

## Характеристики.

**Attacks (a):** Указывает, сколько атак ближнего боя может совершить модель в ближнем бою.

**Ballistic skill (bs):** Навык баллистики, показывает точность модели при стрельбе из оружия дальнего боя. Если у модели данный навык '-' она не может вести стрельбу вообще.

**Leadership (ld):** показатель морали модели.

**Move (m):** Расстояние, на которое модель может перемещаться по полю битвы.

**Save (sv):** Защита, которую дает броня модели.

**Strength (s):** Сила модели и то насколько успешно она может пробить броню соперника в ближнем бою.

**Toughness (t):** Отражает устойчивость модели против физического урона.

**Weapon skill (ws):** Навык рукопашного боя. Если в инфолисте модели данный навык '-' она не может сражаться в ближнем бою как и участвовать в ближнем бою вообще.

**Wounds (w):** Указывает количество урона (ран), который модель может выдержать до того, как будет уничтожена.

## Характеристики оружия.

1. **Range** – Показатель дальности стрельбы оружия.

2. **Type** – Тип оружия.

3. **Strength (s)** – Сила оружия.

а) «User» - Сила оружия равна силе модели.

б) «+» - Прибавляет модификатор силы оружия к силе модели.

в) «x» - Умножает модификатор силы оружия на силу модели.

4. **Armour Penetration (ap)** - Пробивание брони.

5. **Damage (d)** – Урон, наносимый модели при успешном попадании.

## Краткое описание фаз.

1. **Фаза инициативы (Initiative phase)** – Игроками определяется очередность, с которой они будут действовать в этот раунд.

2. **Фаза движения (Movement phase)** – Игроки перемещаются по игровому полю в соответствии со своими характеристиками, а также могут применять специальные действия доступные в данной фазе.

3. **Фаза пси-сил (Psychic phase)** – Использование пси-сил моделей наделенных соответствующими способностями.

4. **Фаза стрельбы (Shooting phase)** – Атака оружием дальнего боя.

5. **Фаза ближнего боя (Fight phase)** – Модели связанные ближним боем обмениваются ударами.

6. **Фаза проверки боевого духа (Morale phase)** – Модели проходят тест на мораль.

## 1. Фаза Инициативы (Initiative Phase)

В фазе инициативы игроки бросают кубики 2d6. Результат броска определяет игрока, который будет ходить первым в этом раунде. Игрок с самым высоким значением ходит первым (и объявляется инициатором), следующим идет игрок с меньшим значением, и т.д. Игроки, чьи значения на кубиках совпали, перебрасывают их до тех пор, пока не будет установлена очередность. Как только очередность игроков будет установлена, фаза инициативы завершается и начинается фаза движения.

### Кубовка (Roll-Offs)

Некоторые правила предписывают игрокам делать «ролл-офф» (кубовка). Для этого каждый игрок бросает d6 (или 2d6, если участвует больше двух игроков), и тот, у кого выпало наибольшее значение, выигрывает «ролл-офф». В случае ничьей, игроки повторно перебрасывают кубики до тех пор, пока победитель не будет определен. Это единственный случай, когда игроки могут выполнить «переброс-переброса».

### Переброс (Re-Rolls)

Некоторые правила позволяют перебросить кубики (re-roll), тем самым изменив результат в положительную или отрицательную сторону. Переброс можно осуществить лишь единожды.

### Последовательность действий (Sequencing)

В случае если два или более правил выполняются в игре одновременно (обычно пред фазой движения или фазой ближнего боя), очередность разрешения подобных правил определяет игрок-инициатор. Если правила выполняются до определения инициатора – очередность определяется игроком, который выиграл кубовку.

## **В начале/конце фазы... (At The Beginning of the Phase...)**

Некоторые правила или способности применяются в начале или в конце фазы. Правила или способности, используемые в начале фазы, используются до того как игроки начнут действовать в данной фазе. Правила или способности, используемые в конце фазы, применяются после того как игроки выполняют свои действия.

## **2. Фаза движения (Movement Phase)**

В данной фазе, в порядке очередности, установленной в фазе инициативы (initiative phase), каждый игрок перемещает свою команду. После того, как игрок переместил все свои миниатюры, следующий игрок делает то же самое, и так далее. После того, как все игроки походили в данной фазе, начинается пси-фаза (psychic phase). Ни одна модель не может перемещаться больше одного раза за фазу. Чтобы не забыть какая модель осуществила перемещение – разместите рядом с ней соответствующий маркер.

### **Движение (Moving)**

Вы можете изменить положение модели на поле боя, переместив ее. Модели могут перемещаться по полю боя в фазе передвижения (movement phase) и фазе ближнего боя (fight phase). Некоторые способности моделей могут позволить передвигаться им и в других фазах. При передвижении модель может перемещаться в любом направлении (разрешается несколько раз менять направление), но не могут перемещаться сквозь другие модели или их базы, а также пересекать край поля боя. В конце перемещения можно повернуть модель так, чтобы она была обращена в любую сторону. Расстояние, на которое перемещается модель, измеряется от наиболее удаленной части ее основания (базы). Если модель не имеет основания, измерьте перемещение от наиболее удаленной части корпуса модели. Если модель только поворачивается, то она по-прежнему считается перемещенной. Модель должна закончить свое движение на поверхности, на которой она может стоять (если нет, то смотрите - “синдром шаткой модели” (wobbly model syndrome)).

### **Движение через ландшафт (Moving Over Terrain)**

Если не указано иное, модель может перемещаться по ландшафту (террейну), но не сквозь его элементы (модели не могут двигаться сквозь стены или руины, но могут взбираться на них или проходить над ними). Модель может двигаться вертикально, чтобы подняться на определенный участок местности, а расстояние, которое преодолела модель, учитывается при подсчете дальности движения.

### **Полет (Fly)**

Если в описании модели сказано, что она может летать (fly) - она может перемещаться через другие модели или местность, как если бы их там не было (кроме тех, которые являются непроходимыми). Даже обладая способностью летать, модель заканчивает свое передвижение на поверхности, на которой может стоять (кроме поверхности, на которой стоит другая модель). При перемещении данной модели вертикальное расстояние не измеряется.

### **Обычное перемещение (Normal Move)**

Большинство передвижений, сделанных в фазе движения (movement phase), считаются обычным перемещением (normal move). Модель, совершающая обычное перемещение, может двигаться на расстояние, равное или меньшее ее характеристикам перемещения (m).

### **Модели соперника (Enemy Models)**

Когда модель совершает обычное перемещение или рывок (advance), она не может быть перемещена ближе, чем на 1 дюйм к любым вражеским моделям. Если модель находится в пределах 1 дюйма от любых вражеских моделей, она не может совершить обычное перемещение или рывок.

### **Выход из ближнего боя (Falling Back)**

Когда вы выбираете модель для перемещения, которая в начале фазы движения (movement phase) находится в пределах 1 дюйма от моделей соперника - она не может осуществить обычное перемещение. Вместо этого модель может либо оставаться неподвижной, либо выйти из ближнего боя (fall back). Модель не может выйти из ближнего боя, если модель соперника закончила движение в пределах 1 дюйма от нее в той же фазе (например, было объявлено нападение (charge)). При выходе из ближнего боя модель может перемещаться на расстояние, равное или меньшее, чем указано в ее характеристиках движения (move), но должна закончить свое перемещение на расстоянии более чем на 1 дюйм от всех моделей противника. Если модель выходит из ближнего боя, в данной фазе ей не доступны рывок (advance), нападение (charge), контрдействие (react) и объявление готовности (readied). Модель, которая выходит из ближнего боя, также не может стрелять в последующей фазе, если только не может летать (fly). При наличии специальных маркеров положите маркер «falling back» рядом с моделью в качестве напоминания.

## Рывок (Advancing)

Вместо того, чтобы использовать обычное перемещение, вы можете объявить, что модель будет делать рывок (advance) (если не находится в пределах 1 дюйма от модели противника). При объявлении продвижения игрок делает бросок d6, прибавляя полученный результат к значению характеристики движения (move) своей модели. Вы можете передвинуть модель на полученное или меньшее расстояние. Если модель использует продвижение в данной фазе, то она не может нападать (charge), предпринимать контр-действие (react) и стрелять в последующей фазе стрельбы (shooting phase). При наличии специальных маркеров положите маркер «advance» рядом с моделью в качестве напоминания.

## Готовность (Readying)

При выборе модели для перемещения, вместо того, чтобы использовать обычное перемещение (включая поворот модели), вы можете объявить, что ее готовность (ready) (если не находится в пределах 1 дюйма от модели противника). Модель, заявившая готовность в фазе движения (movement phase), имеет преимущество в последующей shooting phase. При наличии специальных маркеров положите маркер ready рядом с моделью в качестве напоминания. Если модель по какой – либо причине будет перемещена, она больше не ready - удалите этот маркер.

## Нападение (Charging)

Если в пределах 12 дюймов от вашей модели есть модели противника (но она сама не находится в пределах 1 дюйма от моделей соперника), то вы можете объявить нападение (charge). При этом необходимо следовать приведенной ниже последовательности.

