮЩИЙ ДАВРОТ И КАРА МАКЕННЫ VII

Слуги Губительных Сил редко сотрудничают в Долгой Войне, и все же Командующий Даврот из Легиона Несущих Слово являет собой редкий пример лидера, способного объединить разрозненные фракции для выполнения общей цели. Даврот одержим пророческим видением себя, становящегося равным соперником могучего Абаддона Осквернителя. Чтобы осуществить свое видение, Даврот собрал поклонников четырех Богов Хаоса. Он следует плану, открывшемуся ему через гадания тысячи провидцев Варпа на восьмиконечной звезде Хаоса.

КУЗНЕЦ ВОЙНЫ БАЛДАРУН (КОГОТЬ АБРИАЛА)

Изгнанный после своего поражения под стенами Крепости Вентемар из рядов Легиона Железных Воинов, Балдарун пытается найти способ вернуть свое положение. Когда Силы Хаоса захватят Макенну VII, он использует свою часть добычи, чтобы усилить свою Великую Батарею. И с таким большим количеством боевых машин под своим командованием он сможет вернуться на Медренгард и сокрушить тех, кто насмехался над ним.

Абриал Острый, известный во многих секторах Ренегат Хаоса, много лет назад, находясь на демоническом мире в самом центре Глаза Ужаса, дал клятву братства Кузнецу Войны Балдаруну. Балдарун обратился к своему старому союзнику с просьбой усилить его войска на Макенне VII, и Абриал прислал отряд своей личной гвардии, известной как Коготь Абриала, с условием, что Балдарун поделится секретами своего техновируса с людьми Абриала. Но выживут ли они, чтобы передать эти секреты своему хозяину — уже другой вопрос.

ФЕСТАРДИЙ (ГВАРДИЯ СМЕРТИ)

Фестардий заключил альянс с Давротом еще во времена Ереси Гора. И хотя в Долгой Войне они в основном сражались порознь, Фестардий хочет возобновить их старое братство. Узнав о планах Даврота, он предложил свою помощь в обмен на правление Макенной VII после того, как Даврот отправится дальше. Его воинство ветеранов Гвардии Смерти участвовало во множестве сражений, и он надеется, что они окажутся незаменимыми для выполнения планов Даврота.

Фестардий — Чемпион Нургла
Лезвие косы — отделения Терминаторов Гвардии Смерти
Отделения «Холериан» и «Стубос» — Чумные Десантники в «Носорогах»
Отделения «Склетч» и «Каул» — 2 отделения Разорителей
Протейцы — Отделение Стирателей
Юрг'кургл — «Осквернитель»
1 свора призванных Чумоносцев

РОЕК ГЮЛЬКОГОТЬ (ОРУДИЯ СВОБОДЫ)

Роек Гюлькогодь из Легиона Альфа отчитывается только перед верховным командованием своего Легиона, но ему настолько искусно удалось затесаться в совет избранных Командующего Даврота, что никто и не подозревает о том, кому он на самом деле служит. Генерал Андол, командующий Орудиями Свободы, является лишь одним из многих приспешников и информаторов Роека, работающих в секторе.

На протяжении многих лет в армии Макенны VII была тайная клика офицеров, обсуждавших между собой некомпетентность вышестоящего Имперского Командующего. С появлением флота Даврота они с верными им людьми подняли восстание. Несмотря на то, что они верят в то, что свергают несправедливого диктатора, они все являются пешками Генерала Андола, являющегося агентом Легиона Альфа.

БАЗАРАК НЕИСТОВЫЙ (ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ)

Даврот приманил Базарака и его Берсеркеров Пожирателей Миров на свою сторону, пообещав ему, что он возглавит первый штурм Цитадели Геста, столицы Макенны VII. Соблазненный перспективой такой бойни Базарак, уже убивший двух Чемпионов Кхорна и присоединивший их банды к своей, чувствует, что готов произвести на Кхорна должное впечатление.

Базарак — Чемпион Кхорна
Н'геллак — Кровопийца Кхорна
Кровозвери — Избранные Базарака
Чаша — 3 отделения Берсеркеров Кхорна,
1 свора призванных Кровопускателей
Коготь-Убийца — «Осквернитель»
Наследник Крови — «Осквернитель»
Гюрках Бурный — Дредноут Хаоса

ОНЕЙ ПРАЙД (РЕНЕГАТ)

Бывший когда-то Капитаном Красных Скорпионов, Оней Прайд отринул свои клятвы преданности после того как его отказались избрать Магистром Ордена. Он увел за собой большую часть своей роты, яростным смерчем прокатившейся по разным ксенородным мирам рядом с Сектором Велдин, притягивая к себе всевозможных отступников и изгнанников. В конце концов ему явилось видение Темных Богов, объявивших: чтобы доказать свою верность, он должен сразиться на Макенне VII.

Оней Прайд из Красных Корсаров
2 отделения Красных Корсаров
1 отделение Красных Корсаров-Разорителей
1 отделение Апостолов Гибели в «Носороге»
1 отделение Волчьих Братьев
1 свора призванных Ужасов

ВЕРХОВНЫЙ МАГИСТР МОРДЕХАЙ (НАСЛЕДНИКИ МОРДЕХАЯ)

Верховный Магистр Мордехай — одаренный колдун Хаоса, во время осады Императорского Дворца бывший Трибуном Сеньорис при самом Магнусе Красном. Он предвидел, что если Фестардий получит Макенну VII, то Повелитель Чумы сможет использовать свое новое влияние, чтобы двинуть воинства Мортариона против кабала Мордехая. Самый лучший способ предотвратить это — вырвать Макенну VII из рук Фестардия, после того как Даврот уйдет. Мордехай считает, что у него для этого достаточно десантников Тысячи Сыновей.

Мордехай — Чемпион Тзинча
Руки Судьбы — 6 отделений Тысячи Сыновей в «Носорогах»
Смерть Света — 2 отделения Терминаторов
Жутень — 2 отделения Разорителей,
1 свора призванных Ужасов

ЖАН'НАОШДАЕРГ'ГАН (ДЕМОНИЧЕСКИЙ ЛЕГИОН)

Известный среди смертных как Жанаш Порочный Кнут, этот Демон-принц Слаанеша был привлечен на Макенну VII ужасом, испытываемым его жителями. Расположенная недалеко от Глаза Ужаса Макенна VII уже подвергалась отдельным демоническим атакам и одержимостям. Когда армии Даврота начали высаживаться на поверхность планеты, непередаваемый ужас населения разрушил барьеры между материальным измерением и Варпом, и Жанаш вместе со своим легионом демонов прорвался через разрыв.

Жан'наошдаерг'ган — Хранитель Секретов
Аскхаран Черный — Демон-принц Тзинча
Кхаус'ашгк — 2 Кровавых Глашатая
Хшлургшуг — 1 Чумной Глашатай
Скрась'ыслеск — 3 своры Кровопускателей
Хкулкаш — 2 своры Кроводробителей
Гриксаг — 2 своры Мясных Гончих
Пусг'лорф — 2 своры Чумоносцев
Слорабг'кел — 3 Зверя Нургла
Икситрит'угхель — 2 своры Фурий

КОМАНДУЮЩИЙ ДАВРОТ

Командующий Даврот занимает высокое положение в иерархии Несущих Слово. Он вторгся на Макенну VII, горнодобывающий мир неподалеку от Щели Аркса, чтобы поработить население и совершить подношение Абаддону Осквернителю. Даврот надеется, что Абаддон отплатит ему, выделив под его командование пару смертоносных Титанов Хаоса. Эти боевые машины позволяют ему провести атаку на бывшего союзника, Кухуля Кровоточащего, и стать одним из самых могущественных помощников Абаддона.

ЭЛЕАКС БЕЗУПРЕЧНЫЙ (БЕЗУПРЕЧНОЕ ВОИНСТВО)

Элеакса интересует только собственное прославление и утоление своего желания восседать по правую руку от Слаанеша, участвуя в нечестивых оргиях и торжествах. Командующий Даврот знает, что ему надо лишь пообещать Элеаксу все богатства Макенны VII, и он сможет рассчитывать на сильного и яростного союзника — по крайней мере, пока не кончится битва.

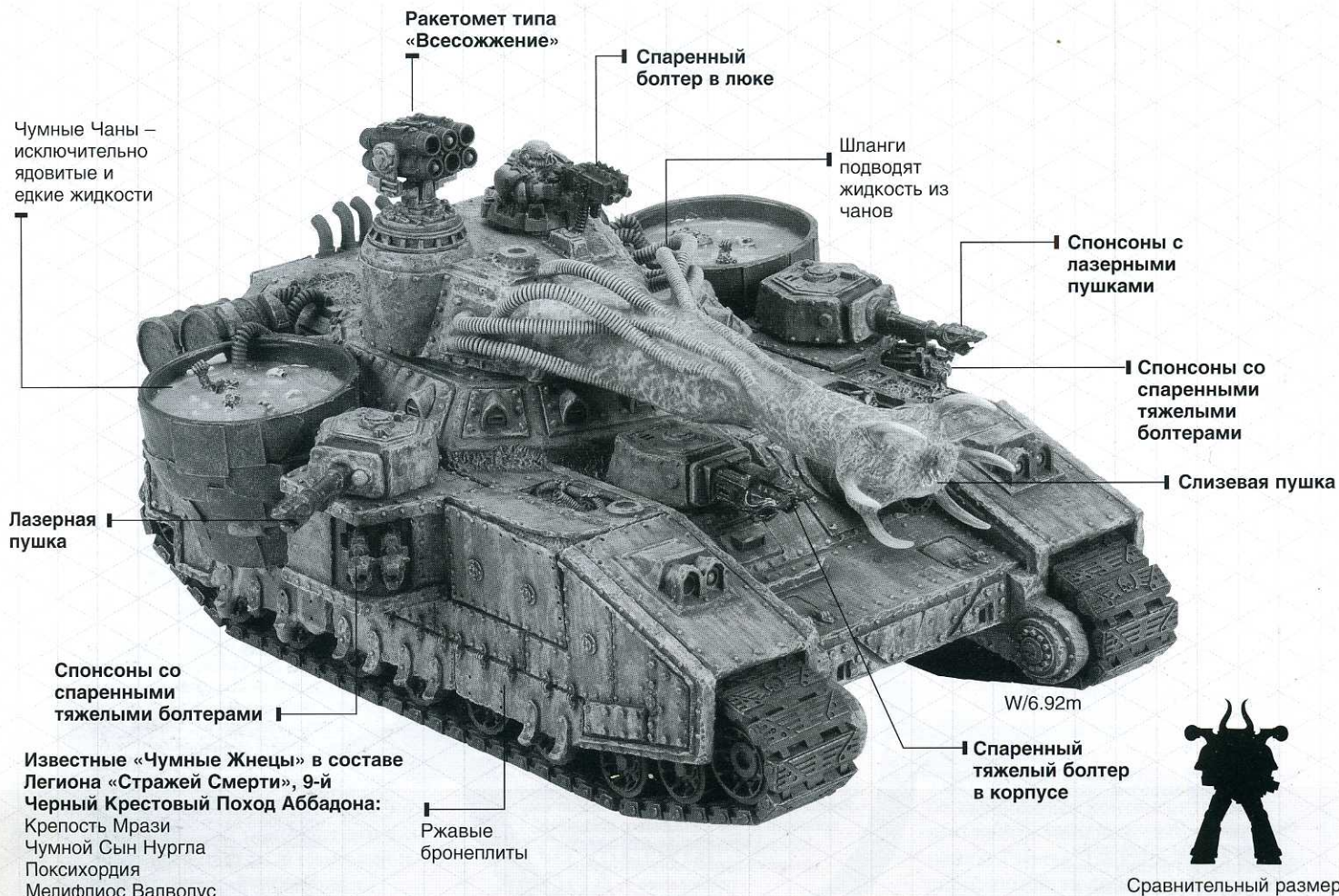
Элеакс — Чемпион Слаанеша
Вопль Ненависти — 3 отделения Терминаторов Детей Императора
Хор Проклятых — 3 отделения Детей Императора в «Носорогах»
Брат Йасий Темный — Дредноут Хаоса
Злоба — «Хищник» Хаоса
Плоть Славы — Титан Хаоса «Пес Войны»,
3 своры призванных Демонетт

«ЧУМНОЙ ЖНЕЦ» НУРГЛА

ОЧКИ: 450

«Чумные Жнецы» – это движущиеся крепости среди орд Нургла: ржавые бегемоты из железа и слизи. Большие чаны с вирулентной слизью, собранной с тел тех, кто уже пал от магии Нургла, по трубам подаются к стволу основного оружия. Слизевая пушка выпускает этот ужасающий заряд с мерзким хлопаящим звуком, обдавая ряды противников ядами и

болезненными экстрактами их трупов, приводя их к быстрой, но мучительной и агонистической смерти. Тот, кто отваживается нападать на эту машину, оказывается лицом к лицу с ордами нурглингов, которые живут в утробе этой металлической твари. Это самая неприятная машина разрушения, которую можно встретить на поле боя Галактики.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 танк типа «Чумной Жнец»

ТИП:

Супертяжелый танк

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 3

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Слизевая пушка в башне
- Пушка типа «Сокрушитель» и спаренные тяжелые болтеры в корпусе
- Два боковых спонсона, каждый с лазерной пушкой и спаренным тяжелым болтером
- Прожектор и дымовые гранатометы

ДОПОЛНЕНИЯ:

«Чумной Жнец» может иметь следующие улучшения из кодекса Космического Десанта Хаоса: спаренный болтер в люке, комби-оружие в люке, ракетомет типа «Всесожжение».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Заражение нурглингами: Любое подразделение, которое нападает в ближнем бою на «Чумного Жнеца», будет атаковано нурглингами. Подразделение получает 3D6 попаданий с Силой 3 и

ВООРУЖЕНИЕ

ВООРУЖЕНИЕ	ДАЛЬН.	С	АР	СПЕЦ. ПРАВИЛА
Слизевая пушка*	шаблон «Адский шторм»	7	3	Тяжелое 1, основное оружие
Пушка типа «Сокрушитель»	24"	10	2	Артиллерия 1, 5-дюйм. шаблон
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1

* Чтобы выстрелить из Слизевой пушки, положите Шаблон «Адского шторма» узким концом не далее чем в 18 дюймах от конца оружия и широким концом не ближе к стволу, чем лежит узкий. Во всем остальном выстрел считается обычным выстрелом из огнемётного оружия.

Инициативой 3, даже если «Чумной Жнец» будет уничтожен в этом ближнем бою.

Взрыв мрази. Когда «Чумной Жнец» гибнет, его чаны со слизью взрываются и разбрызгивают свое содержимое по всей округе. Если «Чумной Жнец» получает результат «Машина разбита» по Катастрофической таблице повреждений, то все модели в пределах 2D6 дюймов от него получают попадание так же, как и при результате «Взрыв». Модели Нургла (то есть модели с Меткой Нургла и Демоны Нургла) не подтверждены этому эффекту.

МЕДНЫЙ СКОРПИОН КХОРНА

ОЧКИ: 400

Медный Скорпион – это демоническая машина Кхорна. Одержимые злобной хитростью и неудержимым охотничьим инстинктом, Скорпионы быстро перемещаются даже по самому сложному ландшафту и обрушивают на врага свой впечатляющий запас вооружения, чтобы выбить его с занимаемых позиций. Скорпиона очень трудно остановить, ибо натуральная сопротивляемость демона внутри него передается железу и меди, из которых он сделан. Его также невозможно остановить психосилами, ибо Кхорн презирает использование магии и его руны выбиты на корпусе машины, защищая Скорпиона от магии во всех ее проявлениях. Скорпион

отличается наибольшей эффективностью на небольших расстояниях – его пушка-жало и пушка типа «Сокрушитель» имеют не очень большую дальность, но исключительную мощность. Еще более смертоносен он на ближней дистанции, когда обрушивает на врага потоки расплавленной меди из своих орудий и разрывает выживших раскаленными когтями. Не менее опасен Скорпион, даже если его уничтожить умелым выстрелом. В агонии смерти демон Кхорна всегда стремится убить как можно больше врагов, и он всегда пытается заставить реактор машины взорваться, накрывая большую площадь вокруг себя потоками радиации и демонической энергии.

Медные Скорпионы часто используются командирами Хаоса, чтобы возглавить фронтальную атаку. Частично это решение имеет тактическую основу, ибо стойкость и ярость Скорпиона лучше всего применимы в такой роли. Хотя тут нельзя не отметить что демоны Скорпионов самое большое удовольствие получают именно от такой войны.

Защитные
руны

Скорпионья пушка –
скорость стрельбы 7800
выстрелов в минуту

Демонические
улучшения

Пушка
«Сокрушитель»

Двойная
пушка
«Уста Ада»



Сравнительный размер

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ:

1 Скорпион

ТИП:

Супертяжелый
шагатель

СТРУКТУРНЫЕ ОЧКИ: 2

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ:

- Одна скорпионья пушка
- Две пушки «Уста Ада»
- Одна пушка типа «Сокрушитель»

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Безумная атака. Скорпион легко преодолевает любой ландшафт – он нападает на 12 дюймов так, как будто он является тварью/кавалерией.

Демоническая одержимость. Демон, контролирующий машину, может игнорировать результаты повреждений «Экипаж оглушен» и «Экипаж контужен».

БРОНИРОВАНИЕ							
WS	BS	S	ФРОНТ	БОК	ТЫЛ	I	A
3	3	10	13	13	10	3	3

ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬН. С AP СПЕЦ. ПРАВИЛА

Скорпионья пушка	36"	6	3	Тяжелое 10, Основное оружие
Пушка «Уста Ада»	шаблон	6	3	Штурмовое 1
Пушка типа «Сокрушитель»	24"	10	2	Артиллерия 1, 5-дюйм. шаблон

Руны Кровавого Бога. Любой псайкер, который направляет психосилу на Скорпиона, автоматически получает атаку из Варпа, вне зависимости от того, прошел ли он тест или нет.

Реактор Судного Дня. При броске по таблице Катастрофических повреждений Скорпион получает бонус в +2.

ПРИЛИВ ОТРОДИЙ

Чем больше битва, тем больше шанс для Чемпиона Хаоса отличиться перед лицом своих богов, которые гораздо пристальнее наблюдают за большой битвой, чем за мелкой стычкой. Но такие награды несут и свой риск. Вне зависимости от того, хочет ли бог наградить своего верного воина или покарать его, дары богов Хаоса могут быть опасны в обоих

случаях, ибо юмор богов Хаоса не всегда смешон для последователей. Чемпион может получить десятки даров в течение нескольких минут – рога, когти, руки, ноги и даже головы – и вскоре от него или даже от целой банды не остается ничего человеческого: они обращаются в Отродья Хаоса, которые стремятся к противнику в бездумном желании убивать.

ОЧКИ: 150

Следует иметь в виду, что стоимость в очках самих Отродий не платится.

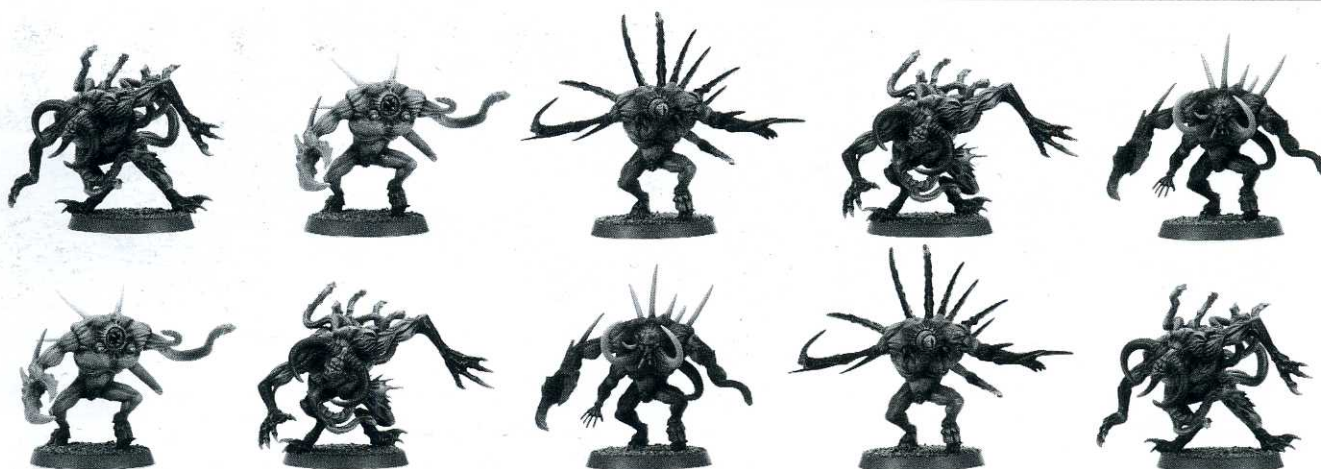
Инцидент на Фаестусе VI

Взвод ренегатов Хаоса Белелаар

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА



ПРИЛИВ ОТРОДИЙ



Во время осады Крепости Хаупстеймлера, последнего бастиона ратлингов во время вторжения Аббадона на Мир Орна, множество волшебников собралось, чтобы помочь Десантникам Хаоса пробить стены этого бастиона, который до того момента успешно сопротивлялся попыткам его взломать. Совместными усилиями они создали могучий вихрь магической энергии, который должен был пробить обитые адамантитом стены бастиона. Но небольшая ошибка некоторых членов ковена привела к тому, что заклинание вышло из-под контроля. Отдача неудачного заклинания привела к титаническому взрыву, который помимо разрушения обратил три тысячи воинов Хаоса в безмозглые Отродья. Взрыв также сравнял с землей часть северной стены, к отчаянию Имперской Гвардии и ратлингов гарнизона. Море мутировавшей плоти обрушилось на защитников крепости, и в течение суток она пала перед силами Аббадона. Даже теперь, через несколько сотен лет после того как Аббадон покинул планету, отдельные отродья убивают во время весеннего охотничьего сезона.