### Последовательность нападения:

#### 1. Выберите цель(и)

Выберите одну или несколько моделей оппонента в пределах 12 дюймов от вашей атакующей модели и объявите нападение (charge).

#### 2. Контрдействие оппонента (React)

После того, как вы объявили нападение (charge), противники (которым разрешено это делать), в отношении которых оно направлено по очереди выбирают соответствующие контрдействия (react) в порядке, определенном в фазе инициативы (initiative phase). После того как один противник разрешил все свои реакции очередь переходит к следующему игроку и так далее. Модель может выполнить контрдействие, если является мишенью для модели использующей нападение, и находится на расстоянии более чем 1 дюйм от нее. Модель оппонента в качестве контрдействия может вести встречный огонь (overwatch) или отступление (retreat). Если в какой-либо момент модель объявившая нападение будет уничтожена, контр-действий на него не принимается.

#### Встречный огонь (Overwatch)

Встречный огонь (Overwatch) - это специальный тип стрелковой атаки, описанный ниже. Модель может применить встречный огонь несколько раз во время боя.

#### Отступление (Retreat)

Модель не может отступить (retreat) если она уже перемещалась (или попыталась объявить нападение (charge) в этой фазе. Модель может отступить, если она уже объявляла встречный огонь (overwatch) в этой фазе. Когда модель отступает, она может быть перемещена на расстояние не превышающее 3 дюйма, при этом она должна закончить свое движение дальше, чем была, от модели объявившей нападение и более чем в 1 дюйме от любых других моделей противника. Модель, которая отступает, больше не может осуществлять контрдействия (react), а также не может стрелять (за исключением случаев, когда модель может летать (fly)). При наличии специальных маркеров положите маркер «retreat» рядом с моделью в качестве напоминания.

#### 3. Бросьте 2D6 и выполните нападение (charge).

После того, как все контрдействия (react) были выполнены, бросьте 2D6. Модель, объявившая нападение (charge), может двигаться на расстояние, полученное в результате броска. Чтобы успешно реализовать нападение, модель должна завершить движение в пределах 1 дюйма по меньшей мере от одной из целевых моделей. Если модели это удастся - она считается напавшей (have charged), а модели, которые в результате нападения находятся в пределах 1 дюйма от напавшей модели - подвергнутыми нападению (have been charged). Модель не может двигаться на расстоянии ближе, чем 1 дюйм, от вражеских моделей, не являющихся целью нападения. Если модель не может завершить свое перемещение в соответствии с указанными выше правилами, то нападение считается проваленным. При этом модель может продолжить движение в соответствии с полученным на 2D6 результатом, но не ближе чем на 1 дюйм от целевой модели оппонента. Модель может объявить нападение только 1 раз за фазу

движения (movement phase), и после его (нападения) завершения не может стрелять в фазе стрельбы (shooting phase). При наличии специальных маркеров положите маркер «charge» рядом с моделью в качестве напоминания.

## **Самое главное правило**

В игре с подробным и широким спектром действий, как Kill Team могут случаться моменты, когда вы не уверены как именно разрешить возникшую ситуацию во время игры. Когда это произойдет, обсудите ситуацию с вашим противником(ми) и примите решение которое удовлетворит все стороны (или покажется самым забавным!). Если решения удовлетворяющего все стороны не будет принято – исход решается кубовкой (roll-off), кто выбросил большее значение на кубике - тот и принимает решение.

## **Синдром шаткой модели (Wobbly Model Syndrome)**

В случае если на определенной части ландшафта миниатюра стоит неустойчиво, и впоследствии с большой вероятностью может упасть, быть повреждена или сломана, вполне приемлемо поставить модель на более «устойчивой» поверхности (с согласия других игроков, запомнив или отметив фактическое местоположение). Если впоследствии соперник осуществляет стрельбу вам придется удерживать миниатюру на первоначальной позиции, чтобы он мог проверить дальность и видимость.

## **Подкрепления (Reinforcements)**

Некоторые модели могут появиться на поле боя в середине битвы, иногда с помощью телепортеров, гравитационных парашютов или других, более экзотических средств. Как правило, это происходит в конце фазы движения (movement phase), но также может произойти и в других фазах. Модели, появившиеся на поле боя подобным образом, не могут перемещаться с используя рывок (advance) или нападение (charge) во время раунда, но могут совершать обычные действия (использовать психические силы, стрелять и т. д.) до конца раунда. Модели, прибывшие в качестве подкрепления считаются совершившими обычное перемещение (normal move) для таких правил, таких как стрельба из тяжелого оружия. Любая модель, которая не прибыла на поле битвы к концу боя, считается выведенной из строя (out of action).

## **3. Фаза пси-сил (Psychic Phase)**

Некоторые модели в своих характеристиках имеют особенность псайкер (psyker). Псайкеры могут проявлять свои пси-способности и пытаться отражать вражеские. В фазе пси-сил (psychic phase) игроки, в соответствии с очередностью, выбирают одного псайкера из своей команды, с помощью которого пытаются применить одну или несколько пси-сил в порядке, определенном в фазе инициативы (initiative phase). Каждый игрок может выбрать только одного псайкера в каждом раунде боя, и как только псайкеры всех игроков совершили соответствующие действия (или решили ничего не делать), фаза пси-сил заканчивается и начинается фаза стрельбы (shooting phase). Каждая попытка проявить пси-силу, производится в следующей последовательности:

### **1. Выбор пси-силы**

В первую очередь игрок объявляет силу, которую пытается использовать выбранная модель-псайкер. Силы, которыми может манипулировать или отражать псайкер и их количество подробно представлены в его характеристиках (дата-листе). Псайкер не может использовать одну и ту же пси-силу более одного раза за ход.

### **Пси-силы (Psychic Powers)**

Если не указано иное, все псайкеры по умолчанию знают пси-силу – пси-разряд (psybolt). Некоторые знают другие силы вместо, или в дополнение к пси-разряду (что должно быть подробно указано в его характеристиках). Если псайкер выбирает свои силы перед битвой, сделайте это непосредственно перед тем, как игроки начнут разворачивать свои команды.

### **Пси-разряд (Psybolt)**

Пси-разряд (psybolt) имеет значение заряда варпа «5». В пределах 18 дюймов и видимости псайкера ближайшая модель оппонента получает 1 смертельную рану (mortal wound), Если результат пси-теста был 11+, цель получает D3 смертельных ранений (mortal wounds).

### **2. Прохождение пси-теста**

Игрок может попытаться пройти пси-тест использовать пси-силу с помощью псайкера из своей команды. Для этого необходимо бросить 2d6. Если сумма результата броска равна или больше, чем значение заряда энергии, сила успешно применяется.

## Опасности Варпа (Perils of the Warp)

Если при броске 2в6 значения на обоих кубиках - «1» или «6», то псайкер становится жертвой опасностей варпа (perils of the warp), получив при этом d3 смертельных ран (mortal wounds). Если псайкер выведен из строя (out of action) d3 смертельных ран получает каждая модель в радиусе 3 дюймов.

## 3. Прохождение теста «Отринь ведьму» (Deny the Witch)

Если на расстоянии, не превышающем 24 дюймов от псайкера применяющего пси-силу находятся псайкеры оппонента - управляющий ими игрок может выбрать одну из этих моделей для прохождения теста «отринь ведьму» (deny the witch) с целью противостояния задействованной пси-силе. Количество раз, когда псайкер может пройти данный тест указывается в его характеристиках. Только одна модель может проходить теста «отринь ведьму» для каждой пси-силы, которая была задействована, вне зависимости от количества моделей способных пройти данный тест или количества раз его прохождения. Если у нескольких игроков имеются модели способные пройти данный тест, каждый проходит его согласно очередности принятой в фазе инициативы (initiative phase). Если игрок проходит тест, наступает очередь следующего, и так до тех пор, все игроки с моделями имеющими пси-способности его не пройдут. Чтобы пройти тест, бросьте 2D6. Если сумма больше, чем результат пси-теста псайкера, который применил силу - обороняющийся псайкер отклоняет пси-силу без последствий.

## 4. Использование пси-силы

Если пси-тест был пройден, псайкер не был выведен из строя в результате опасностей варпа (perils of the warp) а тест «отринь ведьму» (deny the witch) был провален оппонентом, контролирующий псайкера игрок может применить эффект психической силы, который описан в ее характеристиках. Если псайкер может применить больше одной пси-силы в каждый ход, контролирующий его игрок может заявить другую пси-силу этой моделью, следуя тем же правилам, до того момента, пока они больше не смогут заявлять разные пси-силы или не захотят остановиться. Если псайкер может использовать более одной пси-силы в каждом раунде битвы, то контролирующий его игрок может, при желании, заявить другую пси-силу по правилам, описанным выше, следуя той же последовательности.

## 4. Фаза стрельбы (Shooting Phase)

Во время фазы стрельбы (shooting phase) игроки выбирают, кто из их команды будет стрелять. Фаза стрельбы делится на две части: в первой части задействуются модели применившие готовность (ready) в фазе движения (movement phase). Во второй – все остальные. Ни одна модель не может быть задействована для стрельбы более одного раза в фазы стрельбы. При наличии специальных маркеров, положите маркер «shoot» рядом с моделью в качестве напоминания.

### Приготовиться, огонь! (Ready, fire!)

Модели, применившие в фазе движения (movement phase) готовность (ready) стреляют раньше всех остальных. Игроки, в свою очередь, выбирают модель с данным правилом, которая будет осуществлять стрельбу (следуя последовательности ниже) или пропустить ход в порядке, определенном в фазе инициативы (initiative phase). В случае пропуска, ход переходит к следующему игроку, и так пока все игроки подряд не пропустят ход (спасуют). Только после этого, субфаза «Приготовиться, огонь!» (Ready, fire!) завершается.

### Огонь по команде (Fire At Will)

Как только субфаза «Приготовиться, огонь!» (Ready, fire!) завершается, игроки по очереди выбирают модели из своих команд, чтобы сделать выстрел, или пропустить ход в соответствии с очередностью, установленной в фазе инициативы (initiative phase). В случае пропуска, ход переходит к следующему игроку, пока все не походят. Только после этого как все игроки сделают свой ход - фаза стрельбы (shooting phase) завершается и наступает фаза ближнего боя (fight phase). Каждая атака в shooting phase происходит в следующем порядке:

## П о р я д о к   с т р е л ь б ы :

### 1. Выберите боевые единицы.

В вашу очередь, выберите модель из вашей команды, чтобы сделать выстрел. Вы не можете выбрать модель, которая нападала (charge), делала рывок (advance), вышла из ближнего боя (fallen back) (если она не обладает свойством fly), или отступала (retreat) в данном ходу. Также модель не может сделать выстрел, если находится в пределах 1 дюйма от противника. Если не указано иное, модель стреляет из всего оружия дальнего боя, которым она вооружена, одно за другим.

## 2. Выберите стрелковое оружие и цель.

Выбрав модель, которая будет стрелять, вы должны выбрать оружие дальнего боя, которое она будет использовать, и целевую модель (или модели) для атаки. Параметры оружия модели представлены в соответствующем инфо-листе.

- Сделайте бросок на попадание (hit roll).
- В случае попадания нанесите урон, сделав бросок на ранение (wound roll).
- Соперник делает спасбросок (saving throw).
- В случае провала спас-броска вы делаете бросок последствий (injury roll)
- Выберите следующее стрелковое оружие и цель.

### Расстояние и Видимость (Range and Visibility)

Чтобы стреляющая модель могла прицелиться (выцелить) в модель соперника, последняя должна находиться в пределах диапазона используемого оружия (как указано в соответствующем инфо-листе) и быть видимой для стреляющей модели. Если вы не уверены что задействованная модель видит цель, наклонитесь и посмотрите «из-за плеча». Модели не могут целиться в модели противника, которые находятся в пределах 1 дюйма от дружественных ввиду того, что «риск поражения ваших собственных войск слишком велик».

### Количество атак (Number of Attacks)

Каждый раз, когда модель использует оружие дальнего боя, она совершает определенное количество выстрелов. Вы бросаете один кубик за каждый выстрел. Количество выстрелов, которые может произвести модель с оружием (следовательно, количество кубиков, которые вы можете бросить) находится в профиле оружия вместе с его типом. Тип оружия может влиять на количество выстрелов, которые оно может совершить.

### Быстрый Бросок Кубов (Fast Dice Rolling)

Правила описывающие удачное применение атак, составлялись при условии, что каждая будет сделана последовательно и отдельно. Тем не менее, можно ускорить ход боя, бросив кубики атак вместе. Чтобы совершить несколько атак сразу, последние должны иметь одинаковую характеристику баллистики (ballistic skill (bs)) или ближнего боя (weapon skill (ws)) в случае атаки ближнего боя, и использовать одинаковые модификаторы. Атаки должны иметь одинаковые характеристики силы (strength (s)), пробивания брони (armour penetration (ap)), и урона (damage (d)), и должны быть направлены на одну и ту же модель. Если это так, сделайте совместные броски на попадание (hit roll), а после на ранение (wound roll). Затем ваш оппонент может бросить несколько кубов при спасброске (saving throw) за полученный урон.

### Цели (Targets)

Если оружие может сделать более одного выстрела, вы можете использовать их как против одной модели, так и разделить между несколькими (в зависимости от количества выстрелов). Если вы решили разделить свои выстрелы, вы должны разделить их между исходной целевой моделью (выбранной как описано выше), и любым количеством вражеских моделей (которые тоже являются целевыми мишенями) в пределах 2 дюймов от основной цели. После определения количества сделанных выстрелов, прежде чем делать последующие броски на попадание и т.д., определите, как разделить их среди целевых моделей соперника. Во избежание путаницы разрешите стрельбу по одной целевой модели перед переходом к следующей.

### Типы Оружия (Weapon Types)

Существует пять типов стрелкового оружия: штурмовое (assault), тяжелое (heavy), скорострельное оружие (rapid fire), гранаты (grenade) и пистолеты (pistol). Модель, имеющая один из этих типов оружия, может сделать число атак равное числу, записанному в профиле рядом с его типом. Например, модель с оружием «assault 1» может совершить одну атаку, модель с оружием «Heavy 3» – 3, и т.д. Некоторые виды оружия совершают случайное количество атак, например -d3 или d6. Результат броска соответствующего кубика определяет, какое количество выстрелов совершает оружие, после чего повторяются действия описанные выше. Каждый тип оружия дальнего боя также может иметь дополнительные правила, которые в зависимости от ситуации могут повлиять на точность оружия или когда оно может стрелять.

### Подробнее о типах:

#### Штурмовое (Assault)

*Штурмовое оружие может стрелять как быстро, так и беспорядочно, из-за чего из него можно стрелять «от бедра» во время наступления (lit).* Вы можете стрелять из оружия штурмового (assault) типа во время фазы стрельбы (shooting phase) (или контрдействия (react) при ведении встречного огня (overwatch) даже после того как модель ранее в этом раунде делала рывок (advance). Если игрок осуществляет стрельбу в данных условиях, он

должен вычесть «1» из своих бросков (hit rolls) на попадание за все броски при стрельбе этим оружием в данном раунде.

## Тяжелое (Heavy)

*Тяжелое оружие - самое большое и смертоносное оружие на поле боя, но требует перезарядки, тщательной настройки или приготовлений к стрельбе на полную мощность (лит).* Если модель с тяжелым (heavy) оружием перемещалась в фазе движения (movement phase), вы должны вычесть «1» из своих бросков (hit rolls) на попадание за все броски при стрельбе этим оружием в данном раунде.

## Скорострельное (Rapid Fire)

*Скорострельное оружие способно делать одиночные прицельные выстрелы на дальних дистанциях и контролируемые очереди с близкого расстояния (лит).* Модель, стреляющая скорострельным (rapid fire) оружием, удваивает количество атак, которые совершает, если все его цели находятся в пределах половины его дальности (range (r)) стрельбы.

## Гранаты (Grenade)

*Гранаты - это ручные взрывные устройства, которые воин бросает во врага, в то время как его товарищи по команде обеспечивают огневое прикрытие (лит).* Модель в вашей команде, вооруженная гранатами (grenade), может использовать их при ведении встречного огня (overwatch) или в фазе стрельбы (shooting phase). Если модель использует гранаты, то она не сможет стрелять из какого-либо другого оружия, и никакая другая модель в вашей команде не может использовать гранаты, в данной фазе.

## Пистолет (Pistol)

*Пистолеты являются одноручным оружием и могут использоваться в ближнем бою для стрельбы в упор (лит).* При выборе в качестве огнестрельного оружия модели пистолета (pistol) (если модель им экипирована) можно вести огонь по модели соперника, даже если последняя находится в пределах 1 дюйма, но выстрел делается только в ближайшую модель (выбор предоставляется только в случае если целевые модели равноудалены). В таких случаях модель может стрелять только из пистолета. В таких условиях модель может использовать свой пистолет, даже если другие дружественные модели находятся от нее в пределах 1 дюйма. Модель не может стрелять из пистолета если она была целью нападения (charge) в данном раунде. Если модель вооружена пистолетом и другим огнестрельным оружием (например: pistol и rapid fire weapon) прежде чем делать бросок на попадание необходимо выбрать из чего именно она будет стрелять.

## Укрытия (Obscured)

Другие модели (в том числе союзные) а также детали ландшафта могут скрывать цель из поля зрения. Если цель атаки даже частично скрыта от видимости выцеливающей ее модели (при взгляде «из-за плеча» модели) то она считается скрытой (obscured). При проверке насколько цель скрыта, следует учитывать что именно видит стрелок: это может быть подставка модели, или «торчащие» детали, такие как провода или элементы оружия, или же конечности и голова модели. Во избежание споров о том скрыта модель или нет, рекомендуем обговорить данные аспекты с оппонентом до начала битвы.

## 3. Сделайте выстрел

Выстрелы могут быть сделаны по одному за раз, или, в некоторых случаях, вы можете объединить несколько выстрелов вместе. Следующая последовательность используется для совершения выстрелов по одному за раз.