СОСТАВ:

До 10 Отродий (смотрите ниже)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Благословение Богов. Прилив Отродий не выставляется на поле боя в начале игры, и остается в стратегическом резерве. Взвод Космического Десанта Хаоса будет обращен в Отродья во время игры. Как только подразделение становится доступно из резерва, оно заменяет собой одно подразделение, которое включает Чемпиона. Каждое Отродье заменяет собой одного Десантника Хаоса, который удаляется с поля боя как убитый. Если во взводе меньше Десантников, чем Отродий в формации, то лишние Отродья не выходят на поле боя, и заранее считаются погибшими. Если во взводе больше Десантников, чем Отродий в формации, то лишние модели подразделения также удаляются с поля боя как погибшие: предполагается что они либо стали частью других

отродий, либо были просто съедены во время процесса преобразования. Если в тот момент, когда Прилив становится доступен из резерва, на столе нет Чемпионов, то Прилив не может войти в бой и считается уничтоженным. Прилив не может двигаться в Фазу движения того хода, в который он заменил Десантников, но начиная с Фазы стрельбы может действовать в соответствии с общими правилами. Если в момент преобразования Десантники были в транспорте, то они должны немедленно из него высадиться, в соответствии с общими правилами.

Живой Прилив. Отродья Прилива формируют единое подразделение. Кидайте все броски на движение за все подразделение вместе. Тем не менее броски на количество атак делаются за каждое Отродье персонально.

ВАРП-ПРОРЫВ

ОЧКИ: 100 + МОДЕЛИ

Варп-прорыв – это разрыв в ткани реальности, который позволяет ужасающей реальности Имматериума выплеснуться в реальный мир. Такое событие предвещают устрашающие предзнаменования, когда люди видят страшные кошмары, дети рождаются с мутациями и псайкеры сходят с ума от видений

или теряют контроль над своими силами. Когда прорыв открывается, начинается буквально ад на земле. Сотни и тысячи демонов прорываются в реальный мир, жадно наслаждаясь страхом и отчаянием смертных, которых они готовятся уничтожить.

Затмение
на Протосе

ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ



H'garh 'Ter
Гарга Тефф

Некоторые прорывы в Варпе достигают огромных размеров и могут покрывать целые города и даже континенты. Ниже приведен список пяти наиболее существенных Варп-прорывов в истории Империи, в порядке убывания из энергетической силы:

Сектор Мозаик: начался 897М34 – не прекратился до сего времени

Сектор Бетсамель: начался 342М38 – закончился 879М40

Суб-сектор Гост-Маре (Сектор Сираниус): начался 564М39 – не прекратился до сего времени

Геридон Прайм (Хайв Мир): начался 149М32 – прекратился 287М36

Хайв Капатакус (Орфиан Секундус): начался 293М37 – прекратился 843М40

Слизевые Стражи



НОСИТЕЛИ ЧУМЫ

Братья Бубо



НОСИТЕЛИ ЧУМЫ

Гринагоги
Нургла



НОСИТЕЛИ ЧУМЫ

СОСТАВ:

1+ Призванный Высший Демон
3+ стаи Призванных Младших Демонов

«Ливень не воды, но крови. Пустыни, обращенные в топи, леса и болота, улицы – в каналы. И это было только началом.»

Единственный выживший при Прорыве Чиахаса

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

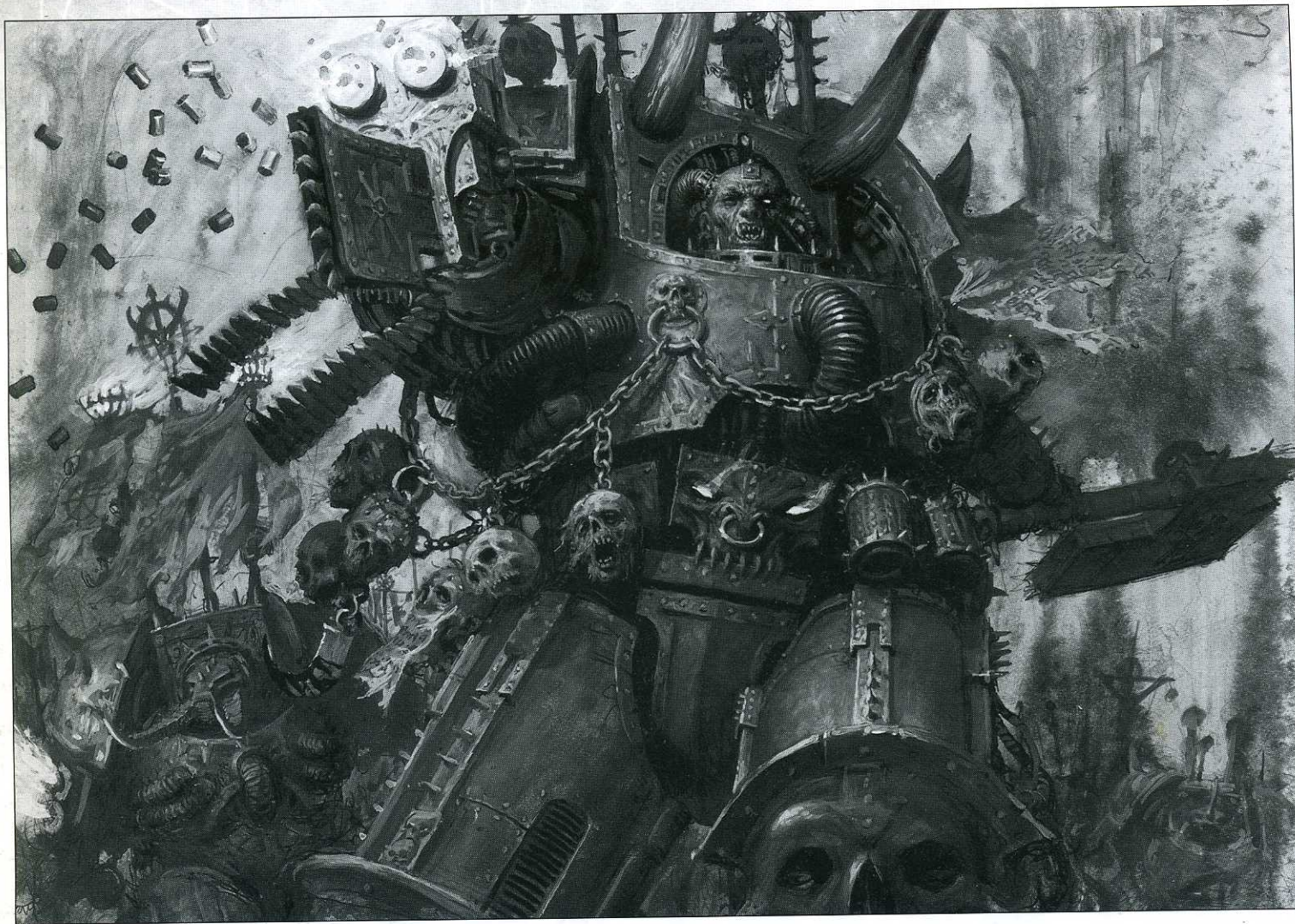
Расположение Варп-прорыва. Вам потребуется какой-нибудь маркер, чтобы отметить местоположение прорыва. Он выставляется где угодно на столе после всех маркеров и остается на своем месте до конца игры.

Психическая травма. Любой не-демонический псайкер, который использует психосилы в пределах 24 дюймов от Прорыва, автоматически получает атаку из Варпа, вне зависимости от того, прошел он тест или нет. Тем не менее, если его психосила имеет Силу, то она увеличивается на D6 (до максимума в 10).

Демоническое вторжение. Демоны формации начинают игру в стратегическом резерве. Начиная со второго хода игрока Хаоса

(не ранее ни при каких условиях) они могут начинать выходить из Прорыва. Когда демоны становятся доступны из резерва, они выходят на поле боя так, как будто их призывают в соответствии с правилами Призыва кодекса Космического Десанта Хаоса, рассматривая Варп-прорыв как икону. Великие Демоны не могут ни в кого вселяться, а выходят на поле боя так же, как и Младшие.

Следует иметь в виду, что демоны из формации не могут быть призваны на поле боя в соответствии с общими правилами: они обязаны выходить в бой через Прорыв.



Облизывая свежую кровь со своих губ, Талгат Морт выпустил бездыханное тело комиссара Имперской Гвардии из своих рук. Повелитель Хаоса сделал вздох, позволяя своим нервам трепетать в мимолетном экстазе. Через несколько мгновений возбуждение прошло, оставив господина Огненных Похитителей равнодушным и опустошенным. Он наблюдал, как его армия сражается с упорными рабами Императора, в своей глупости решившими оспорить право Талгата править этим древним миром.

Искромсанные останки «Разящего Клинка» горели ярким пламенем, застилая все вокруг едким маслянисто-черным дымом. Вокруг валялись тела десятков воинов Талгата, убитых взрывом боевой машины. Земля еще дальше на восток была завалена спекшимися с грязью трупами, и вся изрыта кратерами, остававшимися от обстрела висевшим на низкой орбите крейсером Талгата. В воздухе сверкали лазерные разряды, проносились болты, и все содрогалось от разрывов больших снарядов, выпущенных из орудий Имперской Гвардии с укрепленного холма, находившегося южнее. Среди ржавеющих руин шахты ренегаты Хаоса сражались за каждое здание, вырезая Гвардейцев своими цепными мечами, дробя их кости своими бронированными кулаками. Древняя прометиевая цистерна взорвалась от шального выстрела, накрыв огненной волной воинов обеих сторон. Их пылающие силуэты четко выделялись на фоне темных зданий шахты.

Он помнил слова колдуна Аримана. «Дай мне десять тысяч душ, и я дам тебе победу», — обещал ему изгнанник Тысячи Сыновей. Осматривая горы тел, покрывавших изрешеченное поле битвы, Талгат понял, что скоро Ариман получит то, что просил.

Колдовство Аримана охватило все поле битвы. На самом краю слышимости Талгат слышал шепот и крики. Он

чувствовал, как вокруг него струятся души его воинов и их врагов, практически осязаемые для его усиленных Варпом чувств. Их легкие касания были влажными и холодными: липкие руки призраков, хватающиеся за живых в поисках их тепла.

Талгат ощущал, как мимо проносились неупокоенные души. Он глянул через плечо в сторону Аримана. Колдун неподвижно стоял на вершине лысого холма, вокруг лежали десятки дымящихся тел Имперских Гвардейцев и Десантников Хаоса. Магические молнии срывались с его пальцев, испепеляя все вокруг и образуя энергетический смерч, окружавший Аримана. А души мертвых все прибывали и прибывали, крутясь вокруг колдуна. Казалось, небо разбухало от собиравшейся энергии.