### а. Бросок на попадание (Hit roll)

Чтобы понять попал ли стрелявший в цель бросьте D6 и примените следующие модификаторы:

- Целевая модель находится на большом расстоянии (long range): - 1
- Целевая модель в укрытии (obscured): -1
- Каждое нелетальное ранение (flesh wound) на атакующей модели: -1
- Команда атакующей модели сломлена (broken): -1

Если результат равен или превышает баллистический навык (bs) атакующей модели, то она делает успешный выстрел с помощью оружия, которое использует. Если нет - атака завершится неудачно и дальнейшая последовательность прерывается. Неизменно бросок на попадание (hit roll) с результатом «1» всегда терпит неудачу, равный «6» всегда попадает.

## Большое расстояние (Long Range)

Цель находится на большом расстоянии (long range), если ее отдаленность превышает половину дальности оружия атакующей модели. Это правило не влияет на гранаты (grenade). Например, болтер (boltgun) имеет радиус

действия 24 дюйма. Любая цель, находящаяся на расстоянии более 12 дюймов от модели, стреляющей из болтера, находится на большом расстоянии.

## б. Бросок на ранение (Wound roll)

В случае если выстрел попадает в цель, вам необходимо бросить D6, чтобы увидеть, получила ли цель ранения (wound). Получение (или не получение) соперником ранения определяется путем сравнения характеристик силы (strength (s)) атакующего оружия с характеристикой стойкости (toughness (t)) цели, как показано в следующей таблице:

Strength (S) против Toughness (T)	Требования
(S) вдвое превышает (T)	2+
(S) больше (T)	3+
(S) равно (T)	4+
(S) меньше (T)	5+
(S) вдвое меньше (T)	6+

Если сумма, полученная от броска D6 равна или превышает требования в таблице – атака прошла успешно. Если нет - атака завершится неудачно и дальнейшая последовательность прерывается. Неизменно бросок на ранение (wound roll) равный 1 всегда терпит неудачу, равный 6 всегда успешный.

## в. Спасбросок (Saving throw).

Игрок, контролирующий целевую модель делает спасбросок (saving throw) путем броска d6 и модификацией его результата характеристикой пробивания брони (armour penetration (ap)) атакующего оружия. Например, если атакующее оружие имеет AP -1, то единица вычитается из спасброска. Если результат равен или превышает значение защиты (save (sv)) целевой модели, то повреждение не наносится и дальнейшая последовательность атаки прекращается. Если результат меньше, чем характеристика sv модели, спасбросок считается неудачным, и модель получает ранения. Спасбросок равный «1» всегда считается неудачным.

## г. Нанесение урона (Inflict damage).

В случае если бросок на попадание (hit roll) и бросок на ранение (wound roll) были удачными, а соперник не смог сделать спасбросок (saving throw), нанесенный целевой модели урон равен характеристике урона (damage (d)) стрелявшего оружия. Модель получает одну рану (wound) за каждое попадание. Если количество ран полученных моделью будет равно, или превысит ее характеристику wounds (w) любые дальнейшие атаки против нее прекращаются, после чего игрок, который ее контролирует делает бросок на последствия (injury roll).

## Встречный огонь (Overwatch).

Это особый тип стрельбы, который производит модель, которая является целью нападения (charge) разрешенного в фазе движения (movement phase). При ведении встречного огня (overwatch) используются обычные правила для стрельбы (например, цель должна быть в диапазоне и видна при объявлении нападения), за исключением того, что любые сделанные выстрелы должны быть нацелены на модель, заявившую нападение. Если при броске D6 выпадает значение «6» защищающаяся модель успешно попадает по целевой модели вне зависимости от характеристики навыка стрельбы (ballistic skill (bs)) или прочих модификаторов.

## Бросок последствий (Injury Roll).

Когда количество ран (wounds (w)) модели уменьшаются до 0, (если не указано иное, например - inflict damage), контролирующий игрок делает бросок последствий (injury roll) для этой модели. Контролирующим считается атакующий игрок, или хозяин модели, если рана нанесена от террейна. При броске последствий, игрок бросает D6 и применяет следующие модификаторы в зависимости от того, как был нанесен урон:

### Модификаторы броска последствий Пси-силы/стрельбы (Psychic power/shooting attack injury roll)

Раненая модель скрыта (obscured) от модели псайкера /стрельбы и в пределах 1 дюйма от модели или части местности, которая находится между двумя моделями: -1.
---

### Модификаторы броска в ближнем бою (Close combat attack injury roll)

Каждая не летальная рана (flesh wound) на поврежденной модели: + 1.
---

### Модификаторы броска во всех остальных случаях:

Каждая не летальная рана (flesh wound) на поврежденной модели: + 1.
---



Результат выбирается из таблицы ниже:

D6	Результат
3 или меньше	Легкое ранение (flesh wound)
4+	Модель выведена из строя (out of action)

### Легкое ранение (Flesh wound).

Модель, получившая легкое ранение (flesh wound), не теряет 1 рану (wound (w)). Модель с одним или несколькими легкими ранениями получает штрафы на попадание и, скорее всего, будет выведена из строя (out of action). При получении отметьте ранение в специальной ячейке ранений дата-карты модели. Если все ячейки в дата-карте закрыты – модель считается выведенной из строя. В фазе проверки боевого духа (morale phase) игрок проходит нерв-тесты (nerve tests) за каждую модель своей команды с одной или несколькими легкими ранениями.

### Выведен из строя (Out of Action).

Модель, которая выведена из строя (out of action), серьезно травмирована или может быть даже убита и в любом случае не будет играть никакой дополнительной роли в битве. Удалите эту модель с поля битвы.

### Характеристика урона (Damage Characteristic).

Если модель теряет свою последнюю рану (wound (w)), имея характеристику (damage (d)) больше «1», игрок чья модель атаковала бросает несколько кубиков равных данной характеристике при выполнении броска последствий (injury roll) и применяет самый высокий результат (после применения модификаторов). Если характеристика урона носит случайное значением (например, D3 и D6), используйте значение полученное при нанесении урона. Например, если модель с тремя ранами не может успешно выполнить спасбросок против оружия с характеристикой урона равной «3», количество ран сокращается до 0, а игрок, контролирующий атаковую модель, бросает три кубика для броска последствий (injury roll), применяя самый высокий результат. Если модель получает свою последнюю рану, когда в нее направлены атаки или летальные ранения - они не применяются.

### 4. Выберите другое оружие дальнего боя и цель.

Если атакующая модель имеет любое другое оружие дальнего боя, из которого она может стрелять, и вы хотите, чтобы она это сделала, вернитесь к шагу 2 (выберите стрелковое оружие и цель) последовательности стрельбы. В противном случае последовательность стрельбы прекращается.

### Непробиваемый спас-бросок (Invulnerable Save).

Некоторые модели обладают способностями или определенным снаряжением (wargear), такими как сверхъестественные рефлексы или силовые поля, которые дают им непробиваемый спас-бросок (invulnerable save). Каждый раз, когда вам требуется сделать спасбросок для модели с непробиваемым спас-броском, вы можете использовать либо ее основную характеристику защиты (save (sv)), либо ее непробиваемого спасброска (использовать можно только одно из двух). При использовании непробиваемого спасброска его нельзя модифицировать характеристикой пробивания брони (armour penetration (ap)). Если модель имеет более одного непробиваемого спасброска, она может использовать только одно из них (выберите какой она будет использовать).

### Смертельные ранения (Mortal Wounds).

Некоторые атаки наносят смертельные ранения (mortal wounds) – данные атаки настолько сильны, что ни броня, ни силовое поле не могут противостоять их мощи. Каждое смертельное ранение наносит одно очко урона целевой модели. Не делайте бросок на ранения (wound roll) или спасбросок (saving throw) (в том числе непробиваемый спас-бросок (invulnerable save)) против смертельной раны. Просто нанесите урон модели, как описано выше. Если смертельное ранение уменьшает количество ран (wound (w)) до 0, любые дальнейшие смертельные ранения, направленные против этой модели данной атакой не применяются. Игрок, чья модель вызвала смертельную рану, делает бросок последствий (injury roll) для целевой модели.

### 5. Фаза Ближнего Боя (Fight Phase).

В фазу ближнего боя (fight phase) игроки по очереди выбирают модель из своей команды, которой они будут сражаться. Фаза ближнего боя разделена на 2 субфазы: в первой субфазе сражаются модели, успешно совершившие нападение (charge), а во второй все остальные. Ни одна модель не может быть выбрана для атаки более одного раза в фазу ближнего боя.

## Молот Гнева (Hammer Of Wrath).

Модели, которые совершили успешное нападение (charge) в данной фазе атакуют раньше всех остальных моделей. Игроки, в свою очередь, выбирают из своих команд модели, которые совершили нападение, чтобы сражаться в порядке, определенном в фазе инициативы (initiative phase). После того как игрок делает ход, наступает очередь следующего игрока. Игрок не может пропустить ход, если его модель успешно совершила нападение, но еще не сражалась. После того, как все игроки походили всеми моделями, субфаза фазы ближнего боя (fight phase) – «Молот Гнева» (hammer of wrath) завершается.