Реальность разорвалась со звуком миллиона перерезанных потоков.

Магические молнии, окружавшие Аримана, пропали, вместо них возник яркий ореол темной энергии, быстро превратившийся в полусферу калейдоскопически меняющихся цветов и четкости. В моменты, когда она выглядела отчетливо, Талгат видел сквозь нее царство кошмаров: трупы, качающиеся на огромных цепях, небеса, наполненные огненными облаками, равнины из костей и холмы из черепов. Медные трубы, оглушительный бой барабанов, дикие вопли и пронзительные крики доносились из портала, тут же подхватываемые горячим ветром. Отвратительные силуэты топпились на границе разрыва. Большие крылатые твари цеплялись когтями за прореху в реальности, прорываясь через последние барьеры между измерениями. Подобно безумию, вдруг обретшему плоть, демонический легион вырвался в бытие, и Огненные Похитители снова пошли в атаку.

БОЙНЯ У КОНСЕРВНОЙ ФАБРИКИ

16000 очков яростных Орков защищают свой размещенный на островном архипелаге фабричный комплекс от объединенной атаки двух Эльдарских Кораблей-Миров. Судьба всей галактики зависит от исхода этой битвы!

Пока консервная фабрика на островной планетке Азгракс продолжает выпускать лязгающие боевые машины, орда могучего Вожака Газзкулла становится все сильнее и сильнее. Смотрящие-В-Даль предсказали, что если орду оставить без вмешательства, то Искусственным Мирам Эльдар придется впоследствии дорого за это заплатить. Смогут ли объединенные силы Сейм-Ханна и Ультве уничтожить производственную базу Орков до того, как станет слишком поздно?

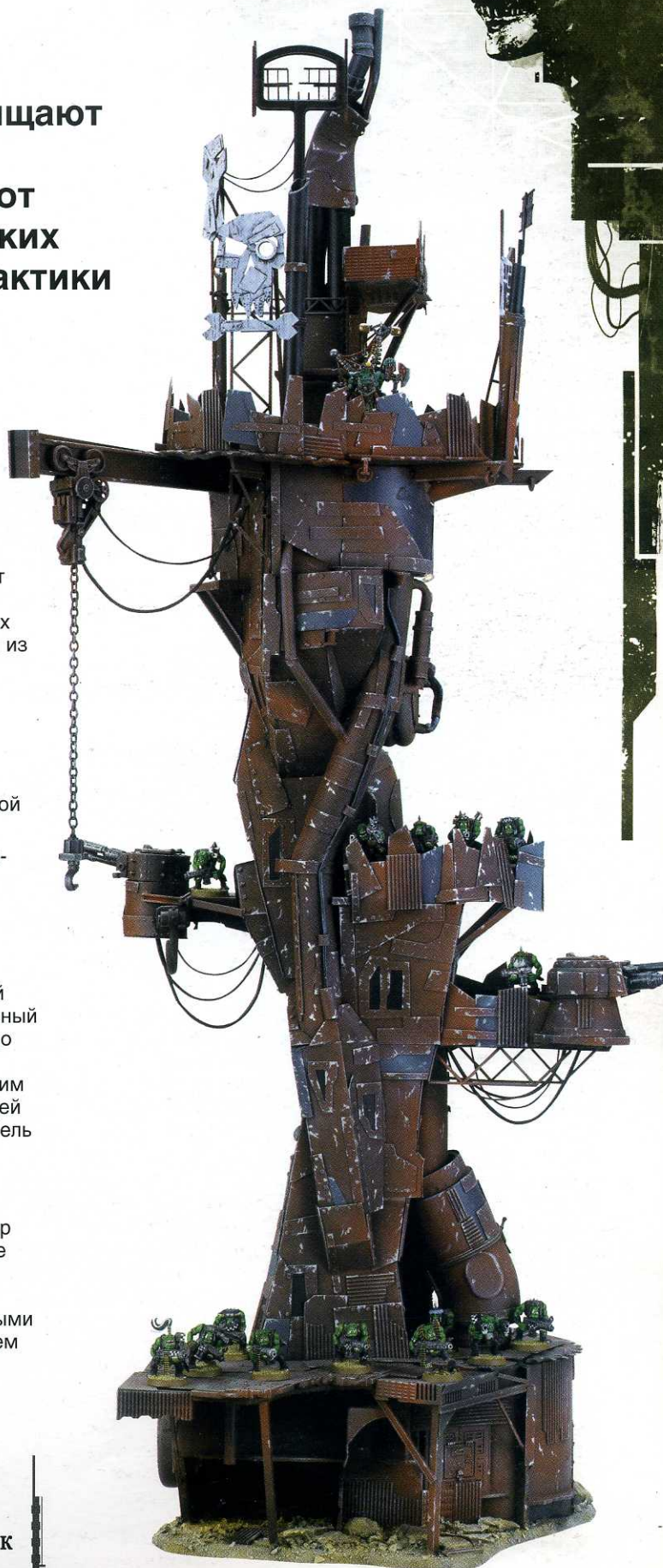
Идет 992.M41 год по Имперскому календарю, Газзкулл планирует сокрушить все, что попадется ему на пути. Альянс с Вожаком Скверных Лун Наздрегом позволил Газзкуллу усилить мощь своих армий, используя ноу-хау одаренных Мекбоев Наздрега, лучшим из которых был Оргамек, технический гений и пионер Орочьей технологии теллипорт. Газзкулл, самопровозглашенный Пророк Горка, объединил силы с Мекком, обладающим хитростью самого Морка. Получившуюся орду оказалось практически невозможно остановить. С консервной фабрикой Оргамека, штампующей огромные боевые машины Орков, Вааах! Газзкулл набирает обороты, чтобы прокатиться по звездной системе яростной волной насилия.

Но планы зеленокожих не остаются без внимания. Смотрящий-В-Даль Эльдрад Ультран предвидел, что позволить Оркам собрать свои силы будет означать неминуемую гибель близлежащих Искусственных Миров, Сейм-Ханна и Йибраезиля. Но не все потеряно, Эльдрад находит способ повернуть зеленый поток в сторону и заодно ослабить Человеческую Империю. Эльдрад предсказал, что если прервать поступление тяжелых вооружений в армии Газзкулла, то Орочьему Ваааху! будет нанесен достаточный урон, чтобы он увяз на Имперской планете Армагеддон. Согласно плану Эльдрада, вторжение Газзкулла будет остановлено ценой бесчисленных жизней Имперских солдат, что позволит Эльдарским Искусственным Мирам ускользнуть нетронутыми. Главной задачей является уничтожение промышленного комплекса, а также и гибель его создателя – Мека Оргамека.

Корабли-Миры Сейм-Ханн и Ультве объединили свои силы, намереваясь нанести стремительный удар по базе Оргамека на острове Гогрока. Также к их войску присоединился Принц-Корсар Йириэль. На призыв откликнулась труппа Арлекинов, еще больше усилившая Эльдарские армии. Даже Лорды-Фениксы, по слухам появившиеся лишь накануне действительно монументальных событий, пришли предложить свою помощь. С такими легендарными воинами сердце Орочьей армии может быть вырвано прежде, чем она успеет провести сколь-нибудь успешную контратаку.

«Похоже, что мы сможем испытать наши новые
Стомпы с опережением графика. Гы, гы, гы»

Оргамек



ОРОЧЬЯ ОРДА

Орки Азгракса – непокорная толпа. Но ничто так не объединяет Орков, как возможность проломить несколько голов. А если у этих голов еще и острые уши, то вообще замечательно!

Орки должны защитить свой архипелаг любыми возможными способами. К счастью для них, Вожак Газгкулл, Маг Урук Трака, лично присутствует, чтобы вести Орков за собой. Пророк Горка и, наверное, самый крутой Орк всех времен, Газгкулл способен отразить вторжение Эльдар, особенно при поддержке нескольких тысяч своих солдат.

Большой Мек Оргамек, являющийся техническим гением, в бою не представляет собой ничего особенного, и поэтому должен стараться остаться в живых. Со своей башни в цитадели он может управлять теллипортами (см. правила для теллипорт). В качестве альтернативы он может сосредоточить свои усилия на управлении консервной фабрикой. Надо ли говорить, что у Орков значительно больше шансов победить, если они смогут помешать Эльдар уничтожить фабрику и будут продолжать штамповать свои боевые машины. Теллипорты позволяют играющим за Орков всегда быть уверенными, что их войска будут находиться в нужное время в нужном месте, а также помогут помешать Эльдар бегать кругами вокруг Орков.

ОРКИПЕЛАГ

Замечательность «Апокалипсиса» заключается в том, что он позволяет вам немножко побезумствовать. Решив соорудить Орочий стол, наша хобби-команда попросту превзошла сама себя. В итоге получился настоящий Орочий архипелаг, с фабрикой, краном, цитаделью, системой теллипорт, противовоздушными пушками, сквиговыми акулами и даже миннозаградительным антигравитационным лихтером, любовно названным «Минная свинья».

Игра была организована одним из наших четырех игроков, написавшим несколько специальных правил для замечательных машин, созданных Оргамеком. Всегда весело придумывать правила для выдающихся ландшафтов, которые вы можете использовать в ваших играх «Апокалипсиса». При этом не надо слишком беспокоиться о том, насколько эти правила сбалансированы, просто примите их как награду за все усилия, потраченные на создание ландшафтов. В конце концов, ведь когда за каждую из сторон сражаются 16000 очков моделей, может произойти все, что угодно!

КОНВЕЙЕР

Консервная фабрика – настоящее техническое чудо, созданное Большим Мекком Оргамеком, чтобы наводнить армии Газгкулла Боебанками. Когда фабрика работает на полную мощность, она может также производить Дредноуты и даже Стомпы! Если в начале хода Орков фабрика работает, то сделайте бросок по таблице:

- 1 Консервная фабрика лязгает и жужжит, но ничего, кроме ядовитого дыма, произвести не может.
- 2–3 Консервная фабрика производит D6 Боебанок.
- 4–5 Консервная фабрика производит D3 Орочьих Дредноута.
- 6 Рабочие фабрики готовят для Вааха! новую Стомпу. Каждый второй раз, когда выпадает «6», из фабрики выходит новая Стомпа.



Дредноуты и Стомпы, выпущенные фабрикой, входят в игру из главных ворот фабрики. Боебанки выходят из специального люка. Они могут действовать как обычно, начиная с хода, когда они присоединились к игре. Пока Оргамек не участвует в рукопашной, Орки могут каждый ход добавлять «1» к одному из бросков по Таблицам конвейера или теллипорт.