## Боритесь за свои жизни (Fight For Your Lives).

После того, как субфаза «Молот Гнева» (hammer of wrath) завершается, игроки, во вторую очередь, выбирают из своих команд модели, которые могут сражаться, но не заявляли нападение в порядке, определенном в фазе инициативы (initiative phase). После того как игрок делает ход, наступает очередь следующего игрока. Игрок не может пропустить ход, если его модель может сражаться. После того как все модели сделают ход, фазу ближнего боя (fight phase) завершается и наступает фаза проверки боевого духа (morale phase).

## Модели, которые могут сражаться (Models that can Fight).

Любая модель, которая (или на которую) совершала нападение (charge) в данном раунде боя, или находится в пределах 1 дюйма от вражеской модели, может быть выбрана для сражения в фазе ближнего боя (fight phase). Каждый раз, когда модель сражается, используйте следующую последовательность:

### 1. Сбор (Pile In).

Вы можете переместить модель на расстояние до 3 дюймов - модель должна прекратить движение ближе к модели противника.

### б. Выберите цели (Choose Targets).

Во-первых, вы должны выбрать целевую модель(и) для атак. Чтобы выбрать в качестве цели вражескую модель, атакующая модель должна находиться в пределах 1 дюйма от нее, а целевая модель должна быть видна для атакующей. Модели, которые совершали нападение (charge) в данном раунде, могут в качестве цели выбирать только вражеские модели, которые являлись целью этого нападения. При условии если доступных целей нет, данная последовательность боя прекращается. Если модель может совершить несколько атак ближнего боя, она может разделить их между подходящими целевыми моделями по вашему желанию. Объявите, как вы разделите атаки ближнего боя модели, прежде чем бросать кубики, и атакуйте сначала одну цель, прежде чем переходить к следующей.

### Число атак (Number of Attacks).

Количество атак ближнего боя, совершаемых моделью против своей цели, определяется ее характеристикой атаки (attacks (a)). Вы бросаете один кубик за каждую атаку ближнего боя. Например, если модель имеет характеристику (a) «2», она может сделать 2 атаки ближнего боя, и поэтому вы бросаете 2 кубика.

### в. Выберите оружие ближнего боя (Choose Melee Weapon).

Каждый раз, когда модель совершает атаку в данной фазе, она использует оружие ближнего боя - оружие, которым вооружена модель, указано в его таблице характеристик. В дополнение к оружию ближнего боя, указанному в таблице характеристик, все модели по умолчанию могут сражаться с оружием ближнего боя, которое имеет следующий профиль:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Close combat weapon	Melee	Melee	User	0	1

Если у модели есть более одного оружия ближнего боя, прежде чем бросать кубики, выберите какое из них будет использоваться. Если модель имеет более одного оружия ближнего боя и может совершать несколько ближних атак - вы можете разделить свои атаки между его оружием по своему желанию. Объявите, как вы разделите атаки перед тем, как бросать кубики.

### г. Примените атаки ближнего боя (Resolve Close Combat Attacks).

Атаки ближнего боя должны быть применены поочередно, но в некоторых случаях вы можете бросить кубики за несколько атак вместе. Последовательность для совершения в ближнем бою идентична той, которая используется при стрельбе, за исключением того, что в ближнем бою используется характеристика ближнего боя (weapon skill(ws)) вместо навыка баллистики (ballistic skill (bs) модели. А также к вашим броскам применяются следующие кумулятивные модификаторы:

HIT ROLL модификаторы броска на попадание
---

Модели разделяют детали ландшафта ( <b>intervening terrain</b> ).	-1
Каждая нелетальная рана ( <b>flesh wound</b> ) на атакующей модели.	-1
Атакующая модель сломлена ( <b>broken</b> ).	-1

#### д. Консолидация (Consolidation).

Вы можете переместить модель на расстояние до 3 дюймов - модель должна закончить перемещение ближе к самой ближней модели противника.

#### Разделяющий Террейн (Intervening Terrain).

Говорят, что между атакующей моделью и ее целью существует разделяющий террейн (intervening terrain), если между моделями существует какой-то ландшафт (или детали постройки), который делает невозможным установление контакта моделей друг с другом.

## 6. Фаза проверки боевого духа (Morale Phase).

В фазе проверки боевого духа (morale phase) используется последовательность хода игроков, установленная в фазе инициативы (initiative phase) и следующий порядок:

### 1. Проверьте, сломлена ли ваша команда (Check If Your Kill Team Is Broken).

Если все модели в вашей команде в настоящее время имеют легкие ранения (flesh wound), оглушены (shaken) или вышли из строя (out of action) – отряд считается сломленным (broken). В случае если более чем половина моделей в вашей команде в настоящее время имеют легкие ранения, оглушены или вышли из строя, отряд может считаться сломленным если результат броска 2D6 превышает чем самый высокий показатель лидерства (leadership (ld)) модели в вашей команде (кроме оглушенных (shaken) или выведенных из строя (out of action) моделей), команда считается сломленной. После того, как команда признается сломленной, она остается такой до конца игры. Модели команды, считающейся сломленной должны проходить нерв-тесты (nerve tests) в каждой фазе проверки боевого духа и получают штрафы в фазах стрельбы и ближнего боя, а также в некоторых миссиях.

### 2. Удалите маркеры оглушения (Remove Shaken tokens).

Если у вас в команде есть какие-либо модели со штрафом оглушения (shaken) – данный штраф снимается. Удалите маркер «shaken» у каждой из каждой из этих моделей.

### 3. Прохождение Нерв-теста (Take Nerve Tests).

Вы должны пройти нерв-тест (nerve test) за каждую из ваших моделей, которая имеет легкое ранение (flesh wound), а также за остальных, если ваша команда сломлена (broken). Чтобы пройти нерв-тест за модель, бросьте D6 и примените к результату следующие кумулятивные модификаторы:

NERVE TEST модификаторы.	
За каждую <b>shaken</b> или <b>out of action</b> дружественную модель.	+1
За каждую другую дружественную модель (кроме <b>shaken</b> и <b>out of action</b> моделей) в пределах 2 дюймов от проверяемой модели.	-1

Если результат нерв-теста (nerve test) превышает характеристику лидерства (leadership (ld)) модели - тест считается проваленным. Модель считается оглушенной (shaken) и ничего не может делать пока данный штраф не будет снят. Положите рядом с моделью маркер «shaken». В противном случае тест проходит следующая модель. Тест всегда считается пройденным при результате «1». Как только первый игрок завершает эту последовательность, наступает очередь следующего игрока, и так далее, пока все игроки не сделают ход. Как только все игроки это походили, фаза проверки боевого духа (morale phase) и игровой раунд завершаются. Игроки удаляют маркеры со своих моделей (кроме маркеров «shaken»), затем начинается следующий раунд игры.

## Дополнительные Правила (Advanced Rules).

### Ландшафт (Terrain).

Ранее уже описывались некоторые правила для ландшафта (terrain), а именно - модели стреляющей по скрытой (obscured) (зачастую скрыта деталью(ми) ландшафта) цели, сложнее поразить свою цель и в дальнейшем может оказаться сложнее вывести ее из строя (out of action). В этом разделе представлены дополнительные правила для ландшафта, описывающие, как ваши модели перемещаются по различным его типам и какое влияние ландшафт оказывает на них. Некоторые из этих правил отменяют основные правила передвижения, поэтому перед началом игры убедитесь, что вы договорились с оппонентом(ми) о том, используете ли вы данные правила.

## **Типы ландшафта (Types of Terrain).**

По своим типам ландшафт можно разделить на открытый (open ground), сложный (difficult terrain), опасный (dangerous terrain) или непроходимый (impassable terrain). Каждый из типов определенно влияет на ваши модели. Зачастую в правилах миссии указывается, на каком типе ландшафта проходит игра. Для всех остальных ландшафтов, прежде чем игра начнется, после того как только поле битвы будет подготовлено, вы должны обговорить с вашим противником(ми), какой ландшафт считается открытым, какой сложным, опасным или непроходимым.

### **Открытый ландшафт (Open Ground).**

Открытый ландшафт (open ground) - относительно ровная местность, не имеющая препятствий и не представляющая опасности при переходах. Поверхность поля боя, полы зданий и руин, площадки, соединительные дорожки, двери, люки и лестницы относятся к открытому ландшафту. Некоторые окна также могут относиться к открытому ландшафту для более мелких моделей. Убедитесь, что вы обсуждали эти аспекты со своим противником(ми) перед началом игры. Модели могут перемещаться по открытому ландшафту без штрафов.

### **Сложный ландшафт (Difficult Terrain).**

Сложный ландшафт (difficult terrain) - это территория, где модели могут потерять свои позиции или вынуждены преодолевать препятствия. Сложный ландшафт включает в себя крутые или обрывистые склоны, зоны с плотной растительностью, водоемы с не опасной жидкостью и любую поверхность, где модели потерять свои позиции - на льду или горе мусора, например. Модели перемещаются по сложному ландшафту в половину от их нормальной скорости, поэтому перемещение на 1 дюйм по сложному ландшафту равным 2 дюймам. Например, для пересечения застойного бассейна шириной 1½ дюймов потребуется 3. Точно так же, при пересечении замерзшего озера, модель вместо 6 дюймов, сможет переместиться только на 3. Данный штраф применяется ко всем ходам. Модели, которые могут летать (fly) игнорируют его.

### **Опасный ландшафт (Dangerous Terrain).**

Опасный ландшафт (dangerous terrain) может нанести вред пересекающей его модели. К данному ландшафту относятся смоляные ямы, глубокие или ядовитые водоемы и районы с разумной и хищной растительностью. По опасному ландшафту модели перемещаются в половину своей обычной скорости (аналогично сложному ландшафту), но как только модель перемещается в местность с опасным ландшафтом, или передвигается по нему (исключение – если модель остается неподвижной) игрок, контролирующий модель проходит тест местности – бросая D6. Если результат броска равен «1» – модель получает 1 смертельное ранение (mortal wound). Аналогично сложному ландшафту, модели, которые могут летать игнорируют штраф за перемещение, за исключением случаев, если они не начинают или заканчивают свое движение на опасном ландшафте (исключение – если модель остается неподвижной). В этом случае контролирующий модель игрок проходит тест местности.

### **Непроходимый ландшафт (Impassable Terrain).**

Непроходимый ландшафт (impassable terrain) – территория, на которую модель не может, как переместиться, так и передвигаться по какой либо объективной причине (ландшафт может быть смертельным для модели, или представляет из себя большое непроходимое препятствие). Модели не могут пройти по непроходимому ландшафту.

### **Карабканье (Climbing).**

Модели могут подниматься или пересекать барьеры высотой в 1 дюйм или выше, при подъеме расстояние измеряется в соответствии с типом ландшафта (terrain) на котором происходит игра. При подъеме модель не может закончить свое движение пока не достигнет поверхности в конце своего подъема. Если модели для успешного подъема не хватает очков движения - она не может подняться. Взбирающаяся (climbing) модель может подниматься на уступы, если их длина составляет хотя бы 1 дюйм от поверхности, на которую модель взбирается. Модели, которые могут летать (fly), игнорируют данные правила, они могут двигаться вертикально без измерения расстояния.

### **Барьеры, обрывы и прыжки (Barriers, Gaps and Leaping).**

Стены, поваленные трубы, баррикады и другие препятствия образуют барьеры, которые модель может обойти или перепрыгнуть. Модель может перепрыгивать барьеры высотой менее 1½ дюйма, без необходимости учитывать вертикальное расстояние при определении того, как далеко она перемещается. Кроме того, при определении того, как далеко модель переместилась она может перепрыгивать барьеры менее 1½ высоты и не более 1½ глубины без включения вертикального расстояния. Модель также может перепрыгивать через промежутки между двумя участками местности, при условии, что зазор составляет менее 2 дюймов, и если имеет

достаточно очков движения для достижения другой стороны. Модель может закончить свое движение не более чем на 1 дюйм выше, чем до того, как она совершила прыжок. Обратите внимание, что если модель заканчивает свой ход на поверхности, расположенной ниже (6 дюймов или ниже того места откуда модель прыгала) – следует использовать специальные правила для прыжков. При прыжке вертикальное расстояние при определении дальности перемещения также не учитывается. Модели которые могут летать (fly) пересекают барьеры и обрывы без штрафов.

## **Падение (Falling).**

Многие объекты ландшафта имеют опасные обрывы или ненадежные проходы. Перед началом игры вы должны договориться с соперником(и), с каких особенностей ландшафта (terrain) может упасть (fall) модель. Являются хорошим примером здания и руины с более чем одним уровнем.

## **Тест устойчивости (Falling Tests).**

Если модель находится на опасном участке ландшафта, в пределах 1 дюйма от края и на нее успешно была совершена атака (или в случае иной причины, по которой модель получила ранение) - она может быть сбита с края. После того как атака на модель, которая стоит на краю была успешно реализована (или моделью была получена рана, и при необходимости был сделан соответствующий бросок кубиков) игрок, контролирующий эту модель, бросив D6 проходит тест устойчивости (falling tests). При получении результата «2+» тест считается пройденным, а модель остается на месте. При результате – «1» модель считается сбитой с края. Переместите модель по кратчайшему маршруту на поверхность, находящуюся ниже той, на которой модель стояла.

## **Урон от падения (Falling Damage).**

При падении с большой высоты игрок, чью модель сбили, делает бросок D6 за каждые 3 дюйма, что модель пролетела. Если результат бросков – «5+» модель получает 1 смертельное ранение (mortal wound). Если при падении модель приземляется на другую модель - сделайте еще один бросок за модель внизу как описано выше, используя то же количество кубиков, что и для падающей модели. Игрок, чья модель упала, делает бросок последствий (injury roll) в соответствии с результатом падения. После совершения всех бросков упавшая модель помещается как можно ближе к точке, где она должна была приземлиться (в том числе на расстояние в пределах 1 дюйма от модели оппонента).

## **Спрыгивание (Jumping Down).**

Модель, находящаяся на участке, с которого может упасть (fall) может спрыгнуть (jumping down) с одного уровня на другой. При спрыгивании используйте обычные правила падения, но используя на один D6 меньше чем обычно. Например, если модель прыгает вниз на 5 дюймов, вам не нужно бросать для нее D6, но если она прыгнула на 6 – бросается 1 D6. Игрок, чья модель спрыгивает вниз, не может выбрать целью приземления место, где стоит другая модель (а так же прыгнуть в пределах 1 дюйма от модели оппонента (исключение – если прыгающая модель совершает нападение (charge), целью которого является модель стоящая ниже).

## **Скаут-Фаза (Scouting Phase).**

В скаут-фазе (scouting phase) каждый игрок тайно выбирает одну из следующих стратегий, пряча в руке D6 с соответствующим номером, указанным на верхней грани кости.

- 1. Scout Out Enemy Forces - Разведать вражеские позиции.**
- 2. Plant Traps – Разместить ловушки.**
- 3. Disarm Traps - Обезвредить ловушки.**
- 4. Scout Out Terrain - Разведать местность.**
- 5. Take Forward Positions - Занять передовые позиции.**
- 6. Eliminate Sentries - Устранить часовых.**

После того, как все игроки сделали это, они одновременно открывают свои тактики с эффектами, описанными ниже. Как только они это сделают, scouting phase заканчивается и игроки продолжают развертывание.

### **1. Разведать вражеские позиции (Scout Out Enemy Forces).**

Если вы выберете эту стратегию, вы можете выбрать до 20% моделей из вашей команды (с учетом округления) во время развертывания (например, если у вас 5 моделей в вашей команде, вы можете выбрать 1 модель, если у вас есть 3 модели, вы также можете выбрать 1 модель, если у вас 20 моделей - можно выбрать 4 модели). После того, как все команды были размещены, вы можете разместить данные модели, следуя правилам развертывания указанные в миссии, которую вы играете. Если более чем один игрок выбирает данную тактику, вы должны провести кубовку (roll-off). Победивший игрок получает преимущество от данной стратегии. Другие игроки не получают ничего.

## 2. Разместить ловушки (Plant Traps).

При выборе данной стратегии вы можете установить ловушки на до D3 участках ландшафта (кроме непроходимого) которые не превышают 8 дюймов в высоту, длину или ширину. Прежде чем будет осуществлено размещение моделей, вы должны выбрать на каких участках ландшафта будут установлены ловушки и запишите их на листе бумаги. Если модель соперника перемещается или начинает свое движение в пределах 1 дюйма от участка ландшафта с установленной ловушкой (за исключением случаев, когда модель остается неподвижной), она активирует ловушку: покажите вашему противнику(ам), что местность заминирована, и киньте D6 для вражеской модели. При результате - «1» модель получает смертельное ранение (mortal wound). Модели, которые могут летать (fly) не активируют ловушки, если не начинают или не заканчивают свое движение в пределах 1 дюйма от заминированного участка. После того, как движение модели было завершено, вражеские модели рассматривают данный участок местности и всю открытую землю в пределах 1 дюйма от него, как опасный ландшафт. Данный участок более заминированным не считается.

## 3. Обезвредить ловушки (Disarm Traps).

При выборе данной стратегии, укажите игрока, выбравшего стратегию «разместить ловушки» (plant traps). Стратегия выбранного игрока не имеет эффекта. Если такого игрока нет, стратегия не действует.

## 4. Разведать местность (Scout Out Terrain).

При выборе данной стратегии вы можете обозначить до d3 участков сложного (difficult terrain) или опасного ландшафта (dangerous terrain) (не превышающего 8 дюймов в высоту, длину или ширину). Ваши модели могут перемещаться в этой миссии по данной местности без штрафов. кроме того, если дружественная модель получает смертельное ранение (mortal wound) от данного ландшафта – бросьте d6. на 5+ смертельное ранение игнорируется.

## 5. Занять передовые позиции (Take Forward Positions).

При выборе данной стратегии, как только все команды были размещены, но до начала первого раунда игры вы можете выбрать до 20% моделей из вашей команды (с учетом округления), которые могут совершить обычное перемещение (normal move). Если более чем один игрок выбирает данную стратегию, победитель решается путем кубочки (roll-off). Игрок с наибольшим результатом использует данную стратегию, другие игроки не получают ничего.