ВЕЛИКАЯ ОРДА

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Газгкулл, Маг Урук Трака,
Безумный Док Гротсник,
6 Варбоссов,
10 Нобов в Мегаброне,
44 Ноба,
2 Больших Мека,
2 Мека,
1 Босс Боли,
1 боевой вагон

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

32 Хард Боя,
23 Скарбоев,
14 Коммандо,
26 Штормбоев

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

14 Стиккбомм,
95 Шута-боев,
105 Слугга-боев,
16 Танкбуст,
47 Бурна-боев,
60 Гретчинов с
3 Надсмотрщиками

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

5 Дескопт,
10 Варбайков,
15 Вартракков,
4 Скорчи,
60 Трукк-боев,
10 Трукков

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

13 больших пушек,
18 Дредноутов,
24 Боебанки

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

Стомпа,
Большая Мековая Стомпа,
Титанический Сквигот
2 Файта-Боммера



ПРЕДОТВРАЩАЯ УНИЧТОЖЕНИЕ

Вааах! Газгкулла должен быть остановлен, прежде чем он нападет на Искусственные Миры, и будут потеряны бесчисленные жизни Эльдар.

Дикое Воинство Сейм-Ханна собралось, его блестящие антигравитационные джетбайки идеально приспособлены для стремительной атаки через загрязненные моря Азгракса. Полученное замешательство даст возможность передовым силам Эльдарского войска проникнуть в сердце Орочьей армии и убить Оргамека. Встречи с Газгкуллом желательно избегать, но количество Орочьих теллипорт, построенных в архипелаге, делает возможность прогнозирования исхода битвы невозможной даже для самых одаренных Автархов Сейм-Ханна.

Большое воинство Ультве сформировано вокруг Смотрящих-В-Даль и Колдунов Искусственного Мира. Кроме того, есть два обеспечивающих огневую поддержку элегантных Титана типа «Привидение», являющихся идеальными инструментами для уничтожения высающихся над полем боя Стомп. Если стремительный рейд Эльдар увязнет в длительной рукопашной, Лорды-Фениксы поведут воинов своих Аспектов в смертоносную контратаку.

Войска Эльдар устремляются к острову Гогрока, готовые атаковать со всех сторон. Ясно, что сражение будет отчаянным и кровавым.



ТЕЛЛИПОРТЫ

У Орков есть врожденное понимание различных видов технологий, включая телепортацию; к счастью, их физиология позволяет им переживать многие из ее побочных эффектов! Если подразделение Орков хочет использовать теллипорту, оно целиком должно быть размещено на телепортационной площадке. После Фазы передвижения бросьте шестигранный кубик и сверьте результат по нижеследующей таблице.

- | | |
|----------------------|--|
| 1 – Фзззкрак! | Орочье подразделение остается на месте. Оно получает D6 ран с Силой 6 и вынуждено залечь. |
| 2 – Вуобб! | Подразделение телепортируется на ближайшую теллипорту справа. |
| 3 – Бззззт! | Подразделение телепортируется на ближайшую теллипорту слева. |
| 4 – Yoing! | Подразделение телепортируется на две теллипорты влево. |
| 5 – Сссип! | Подразделение телепортируется на теллипорту по вашему выбору. |
| 6 – Зуп! | Подразделение телепортируется на теллипорту по вашему выбору и может атаковать в этот ход. |

Подразделение Орков мгновенно перемещается на конечную площадку теллипорты. Оно не может атаковать в Фазу атаки, если вы не выбросили результат «Зуп!».

АРМИЯ ЭЛЬДАР

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Аватар Каина,
Эльдрад Ультран,
Принц Йириэль,
6 Лордов-Фениксов,
2 Автарха,
7 Смотрящих-В-Даль,
18 Колдунов

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

27 Воющих Баньши,
20 Огненных Драконов,
10 Призрачных Стражей,
11 Жалящих Скорпионов,
8 Арлекинов

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

65 гвардейцев,
30 штурмовых гвардейцев,
63 Джетбайка,
3 рейнджера,
3 «Волновых Змеи»

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

10 Сияющих Копий,
11 Пикирующих Ястребов,
16 «Гадюк»,
12 Варп-Пауков

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

5 Д-пушек,
8 боевых шагателей,
3 Призрачных Лорда,
1 Вибропушка,
18 «Темных Жнецов»,
5 «Соколов»,
5 Огненных Призм

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

1 перехватчик «Нетопырь»
2 Титана типа «Привидение»
1 танк типа «Скорпион»





После успешного броска по Таблице конвеера из фабрики выходит новая Стомпа.

МОРЯ КРОВИ

После кровавой битвы в живых осталось меньше четверти войск Эльдар, орда Орков была рассеяна и осталась без вожака. Полнейшая бойня на последнем ходу привела к нескольким неожиданным результатам...

Эльдарский план разделить и захватить в целом удался, войска Орков на каждом из островов были быстро изолированы, а два моста захвачены героями Эльдар. К несчастью для сынов Каина, Стомпы изрядно сократили численность Воинов Аспектов, что лишило Эльдар возможности разбить надвигавшиеся на них Орочы орды.

Стомпы отлично сработали против элитной пехоты Эльдар, и несмотря на то, что обе армии нанесли друг другу примерно одинаковый урон, Воины Аспектов стоили вдвое дороже Орков. «Привидения» использовали другую тактику, концентрируя свой огонь на больших целях. Им удалось достаточно быстро остановить буйство одной из Стомп, вызвав в процессе катастрофический взрыв, помогший войскам Эльдар захватить Цитадель.

Несмотря на все свои старания, Яростные Мстители и «Темные Жнецы» не смогли остановить Орков, несущихся через мост в направлении останков Эльдарского Титана. Даже Лорд-Феникс Карандрас вместе со своими Жалящими Скорпионами пал под неослабевающим натиском зеленокожих и их неукротимого вожака. Только когда вся армия Эльдар направила свой огонь на Газкулла, его удалось убить. Даже мост, не выдержав интенсивности огня, рухнул, увлекая Орочьего вожака в мутную воду!

Огонь «Привидений» начал сказываться ближе к концу игры, их пульсары во время четвертого хода уничтожили Стомпу, стоявшую на мосту. Однако играющие за Орков очень хорошо бросали тест Конвеера, и уже на следующий ход Орков из фабрики вышла новенькая Стомпа! Первый же ее залп снял с ближнего «Привидения» два из его трех Структурных Очков и повредил ему двигатель. До конца игры мы так и не успели определить, кто же выйдет

победителем из этой поистине титанической дуэли, но игроки решили, что в следующей игре эти же титаны будут вновь сражаться друг против друга...

ИТОГ

Орки закончили игру, контролируя консервную фабрику и Прометиевую Цистерну. Эльдар захватили центральную цитадель (заодно убив Оргамека) и Минную свинью, после того, как их Ясновидящий случайно телепортировался к ней. Играющие за Эльдар, естественно, утверждали, что Ясновидящий предвидел это и встал на площадку телепорта специально! Кран оказался ничейным, так как абсолютно все войска в его зоне были полностью истреблены. Поэтому исход битвы должна была решить голова Эльдарского Титана. Обе стороны бросили десятки подразделений на захват этой цели, и нам пришлось очень аккуратно подсчитывать Победные Очки. В итоге их количества оказались настолько близкими, что игроки решили, что это ничья!

Несмотря на то, что сама консервная фабрика осталась невредимой, Оргамек был испепелен точным выстрелом Эльдарского грав-танка «Скорпион». Эльдар, понеся серьезные потери, были вынуждены отступить перед лицом бесконечных толп зеленокожих. Однако они все же добились своей основной цели: убили технического гения и изменили направление движения Вааааа! Обеим армиям был нанесен колоссальный урон, и в покрасневших от крови грязных водах только акулы оказались победителями.



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Будучи командиром апокалиптической армии, вы имеете доступ к стратегическим возможностям, таким как орбитальный обстрел, фланговые атаки или рейды специальных подразделений коммандос. Возможности выбираются перед игрой и часто могут означать разницу между победой и поражением, так что выбирайте осторожно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Созданные, чтобы открыть в битве новые измерения или из чистого фана, стратегические возможности придадут дополнительный интерес вашим играм.

Стратегические возможности представляют собой приемы, которые готовятся заранее перед битвой и используются во время нее для получения какого-либо преимущества. Например, ваше командование может призвать орбитальную бомбардировку, устроить засаду на подкрепления противника или подготовить поле боя, заложив в тактически важных местах мины. Вы можете придумать свои собственные тематизированные сценарии, в которых стратегические возможности сторон будут заданы заранее.

Стратегические возможности выбираются после того, как игроки разбиты на команды и поле боя расставлено, но до того, как игроки начнут выставлять свои подразделения на поле боя. Это важно, потому что особенности некоторых стратегических возможностей зависят от расположения подразделений на поле. Количество стратегических возможностей определяется условиями игрового сценария. Так,

если вы играете апокалиптический сценарий, то каждая сторона имеет возможность выбрать одну стратегическую возможность за каждого игрока в команде и несколько бонусных стратегических возможностей, если есть разница в размере армий команд (см. стр. 22).

Доступные стратегические возможности приведены в списке ниже. Одна команда не может иметь более одной стратегической возможности одного вида (то есть вы не можете иметь две «Орбитальные бомбардировки»).

Некоторые стратегические возможности оказывают действие только на подразделения «под командой игрока», то есть они распространяются только на те подразделения, которыми командует

игрок, выбравший стратегическую возможность, а не на все подразделения всех игроков команды.

Некоторые Таблицы правил дают вам право использовать дополнительные стратегические возможности. Это бонусные возможности, и на них не распространяется правило «Одного типа возможности на команду». То есть вы можете иметь одну «Орбитальную бомбардировку» как выбранную возможность и еще одну как бонус за то, что вы используете на поле боя боевую роту Космического Десанта. Здесь следует обращать внимание на то, на какие подразделения действуют эти возможности — на все подразделения команды (игрока) или только на подразделения формирования, дающего бонусные возможности.

Не наносите удар до тех пор, пока вы не будете уверены в том, что достигнете успеха. И когда вы в этом уверены, атакуйте без пощады, сокрушайте врага до самого конца, и не оставляйте никаких ростков сопротивления.

Тактика Импералис

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Стратегические возможности разделены на категории, которые диктуют то, как они должны использоваться.

ТАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

- Засада
- Тщательное планирование
- Маскировка
- Фланговый обход
- Удерживать любой ценой
- Разведка
- Стратегическое передислоцирование
- Важная цель
- Вихревая граната

ВОЗМОЖНОСТИ ПОЛЯ БОЯ

- Бункеры
- Минные поля
- Препятствия
- Туннели

ВОЗМОЖНОСТИ ЛИНИИ ФРОНТА

- Искажающий маяк
- Анти-психо-поле
- Представитель генштаба
- Генератор силового щита

ТЫЛОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

- Уничтожение растительности
- Дымовая завеса
- Глушилки
- Зенитное прикрытие
- Орбитальная бомбардировка
- Точный удар
- Предопределенный обстрел
- Точечные налеты



ТАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Тактические возможности отражают хитроумные тактические планы, которые могут привести к большим потерям, но, тем не менее, приносят большую стратегическую выгоду в перспективе всей битвы.

ЗАСАДА

Ваши разведчики поймали подкрепления врага в смертельный перекрестный обстрел еще до того, как те прибыли на поле боя.

Когда объявляется. В конце Фазы движения противника.