## 6. Устранить часовых (Eliminate Sentries).

При выборе данной стратегии, как только все команды были размещены, но до начала первого раунда игры вы можете выбрать до 20% моделей из вашей убийственной команды (с учетом округления), данные модели могут стрелять. При стрельбе выбранные модели должны ориентироваться на модели, которые совершали обычное перемещение (normal move) при выборе тактики «занять передовые позиции» (take forward positions). Если более чем один игрок выбирает стратегию «устранить часовых» (eliminate sentries), для установления порядка инициативы, игроки бросают 2d6 – победитель стреляет первым. Если ни один игрок не выбрал стратегию - «занять передовые позиции», стратегия «устранить часовых» не имеет эффекта.

## Killzone: Sector Imperialis.

Таблица окружения	
D6	Результат
1	Deserted habs: нет дополнительных правил.
2	Брошенные боеприпасы: одна дополнительная модель в каждой команде может использовать гранаты (grenades), которыми они вооружены в каждом раунде боя.
3	Дым в воздухе: все игроки вычитают 1 из своих бросков на попадание (hit-rolls) в фазе стрельбы (shooting phase).
4	Ловушки: верхние этажи руин – опасный ландшафт (dangerous terrain).
5	Туннели: если модель из вашей команды начинает свой ход в фазе движения (movement phase) в пределах 1 дюйма от люка и более 1 дюйма от любых вражеских моделей, и не является оглушенной (shaken), она может войти в туннель. После того как модель спустится в туннель - уберите ее с поля боя. В конце вашего хода в фазе движения следующего раунда вы можете разместить эту модель в пределах 1 дюйма от любого люка, который находится в пределах 24 дюймов от люка, в который спускалась модель для входа в туннель, и более 1 дюйма от любых вражеских моделей. Считается, что модель сделала обычное передвижение (normal move). В то время пока модель не находится на поле боя - она считается вышедшей из строя (out of action) и не может быть целью для нерв-тестов (nerve tests), а также проверки вашей

	команды на сломленность (broken). Если в конце боя модель так и не появилась на поле, то она считается выбывшей из строя.
6	Схрон: играя кампанию игрок, выигравший миссию, получает 1 материал (materiel). В противном случае, дополнительных правил нет.

## Открытая игра (Open Play).

Просто соберите команду из доступных вам моделей (используя таблицы, включенные в книгу правил, и прочую продукцию Kill Team), выберите одну из этих моделей, в качестве лидера команды и заполните дата-карту (datacard) для каждой из ваших моделей. При согласовании с другими игроками Вы можете использовать любые другие правила представленные в книге правил.

## Миссии для открытой игры.

### **Воздушный Удар (Aerial Strike).**

**THE KILL TEAMS:** Это миссия для двух игроков. Выберите кто будет атаковать, а кто защищаться (в случае спора бросьте кубик - победитель выбирать сторону). Каждый игрок выбирает команду.

**THE BATTLEFIELD:** Организуйте поле битвы и расположите на ней детали местности. Затем защищающийся размещает 3 маркера цели в любом месте на поле битвы. Каждый маркер цели должен находиться на расстоянии не менее 6 дюймов от других маркеров цели.

**SCOUTING PHASE:** В этой миссии Scouting phase не объявляется.

**DEPLOYMENT:** Защитник размещает свои модели в любом месте на поле боя. Разделить поле на четыре части пронумеровав их от 1 до 4. Затем атакующий бросает D6 для каждой из своих моделей. На 1-4 эта модель размещается в квадрате, соответствующем выпавшему числу. На 5-6 атакующий может выбрать, в каком квадрате будет размещена модель. Модели атакующего должны быть размещены на расстоянии более 4 дюймов от любой модели защитника.

**BATTLE LENGTH:** Битва автоматически заканчивается в конце 5 раунда.

**VICTORY CONDITIONS:** Если какая-либо из моделей атакующего игрока находится в пределах 1 дюйма от маркера цели в конце раунда, она может попытаться уничтожить его. Бросьте D6 за каждую из этих моделей. На 5+ эта цель считается уничтоженной: удалите ее с поля боя. В конце битвы каждая уничтоженная цель дает 2 победных очка атакующему, или 2 победных очка защитнику, если цель все еще находится на поле битвы. Каждый игрок также получает по одному 1 победному очку в конце боя за каждого уничтоженного специалиста врага. Игрок с наибольшим количеством победных очков считается победителем. Если у игроков одинаковое количество победных очков - побеждает защитник.

### **Поиск и спасение (Search and rescue).**

**THE KILL TEAMS:** Это миссия для двух игроков. Выберите кто будет вести спасательную операцию, а кто защищаться (в случае спора бросьте кубик - победитель выбирать сторону). Каждый игрок выбирает команду.

**THE BATTLEFIELD:** Организуйте поле битвы и расположите на ней детали местности. Защитник размещает 5 маркеров цели в любых местах на поле боя. Каждый маркер цели должен находиться на расстоянии не менее 4 дюймов от остальных и края поля боя. Затем поле делится на 2 равные части.

**SCOUTING PHASE :** Разыграйте scouting phase в соответствии с правилами.

**DEPLOYMENT:** Спасатель выбирает половину поля в качестве своей зоны развертывания и размещает модель в любой точке зоны развертывания на расстоянии более чем 8 дюймов от зоны развертывания противника. Затем игроки подобным образом поочередно расставляют остальные модели. Если один из игроков заканчивает свое развертывание первым, другой игрок может продолжать размещать свои модели до тех пор, пока на поле не будут размещены обе команды.

**BATTLE LENGTH:** Битва автоматически заканчивается в конце 5 раунда.

**VICTORY CONDITIONS:** В конце movement phase бросьте D6 по очереди за каждый маркер цели в пределах 1 дюйма от любой из ваших моделей и более 1 дюйма от любых моделей противника (если оба игрока могут это сделать - используется порядок, определенный в initiative phase). При результате броска - 6 немедленно удалите все другие маркеры с поля боя, в том числе и те, за которые предстоит сделать бросок. В конце боя, игрок, большинство моделей которого находится в пределах 2 дюймов от остальных маркеров цели является победителем. Если ни один из игроков не имеет моделей в пределах 2 дюймов от маркеров цели, или если все маркеры все еще находятся на поле боя, спасатель побеждает.

### **Линейная тактика (Lines of battle)**

**THE KILL TEAMS:** Это миссия для двух игроков. Выберите кто будет атаковать, а кто защищаться (в случае спора бросьте кубик - победитель выбирать сторону). Каждый игрок выбирает команду.

**THE BATTLEFIELD:** Организуйте поле битвы и расположите на ней детали местности. Затем защитник выбирает один край поля боя в качестве линии, которую он должен удерживать.

**SCOUTING PHASE:** Разыграйте scouting phase в соответствии с правилами.

**DEPLOYMENT:** Защитник размещает свою команду в пределах 6 дюймов от края поля которое они должны удерживать. Затем атакующий размещает свою команду в пределах 6 дюймов от противоположного края поля.

**BATTLE LENGTH:** В конце 4 раунда атакующий игрок бросает D6. При результате 3+ бой продолжается. В конце 5 раунда битвы атакующий снова бросает D6. На этот раз бой продолжается на 4+. Битва автоматически заканчивается в конце 6 раунда.

**VICTORY CONDITIONS:** Цель атакующего игрока переместить как можно больше своих моделей, за пределы поля которые удерживает защитник. Модель атакующего игрока выполнившая данное условие считается прорвавшейся, и не принимает дальнейшего участия в миссии. В конце боя атакующий получает по 1 очку за каждую модель прорвавшую оборону защитника, в то время как защитник получает 1 очко за каждую из моделей атакующего, которая не смогла прорваться. Игрок с наибольшим количеством победных очков, считается победителем. Если у игроков одинаковое количество победных очков, побеждает защитник.

## Согласованная игра (Matched Play)

должна иметь общее ключевое слово фракции (faction keyword). Опишите каждую из ваших моделей в предусмотренных списком ячейках. После того, как миссия была определена, вы выбираете команду из моделей в вашем командном списке.

## Закаленная в боях команда (Battle-forged Kill Team)

Для того, что бы ваша команда получила статус «Закаленная в боях» (battle-forged), вам необходимо соблюсти следующие моменты:

- Команда может насчитывать от 3 до 20 моделей включительно;
- В команде может быть только один лидер;
- Команда может включать в себя до 3 специалистов включительно;
- В команде не может быть больше моделей, чем указано в описании модели (Max);
- Все модели должны иметь общее ключевое слово фракции (faction keyword);
- Стоимость команды не должна превышать более 100 очков.

## Тематическая игра (Narrative Play)

Если вы хотите играть в тематическую игру (narrative play), миссия может диктовать, с учетом каких аспектов будет набрана ваша команда, или вами может быть выбрана команда, собранная для открытой (open play) или согласованной (matched play) игры, с внесением любых корректировок, которые вы считаете необходимыми для создания лучшего погружения в игру. Используйте ростер команды для отслеживания всех оперативников, которых вы использовали в вашей миссии. Вы можете набирать команду как из моделей в своем командном ростере, так и добавлять добавлять новые модели в ростер по ходу кампании. Кроме того, во время сражений в кампании вы можете делать заметки в своем командном списке или карточках данных, чтобы записать детали, например какие специалисты какую тактику использовали.