Эффект. Выберите одно подразделение противника, которое в этот ход выходило из стратегического резерва. Все модели в нем получают один выстрел от оружия с AP3, которое наносит рану на 4+ и имеет тип «Снайперское, залегание».

Кроме того, все подразделения противника, которые в этот ход выполняли фланговый обход, также подвергаются такому же обстрелу.

ТЩАТЕЛЬНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Главкомандующий вашими силами отличается тщательным планированием всех аспектов ведения боя.

Когда объявляется. При расстановке.

Эффект. Игрок, использующий эту стратегическую возможность, может вывести до половины своих подразделений из стратегического резерва в первый ход, и должен вывести все остальные подразделения во второй.

МАСКИРОВКА

Примитивная хитрость — и горсть земли может стать гранью между жизнью и смертью.

Когда объявляется. При расстановке.

Эффект. Все подразделения в армии того игрока, который использует эту возможность, получают спас-бросок за укрытие на 5+ в первую Фазу стрельбы противника.

ФЛАНГОВЫЙ ОБХОД

Обойдя силы противника, ваши войска атакуют с неожиданного направления.

Когда объявляется. Когда используется в первый раз.

Эффект. Подразделения, которые выходят из стратегического резерва,

благодаря этой возможности могут использовать для выхода ЛЮБОЙ край стола.

УДЕРЖАТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Ваши войска вцепляются зубами в отвоеванные позиции и не отступают перед любыми потерями.

Когда объявляется. Перед первым раундом.

Эффект. Подразделения, которые не являются машинами, считаются боееспособными подразделениями в отношении захвата целей (в таком случае они стоят в отношении захвата целей половину своих очков).

РАЗВЕДКА

Ваши солдаты знают каждую лисью нору и каждый бугорок на поле боя.

Когда объявляется. В начале вашей Фазы движения.

Эффект. До конца игры все ваши подразделения могут перебрасывать тесты на трудный и опасный ландшафт.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЕРЕДИСЛОЦИРОВАНИЕ

Благодаря телепортации, магии или просто сверхчеловеческим усилиям ваши войска могут перемещаться по полю боя с устрашающей быстротой.

Когда объявляется. В начале одной из ваших Фаз движения.

Эффект. Один раз за игру все подразделения одного игрока, который взял себе эту возможность, могут переместиться. Все подразделения игрока, которые могут двигаться на момент использования возможности, могут совершить бесконечное движение в Фазу движения, до тех пор, пока их путь проходит далее чем в 12 дюймах от подразделений противника.

Передислоцированные подразделения не могут стрелять или совершать нападения в тот же ход.

ВАЖНАЯ ЦЕЛЬ

Одна из целей более, чем любые другие, важна для ваших стратегических планов.

Когда объявляется. Перед началом первого тура.

Эффект. Игрок должен объявить, что одна из его целей является важной, и втайне от противников должен записать, какая это цель. Если в конце игры ваша сторона контролирует свою важную цель, то в отношении победы

считается, что ваша сторона контролирует две цели.

ВИХРЕВАЯ ГРАНАТА

У вас хватило отваги использовать самое страшное оружие, которое может использовать один человек — вихревую гранату.

Когда объявляется. Перед расстановкой.

Эффект. При объявлении игрок должен втайне от противников указать, какая его модель несет эту гранату. Граната используется так же, как и любое другое стрелковое оружие, за исключением того, что она одноразовая. Граната используется как оружие типа Артиллерия 1 с дальностью 6 дюймов; применяется 3-х дюймовый шаблон. Когда определяется финальная позиция шаблона, все модели и удаляемые элементы ландшафта, которые с шаблоном соприкасаются, удаляются из игры без каких-либо спас-бросков любого вида и типа.

Титанические существа не удаляются, но получают вместо этого D6 ран.

Супертяжелые машины также не удаляются, но теряют D3 структурных очков.

В начале каждого раунда каждого игрока шаблон гранаты разрывает ткань реальности. Он смещается по кубуку направлений на 2D6 дюймов. Если при таком броске выпадает дубль, то шаблон удаляется.

«Для меня они выглядели как насекомые. Большой ковер из насекомых, которых я должен раздавить. И несмотря ни на что, именно так я с ними поступил.»

Принцепс Лукретио,
Титан типа «Полководец»
«Небесный Кулак»

ВОЗМОЖНОСТИ ПОЛЯ БОЯ

Некоторые командиры ведут сложную подготовительную работу на поле боя, создавая преимущества себе и проблемы противнику.

ТУННЕЛИ

Ваши солдаты знают тайны пещер и туннелей, которые лежат под полем битвы. Некоторые сами их прорыли.

Когда объявляется. После завершения расстановки, но до первого хода.

Эффект. Игрок размещает на поле боя на уровне земли D6+3 выходов из подземных катакомб. Подразделения игрока, выбравшего эту возможность, выходящие из стратегического резерва, являющиеся пехотными и не имеющие прикомандированного транспорта, могут выходить через любой из этих выходов. Подразделения выходят из туннеля так, как будто маркер является краем стола. Маркеры, в 1 дюйме и ближе от которых находятся подразделения противника, использованы быть не могут, и из одного маркера в один ход может выходить одно подразделение.

Если обе стороны имеют подобную возможность, то каждая сторона ставит D3+3 маркеров, и оба игрока могут использовать любые маркеры для вывода подразделений на поле.

БУНКЕРЫ

На вашей стороне сражаются не только тысячи людей с винтовками,

но и также тысячи людей с лопатами, миллионы тонн железобетона и самого прочного керамика.

Когда объявляется. Во время расстановки.

Эффект. Игрок может разместить на своей зоне расстановки до 6 бункеров. Каждый бункер должен быть занят подразделением того игрока, который эту возможность использует. Полные правила на бункера смотрите в основной книге правил Warhammer 40 000.

МИННЫЕ ПОЛЯ

Каждый метр продвижения вперед противник должен оплачивать жертвами и кровью.

Когда объявляется. После окончания расстановки, но до первого раунда.

Эффект. Вы можете отметить одно минное поле на нейтральной полосе, шириной 6 дюймов и длиной 36 дюймов. Вы можете разбить одно поле на два поля шириной 6 дюймов каждое и длиной 18 дюймов. Минное поле считается трудным и опасным ландшафтом, и любое подразделение, которое несет потери от минного поля, должно пойти тест на залегание.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Поле боя покрыто препятствиями, которые должны задержать и по возможности покалечить врагов.

Когда объявляется. Перед расстановкой.

Эффект. Игрок, выбравший эту возможность, может выставить в своей зоне расстановки до 12 элементов препятствий. Каждый элемент имеет длину в 6 дюймов. Вы можете выбирать любой набор препятствий из списка ниже, до тех пор, пока их общее количество не превышает 12.

Баррикады. Баррикады дают спас-бросок за укрытие на 4+. Являются трудным ландшафтом для пехоты и машин, которые не являются скиммерами. Удаляются из игры, если через них проходит машина, не являющаяся скиммером – раздавило, типа.

Колючая проволока. Колючая проволока – это трудный и опасный ландшафт для всех моделей, которые не являются машинами. Машины могут проходить через отрезки колючей проволоки совершенно безпрепятственно.

Противотанковые ежи/надолбы.

Танковые ловушки – это непроходимый ландшафт для всех машин, кроме скиммеров и летунов. Не замедляют движения пехотных моделей. Дают пехотным моделям спас-бросок за укрытие на 5+, если те прячутся за ловушками.

ВАЖНО: Игрок, использующий эту возможность, должен иметь свои элементы препятствий.

ВОЗМОЖНОСТИ ЛИНИИ ФРОНТА

Вы высоко цените жизни своих солдат и используете разнообразные устройства для того, чтобы облегчить им оборону.

Фронтальные возможности отображаются маркерами, которые размещаются в зоне расстановки игрока. Маркер может иметь размер до 4 дюймов в ширину и длину, и его можно тематизировать под вашу армию. Этот маркер может быть уничтожен стрельбой или в ближнем бою, что отменяет его эффект. Для стрельбы и повреждений он считается неподвижной машиной с броней в 13 по кругу, которая уничтожается любым проникающим или скользящим попаданием.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГЕНШТАБА

Самый старший офицер на поле ведет руководство боем на линии фронта.

Когда объявляется. Во время расстановки.

Эффект. Все подразделения игрока, выбравшего данную возможность, находящиеся в пределах 12 дюймов от маркера, могут использовать универсальные специальные правила: Бесстрашие, Контратака, Ночное Видение, Охотники за Танками.

ГЕНЕРАТОР СИЛОВОГО ЩИТА

Генератор накрывает приличную зону зонтиком энергетического щита.

Когда объявляется. Во время расстановки.

Эффект. Все модели в пределах 12 дюймов от маркера, которые не являются машинами, получают непробиваемый спас-бросок на 4+ от атак, которые ведутся с дальности более 12 дюймов от маркера. Машина

считаются частично скрытыми, с теми же оговорками.

ИСКАЖАЮЩИЙ МАЯК

Работе средств связи и сканеров противника препятствуют специальные устройства.

Когда объявляется. Во время расстановки.

Эффект. Если подразделение противника выходит из резерва в пределах 48 дюймов от маркера, то игрок, контролирующий маркер, кидает D6. На 4+ он может выбрать новую точку выхода подразделения.

АНТИ-ПСИХО-ПОЛЕ

Древнее устройство подавляет проявления Варпа на большом расстоянии.

Когда объявляется. Во время расстановки.

Эффект. Если психосила используется в 36 дюймах от маркера, то она отменяется на 2+. Демоны не могут входить в игру в радиусе 12 дюймов от маркера.

ТЫЛОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Эти возможности представляют подготовленные заранее тыловые преимущества или орбитальную поддержку битвы на поверхности планеты.

УНИЧТОЖЕНИЕ РАСТИТЕЛЬНОСТИ

Растительность на поле боя обращается в обгорелые пеньки или в кислотное болото, открывая линии стрельбы и уничтожая укрытия.

Когда объявляется. В начале Фазы стрельбы своего раунда.

Эффект. Киньте D6 за каждый удаляемый элемент ландшафта, который отображает лес, джунгли или другой лесной или растительный ландшафт. На 2+ элемент ландшафта удаляется. При желании игрок может заменить его на аналогичный по размеру элемент ландшафта, который считается трудным ландшафтом, но укрытия не дает.

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА

Поле пересекает линия дымовых шашек, которые закрывают перемещения ваших войск.

Когда объявляется. В начале любого игрового раунда, включая первый игровой раунд.

Эффект. Положите где угодно на поле боя небольшой маркер. Этот маркер смещается с использованием кубика Направлений, как будто он выстрелил из навесного оружия. Далее разместите не далее чем в 36 дюймах от первого маркера второй, и сместите его так же, как и первый. Проведите воображаемую линию между этими двумя маркерами. До конца этого игрового раунда (то есть в раунд одного игрока и в раунд второго) эта воображаемая линия блокирует линию видимости для всех моделей на столе.

ГЛУШИЛКИ

Каналы связи противника забиты статикой, что заставляет его располагать свои войска на поле боя вслепую.

Когда объявляется. После того как будет сравнено время на расстановку, и как раз перед тем, как противоположная команда начнет обсуждать свою расстановку.

Эффект. Команда противников теряет пять минут, положенных им для обсуждения своей расстановки перед ее началом. Кроме того, при расстановке они не имеют права общаться друг с другом, обсуждать свою расстановку (никаких разговоров, записок, жестов и телепатии).

ЗЕНИТНОЕ ПРИКРЫТИЕ

Ваши зенитные орудия имеют дальность, достаточную для того, чтобы накрывать щитом все поля боя и отгонять самых наглых или просто сбивать их.

Когда объявляется. В начале любой Фазы движения противника.

Эффект. Выберите одного летуна противника. Летун должен немедленно вместо движения покинуть стол, как это описано в его правилах.

Если летун не хочет выходить из боя, то он может остаться на столе в соответствии с общими правилами, но при этом он получает 3 автоматических попадания с Силой 8 и AP 3 по боковой броне.

ОРБИТАЛЬНАЯ БОМБАРДИРОВКА

Корабли вашего флота располагаются на низкой орбите вокруг планеты, готовые сбросить смертоносный груз на головы врагов.

Когда объявляется. В начале одной (и только одной) Фазы стрельбы вашего раунда.

Эффект. Киньте D3. Если результат равен или меньше номера раунда, то вы можете использовать бомбардировку.

Если бомбардировка доступна, то положите шаблон Апокалиптического обстрела где угодно на столе. Бомбардировка отыгрывается как Апокалиптический обстрел (4) с Силой 8 и AP3, Залегание. Бомбардировка всегда наносит попадание по боковой броне машин и считается Артиллерией.

ТОЧНЫЙ УДАР

Корабль на орбите точно определил позицию одного подразделения противника, и теперь корректирует огонь наземных подразделений.

Когда объявляется. В Фазу стрельбы своего раунда.

Эффект. Выберите одно вражеское подразделение на поле боя (не летуна). До конца Фазы стрельбы все дружественные подразделения попадают по нему на 2+.

ПРЕДОПРЕДЕЛЕННЫЙ ОБСТРЕЛ

Гибель врага приближается, когда ваши союзники на низкой орбите присоединяют свою огневую мощь к вашей.

Когда объявляется. Перед расстановкой.

Эффект. Перед тем как обе стороны начнут расставлять свои силы на поле боя, игрок, выбравший эту возможность, должен втайне от противника указать (точно, чтобы не возникало споров) три места на поле боя, которые в течение игры станут целью для орбитальной бомбардировки (смотрите соответствующую возможность). Он также должен указать раунд, в котором удар будет нанесен. Допустим, только один удар в один раунд.

ТОЧЕЧНЫЕ НАЛЕТЫ

Перед боем отряды коммандос проникают в тылы врага и наносят удары по изолированным подразделениям противника.

Когда объявляется. После расстановки, но до начала первого раунда.

Эффект. Каждое подразделение противника на столе, которое состоит из одной модели, получает одно автоматическое попадание с Силой 5 и AP2 (машины получают попадание в боковую броню).

Вы жаждете победы. Это очевидно. То, что менее очевидно – это природа победы. Бывают случаи, когда вы способны уничтожить противника полностью, без остатка, не понеся потерь, и тем не менее победа будет принадлежать ему. В любом случае вы должны сначала осознать природу своей победы, и только потом предпринимать шаги по ее достижению. Избегайте инстинкта сначала сражаться, а думать потом.

Тактика Империалис





ПРИЛОЖЕНИЯ

На финальных страницах нашей книги мы расскажем вам о том, как принимать активное участие в жизни таких же, как вы, хоббистов и без проблем находить партнеров по играм. Также мы расскажем вам, где купить разнообразные модели, упомянутые в этой книге, и где найти правила для них. В конце вы также найдете глоссарий по апокалиптическому сценарию.

ТАБЛИЦА СУПЕРТЯЖЕЛЫХ МАШИН

Супертяжелые боевые машины могут перевозить не только модели пехоты, и но и модели других типов. Разные модели занимают разное количество мест в транспорте, согласно таблице.

Тип модели:	Считается:
Пехота (модель на подставке 25 мм)	1
Пехота (на подставке больше 25 мм)	2
Пехота с прыжковыми ранцами	2
Кавалерия/Твари	3
Мотоциклы/Джетбайки	3
Артиллерия (команда)	1
Артиллерия (орудие)	5
Монстроидальное существо	10
Шагатель	10
Другие машины	Нет

Следует иметь в виду, что конкретные супертяжелые транспорты могут быть исключениями из этих правил, например, некоторые транспорты могут перевозить целые танковые роты, а некоторые, наоборот, только модели определенных типов, из-за своих особенностей. Все подробности описаны в соответствующей таблице с правилами машины.

Следует также иметь в виду, что в «Апокалипсисе» транспорты могут перевозить не только модели своей армии, но и модели союзных армий.

Это может привести к довольно забавным, но при этом полностью приемлемым ситуациям, когда эскадрон Берейторов Имперской Гвардии будет атаковать с борта «Буревестника» Космического Десанта или на борту Стомпы Орки будут перевозить Карнифексов, которые в нужный момент выпрыгнут и всем вломят!

ТАБЛИЦА СОЮЗНИКОВ

☺ = Две армии – преданные союзники: ни у одной, ни у другой стороны нет проблем биться рядом с подобным союзником.

☹ = Две армии не доверяют друг другу, и объединяются только перед лицом общей внешней угрозы. Или просто атакуют одну цель в одно время.

☠ = Две армии – злейшие враги. Чтобы они сражались бок о бок, требуется что-то неординарное.

	Хаос	Темные Эльдары	Эльдары	Имперская Гвардия	Силы Инквизиции	Космодесант	Некроны	Орки	Тау	Тираниды
Хаос	☺	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Темные Эльдары	☹	☺	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Эльдары	☹	☹	☺	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Имперская Гвардия	☹	☹	☹	☺	☹	☹	☹	☹	☹	☹
Силы Инквизиции*	☹	☹	☹	☹	☺	☹	☹	☹	☹	☹
Космодесант	☹	☹	☹	☹	☹	☺	☹	☹	☹	☹
Некроны	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☺	☹	☹	☹
Орки	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☺	☹	☹
Тау	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☺	☹
Тираниды	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☺

* Силы Инквизиции – это армии, набранные в соответствии с кодексами Охотников за Демонами и Охотников за Ведьмами, а также любые Имперские армии, которые возглавляют Инквизиторы.

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

ПАМЯТКА ПО СЦЕНАРИЮ

1. ВЫБЕРИТЕ АРМИЮ

- Договоритесь о максимальном размере армии.
- Выберите свою армию в соответствии с правилами одного из кодексов Warhammer 40 000.
- Таблица Организации армии не используется, вы можете брать любые подразделения, которые посчитаете нужными.
- Легендарные подразделения и боевые формирования могут быть включены в армию.
- Игроки могут использовать смешанные армии, составленные из подразделений двух кодексов.

2. ВЫБЕРИТЕ КОМАНДЫ

- Если вы играете командами, то на этом этапе определите, какой игрок за какую часть армии отвечает.
Если одна команда имеет армию на меньшее количество очков, чем другая, то она может получить больше стратегических возможностей (смотрите правила стратегических возможностей далее).

3. ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

- Расставьте ландшафт по взаимному согласию
- Решите, где находится «мертвая зона», и выберите зоны расстановки.

4. УСТАНОВИТЕ ПРЕДЕЛ ВРЕМЕНИ

- Определите лимит времени для игры.
После того, как время истекает, обе стороны должны сыграть равное количество раундов, после чего игра заканчивается

5. ВЫБЕРИТЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

- Каждая команда получает количество стратегических возможностей, равное количеству игроков в самой многочисленной команде.
- Если одна сторона имеет армию меньше, чем другая, то меньшая сторона получает одну дополнительную стратегическую возможность за каждые 250 очков разницы.
- Некоторые легендарные подразделения или боевые формирования дают вам возможность использовать дополнительные стратегические возможности. Это бонусные возможности.
- Ни одна возможность не может быть взята и использована дважды, если это не бонусная возможность.

6. РАССТАНОВКА

- Обе стороны втайне указывают то время, которое они тратят на расстановку. Это то время, которое стороны могут потратить на то, чтобы расставить свои армии в боевом порядке на игровом столе.
- Сторона, которая сделала меньшую по времени заявку, имеет право первого хода.
- Те подразделения, которые не выставлены на поле боя (и которые не успели выставить до означенного лимита времени), остаются в стратегическом резерве. Игроки могут призывать подразделения из стратегического резерва в первые ходы игры.

7. РАССТАНОВКА ЦЕЛЕЙ

- Каждая сторона выставляет на поле боя 3 цели, по одной по очереди. Вы должны выставить одну цель в своей зоне расстановки, одну в «мертвой зоне» и одну в зоне расстановки противника.

8. НАЧИНАЙТЕ ИГРУ

- Сторона, которая сделала меньшую ставку на время расстановки, имеет право первого хода.

9. ПОБЕДА!

- Та сторона, которая на конец битвы контролирует больше целей, считается победившей.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

Первый ход: Отряды не могут быть отправлены в бой.

Второй ход: Вплоть до половины (с округлением вверх) подразделений из резерва может быть отправлено в бой.

Третий ход: Все оставшиеся в резерве подразделения должны быть отправлены в бой.

Подразделения, отправленные в бой, должны присоединиться к игре с любого из краев стола в своей зоне выставления, выходя на стол в Фазу движения. Подразделения, способные использовать правило Глубокого Удара, могут использовать его во время хода, когда были отправлены в бой, или же появиться с края стола.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ СУПЕРТЯЖЕЛЫХ МАШИН

D6	Результат
1 и менее	Орудийная команда оглушена
2	Водитель оглушен
3	Оружие уничтожено
4	Повреждение двигателя
5	Структурное повреждение
6+	Цепная реакция!

Модификаторы:

Скользжащее попадание:	-2
Проникающее попадание:	0
Оружие типа «Уничтожитель»:	+1

КАТАСТРОФИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

D6	Результат
1	Разбита
2	Разбита
3	Разбита
4	Взрыв
5	Взрыв
6	Апокалиптический взрыв!

ИНДЕКС

1. Выберите армию	18
2. Выберите команды	20
3. Подготовка поля боя	20
4. Установите предел времени	21
5. Выберите стратегические возможности	22
6. Расстановка	23
7. Расстановка целей	24
8. Начинайте игру	24
9. Победа!	24

А	
Апокалиптический сценарий	17
Апокалиптический шаблон	97
Артиллерийская рота «Гнев Императора»	109
Аспектная Ударная волна	143

Б	
Бесчисленные орды	153
Био-титан Иерофант	148
Боевая крепость Чреполом	133
Боевая рота	119
Бомбардировщик типа «Мародер»	127
Бомбовый налет	94
Бронетанковое острие	115

В	
Вакуумные щиты	96
Воинство Наездников Ветра	145
Вспомогательное формирование Огринов	111
Выводок «Воля Сверхразума»	151

Г	
Гаусовый Пилон Некронов	164

Д	
Десантно-штурмовой выводок	152
Десантно-штурмовой корабль типа «Буревестник»	114

З	
Заградительный бронетанковый контингент	160
Зенитная артиллерийская установка типа «Гидра»	107

Зенитное оружие	96
-----------------------	----

И	
Инферно!	95
Истребитель типа «Громобой»	126
Истребо-бомбер	132

К	
Катастрофическая таблица	93
Контингент огневого подавления	116
Крепость Высокомерия	106
Культь Скорости	135

Л	
Летуны	94

М	
Магистры Ордена	118
Массивный шаблон	97
Медный Скорпион Кхорна	173
Монолитная фаланга	165

О	
Основное оружие	96
Охотники на Титанов	169

П	
Перехватчик типа «Нетопырь»	142
Подземный ударный выводок	150
Правило «Считается...»	62
Прилив Отродий	174
Прорыв Варпа	175

Р	
Разведывательная группа «Коготь Императора»	110
Режим зависания	94

С	
Силовые поля	96
Силы быстрого проникновения	161
Смерть с Небес	168



Совмещенное оружие	96
Сонм Духов	144
Стая гигантских Кнарлоков	159
Стомпа	130
Стомпа Большого Мека	131
Стратегические возможности	186
Стратегический резерв	23
Структурные очки	92
Супертяжелые машины	92
Супертяжелый танк типа «Адский Молот»	105
Супертяжелый танк типа «Разящий Клинок»	104

Т	
Таблица повреждений супертяжелых машин	93
Таблица Союзников	198
Танковая рота «Кулак Императора»	108
Титан типа «Гончая»	125
Титан типа «Полководец»	124
Титан типа «Привидение»	140
Титанические существа	91
Титанический Сквиггот	134
Титаническое оружие ближнего боя	96
Транспортная таблица супертяжелых машин	198
Тяжелый истребитель типа «Барракуда»	158

Ч	
«Чумной Жнец» Нургла	172

Ш	
Шаблон Адского Огня	97
Шаблон Апокалиптического Обстрела	97
Шипастый Иеродул	149

Э	
Эльдарские титанические голографические поля	96
Эскадрон «Небесный Гнев»	141
Эскадрон огневого прорыва	117

Авторы: Аллессо Каваторе, Грехем Деви, Энди Хоар, Джарвис Джонсон, Фил Келли, Гевин Торп, Адам Трок, Джереми Веток, Мет Вард
Обложка: Девид Галахер
Иллюстрации: Алекс Бойд, Роберт Цирилло, Пол Дентон, Дейв Галахер, Нуала Кинрейд, Адриан Смит
Графический дизайн: Пит Борлис, Алан Девис
Препродукция: Саймон Бертон, Карл Даффон, Крис Эгар, Макр Элиот, Зафф Хайд-Девис, Крис Джагерс, Крис Шилд, Джон Туртл, Стюарт Вайт, Натан Винтер
Дизайнеры миниатюр: Тим Аддок, Мик Андерсон, Джуан Диаз, Мартин Футтит, Джес Гудвин, Колин Грейсон, Марк Худсон, Алекс Хедстром, Мет Холланд, Гари Морли, Элли Морисон, Триш Морисон, Браен Нельсон, Себ Пербет, Алан Пери, Майкл Пери, Стив Салех, Дейв Томас
Команда 'Eavy Metal': Фил Дун, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латан, Кейт Робертсон, Ния Веттерген, Кирстен Виллиамс
Хоббиная команда: Дейв Эндрюс, Нейл Худсон, Марк Джонс, Чад Миерзва, Доминик Мюррей
Дополнительные хоббиные материалы: Кристиан Бюрн, Дейв Кросс, Мик Кудворт, Рей Дранфельд, Дан Харден, Джеймс Карч, Ричард Кемп, Оуэн Рисс, Марко Шупльц, Мет Тун, Рит Тернер
Forge World: Технические рисунки и силуэты: Крис Бристоу, Тони Котрелл, Варвик Кинрейд
Оригинальные правила Forge World: Варвик Кинрейд
Дизайнеры моделей Forge World: Марк Бредфорд, Даниель Кокерсэльд, Тони Котрелл, Саймон Эган, Вилл Хейнс, Шейн Холей, Дрен Парвуд
Специальная благодарность: Джону Бланчу, Марку Латану, Алану Мерриту и Рикку Пристли.

Русская версия книги:
Перевод: Владимир Яснов и Леонид Прохоров aka Дядюшка aka Красный Эльф
Под редакцией: Любви Мачиной и Константина Крочкова aka Бронеход aka Кор Кант
Верстка русской версии: Любовь Мачина
Отпечатано: Компания «Астероид»

Произведено компанией «Games Workshop»
 Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

Copyright © Games Workshop Limited 2007. GW, Games Workshop, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Imperium, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 and associated Device, the Warhammer 40,000 Apocalypse Device, Imperial Guard, Baneblade, Heavy Stubber, Heavy Bolter, Lascannon, Hellhammer, The Fortress of Arrogance, Hydra Flak-Tank, 'Emperor's Fist' Tank Company, 'Emperor's Fist' Tank Squadron, Leman Russ tank, Leman Russ Vanquisher, Leman Russ Exterminator, Leman Russ Executioner, Demolisher tank, 'Emperor's Wrath' Artillery Company, 'Emperor's Wrath' Artillery Battery, Basilisk tank, Eagle Recon Troop, Sentinel, Ogryn, Ogryn Auxilia, Rhino, Drop Pod, Thunderhawk Gunship, Turbo-laser Destructor, Land Raider, Whirlwind, Land Speeder, The Legion Of The Damned, Codex, Terminator, Tactical Squad, Devastator Squad, Inquisitor, Chaos, Masters Of The Chapter, Space Marine Battle Company, Titan Legion, Adepta Sororitas, Warlord Battle Titan, Plasma Blast Cannon, Volcano Cannon, Gatling Blaster, Apocalypse Missile Launcher, Warhound Scout Titan, Vulcan Mega-Bolter, Void Shield, Thunderbolt Fighter, Marauder Bomber, Ork, Waaagh, Gork and Mork, Killia Kan, Dreadnought, Kult of Speed, Stormboyz, Flash Gitz, Madboyz, Gargant, Dreadmobz, Gretchins, Stompa, Big Mek's Stompa, Fighta-Bomma, Skullhamma Battle Fortress, Gargantuan Squiggoth, Dredmob, Kult Of Speed, Nobz, Mekboyz, Trukkbboyz, Eldar, Craftworld, Scorpion Grav-Tank, Phantom Battle Titan, Vampire Raider, Phoenix Bomber, Wraithlord, Aspect Warriors, Warp Spiders, Swooping Hawks, Shuriken Cannon, Bright Lance, Holo-field, Wraithbone, Sonic Lance, Revenant Titan, Aspect Assault Wave, Wave Serpent, Autarch, Nightwing Interceptor, Spirit Host, Wraithguard, Wind Rider Host, Vyper Jetbike, Tyrant, Tarellian Bloodshark, Gaunt, Termagant, Hornmagant, Carnifex, Rockcrete, Trygon, Ravener, Ravener Brood, Norn Queen, Hierophant Bio-Titan, Hierodule Bio-Titan, Hive Fleet Kraken, Hive Mind Brood, Tyrant Guard, Zoanthrope, Mycetic Assault Storm, Tau Empire, Fire Caste, Air Caste, Earth Caste, Water Caste, Shas'El, Por'O, Ethereal, Barracuda Heavy Fighter, Markerlight, Great Knarloc, Bolt Thrower, Kroot, Krootox, Kroot Hound, Armoured Interdiction Cadre, Hammerhead Gunship, Sky Ray Missile Defence Gunship, Shas'O, Crisis Team, Necrons, Necrontyr, Tomb Spyder, Dark Age of Technology, Flayed One, Immortal, Destroyer, Wraith, Monolith, Monolith Phalanx, Gauss Pylon, Dark Eldar, Archon, Archite, Commorragh, Splinter Raid, Ravager Jetbike, Ravager Titan-Hunters, Disruption Maser, Chaos, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, Bloodthirster, Bloodletter, Great Unclean One, Plaguebearers, Lord Of Change, Horrors of Tzeentch, Keeper of Secrets, Daemonette, Chaos Spawn, Traitor Legions, Death Guard, Khorne Berserker, Thousand Sons, Red Corsairs, Brotherhood of Ghast, Plaguereaper of Nurgle, Nurglings, Brass Scorpion of Khorne, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

WARHAMMER 40,000

АПОКАЛИПСИС

В кошмарном мире далекого будущего реальна только война.

Величайшие герои эпохи ведут полки солдат и бронетанковые колонны против своих заклятых врагов. Колоссальные Титаны возвышаются над полем боя подобно богам. Самолеты с ревом пролетают над головами, и корабли на орбите обрушивают свою мощь на поле сражения. Это война на совершенно новом уровне.

«Апокалипсис» — это расширение к системе правил Warhammer 40000, которое позволит вам играть в сражения титанического масштаба. Используя эту книгу, вы сможете вывести на поле боя все свою коллекцию миниатюр Warhammer 40000. Игроки смогут добавлять в свои армии новые подразделения, такие как супер-тяжелые танки, титаны и самолеты всех видов. Вам становятся доступны стратегические возможности, такие как минные поля, орбитальные обстрелы и фланговые маневры. Апокалипсис приближается.

*«Сто тысяч миров. Миллион войн. Скрыться негде.
Война тебя везде настигнет.»*

В этой книге вы найдете:

- **АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ БИТВЫ.** Правила Апокалиптического сценария, а также советы, как организовать игру такого масштаба.
- **АРМИИ И ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ.** Полезные советы по сбору армий и созданию поля боя.
- **АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ СИЛЫ.** Новые правила для супер-тяжелых машин, титанических существ, летунов и другие дополнительные правила для Warhammer 40000 апокалиптического масштаба. Также в этой книге вы найдете таблицы с правилами для разнообразных боевых машин Империи, таких как супер-тяжелый танк типа «Разящий Клинок», для титанических монстров, таких как невероятный ужас био-титана типа Иерофант, и для специальных апокалиптических боевых формаций, таких как Боевая Рота Космического Десанта или Эльдарский Сонм Духов.
- **СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ.** В начале каждой битвы игроки обеих сторон выбирают хитроумные стратегические ходы, которые они будут использовать в игре, а также дополнительные возможности тыла и штаба.
- **БИТВЫ.** В этой книге вы также найдете описание трех битв воистину апокалиптического размера — каждая на своем, уникальном поле боя.



WARHAMMER 40000
«АПОКАЛИПСИС»


РУССКИЙ

www.games-workshop.com

**GAMES
WORKSHOP®**