## Командные очки и тактики (Command Points And Tactics)

Все закаленные в боях команды (battle-forged kill team) в начале каждого раунда приносят игроку по 1 командное очко (command point, далее по тексту - CP). Кроме того в начале раунда команда приносит игроку 1 CP за каждые 10 очков разницы показателя мощи (force) между командами (например, если показатель мощи команды на 19 очков ниже, чем у команды оппонента – первая команда будет получать 1 дополнительное CP. В случае перевеса на 20 очков – 2 CP). Дополнительно к этому команды могут и другими способами получать CP. Неиспользованные CP могут быть перенесены на последующие боевые раунды, пока они не будут потрачены. Вы можете потратить CP, чтобы использовать тактики во время битвы. Каждый раз, когда вы используете тактику, уменьшите количество своих CP на соответствующую сумму. Если у вас не хватает CP для выполнения определенной тактики, вы не сможете ее использовать. Если не указано иное, вы можете использовать одну и ту же тактику несколько раз в течение битвы, но только один раз в фазе. Обратите внимание, что начало и конец каждого раунда битвы не являются фазами, поэтому в эти моменты вы можете использовать несколько тактик несколько раз. Некоторые тактики, доступные игрокам, зависят от миссии, в которую они играют. Игроки по умолчанию могут использовать шесть следующих тактик:

### Решительный бросок (Decisive Move) – 1 CP

Используйте эту тактику в начале фазы движения (movement phase). Выберите модель из вашей команды и переместите ее раньше любых других моделей (включая рывок (advance), выход из ближнего боя (fall back), или



наступление (charge)). Если другой игрок также использует данную тактику, определите очередность кубовкой (roll-off).

### **Решительный удар (Decisive Strike) – 2 CP**

Используйте эту тактику в начале фазы ближнего боя (fight phase). Из вашей команды выберете модель, которая может сражаться в ближнем бою, и атакуйте ей раньше других моделей. Если другой игрок также использует данную тактику, определите очередность кубовкой (roll-off).

### **Решительный выстрел (Decisive Shot) - 2 CP**

Используйте данную тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Из вашей команды выберете модель, которая может стрелять, и атакуйте ей раньше других моделей. Если другой игрок также использует данную тактику, определите очередность кубовкой (roll-off).

### **Неистовая храбрость (Insane Bravery) – 1 CP**

Используйте данную тактику, прежде чем проходить какие-либо нерв-тесты (nerve tests) в фазе проверки боевого духа (morale phase). Вы можете автоматически пройти один нерв-тест (nerve test) за одну из моделей вашей команды.

### **Тактический переброс (Tactical Re-Roll) – 1CP**

Используя данную тактику вы можете один раз перебросить результаты броска рывка (advance roll), нападения (charge roll), пси-теста (psychic test), теста «отринь ведьму» (deny the witch test), броска на попадание (hit roll), ранения (wound roll), спасброска (saving throw), броска последствий (injury roll) и нерв-теста (nerve test).

### **Стиснув зубы (Gritted Teeth) – 1CP**

Используя данную тактику, выберите модель с одной или несколькими легкими ранениями (flesh wounds), чтобы атаковать в фазе стрельбы (shooting phase) или фазе ближнего боя (fight phase). До конца выбранной фазы, на атаки данной модели не накладываются штрафы за легкие ранения.

Кроме того, у каждого специалиста есть своя определенная тактика, каждая фракция имеет свою собственную уникальную тактику, а некоторые миссии, киллзоны или дополнения могут вводить дополнительные тактики.

## **Специалисты (Specialists):**

### **Выбор Специалистов (Choosing Specialists)**

В «Kill Team» опытные воины могут получить определенные специализации и тактики, применив соответствующие правила. В инфо-листе (datasheet) каждой модели указано, какие специализации она может выбрать. Добавляя модель в свой командный список (command roster) вы можете выбрать одну из представленных в инфо-листе специализаций. Выбирая специализацию для модели, следует обратить внимание на то, кого вы хотите ей надеть. Позже вы уже не сможете ее изменить. Некоторые модели могут быть наделены специализацией – «Лидер» (leader). В обязательном порядке вы должны включить одну модель с данной специализацией в свою команду. Данная модель будет являться лидером вашей команды. Закаленная в боях (battle-forged) команда может иметь в своем составе до 3 специалистов (не считая Лидера). Специализация каждой модели должна быть уникальной - в вашей команде не может быть двух моделей с одинаковой специализацией. Обратите внимание, что в командном списке (command roster) может быть указано более одной модели с одинаковыми специализациями (включая лидеров).

### **Способности (Abilities)**

Каждый специалист, в зависимости от того насколько он опытен имеет одну или несколько способностей. Данные способности указаны в «древе способностей» специалиста. Специалист начинает с 1 уровнем и обладает способностью этого уровня. В кампании специалисты получают опыт и могут достигнуть 4 уровня. Когда специалист достигает 2 уровня, выберите одну из способностей, указанных в ветке уровня, и запишите их в свою дата-карту. Обязательно выбирайте внимательно, так как ваш выбор в дальнейшем повлияет на способности, которые вы можете выбрать на 3 уровне. Специалист получает каждую способность в дополнение к способности, полученной на уровне 1. Когда специалист получает 3 уровень, выберите одну из способностей указанных в ветке уровня и связаны со способностью, которую вы выбрали на 2 уровне, запишите их в свою дата-карту (data-card). Вы не можете выбирать способности, связанные с другим ответвлением способности 2 уровня. Когда специалист переходит на 4 уровень, вы можете выбрать любую способность, характерную для данной специализации которую вы раньше еще не выбирали. Эту способность специалисты получают в дополнение к

тем, которые у них уже есть - запишите полученные способности в свою дата-карту. Количество уровней специалиста не должно превышать 4.

## **Тактики (Tactics)**

Если специалист вашей команды не является оглушенным (shaken) или выбывшим из строя (out of action), он может использовать тактики характерные для его специализации. Каждая из этих тактик имеет свой уровень: уровень специалиста должен соответствовать или превышать уровень заявленный в тактике чтобы ее использовать.

### **«Цена на вес» (Worth Their Weight)**

Специалисты являются источником новых ценных способностей и тактик для вашей команды. В Battle-forged команде эти способности имеют повышенную стоимость для этой модели, как показано в этой таблице:

Специалист Стоимость

Уровень 1 +0 очков

Уровень 2 +4 очка

Уровень 3 +8 очков

Уровень 4 +12 очков

Обратите внимание, что в обычном режиме договорной игры (matched play) вы можете включать в свою команду только специалистов 1-го уровня. Очки, предусмотренные для специалистов 2-4 уровня, позволяют игрокам выбирать закаленные в боях (battle-forged) команды, включая этих прожженных ветеранов в кампаниях Kill Team.

## **Специалист: Лидер (Leader Specialist)**

### **Тактики:**

#### **Подавать пример (Lead By Example) - 1CP**

##### **Тактика лидера 1 уровня**

Используйте данную тактику лидера в фазе ближнего боя (fight phase). В пределах 3 дюймов от вашего лидера выберите другую дружественную модель, которая может атаковать. В порядке вашего выбора вы можете атаковать вместе с каждой из выбранных моделей пока не начнется ход следующего игрока.

#### **Огонь по моей цели (Fire On My Target) - 1CP**

##### **Тактика лидера 2 уровня**

Используйте эту тактику лидера 2 уровня или выше в фазе стрельбы (shooting phase). В пределах 3 дюймов от вашего лидера выберите другую дружественную модель, которая может стрелять. В порядке вашего выбора вы можете стрелять вместе с каждой из выбранных моделей пока не начнется ход следующего игрока.

#### **Сила Воли (Force Of Will) - 1CP**

##### **Тактика лидера 3 уровня**

Используйте эту тактику лидера 3 уровня или выше при условии, если лидер не оглушен (shaken). В этом раунде ваша команда не получает штрафов будучи сломленной (broken).

## **С п о с о б н о с т и:**

### **Находчивый (Resourceful)**

#### **Лидер 1 уровень.**

Пока эта модель находится на поле боя и не оглушена (shaken), вы получаете дополнительно 1CP в начале каждого раунда.

### **Смелый (Bold)**

#### **Лидер 2 уровень.**

Эта модель автоматически проходит нерв-тесты (nerve tests).

### **Воодушевляющий (Inspiring)**

#### **Лидер 2 уровень.**

Пока лидер не оглушен (shaken), дружественные модели, находящиеся в пределах 3 дюймов от него автоматически проходят нерв-тесты (nerve tests).

### **Образец (Paragon)**

#### **Лидер 3 уровень, при выборе ветки «Смелый» (Bold)**

Переброс (re-roll) результатов броска на попадание (hit-roll) с результатом «1» для не являющихся оглушенными (shaken) дружественных моделей находящихся в пределах 3 дюймов от лидера

### **Угнетатель (Tyragt)**

#### **Лидер 3 уровень, при выборе ветки «Смелый» (Bold)**

Ваш противник(и) должен добавить «1» к нерв-тестам (nerve tests) для своих моделей, находящихся в пределах 6 дюймов от вашего не являющегося оглушенным (shaken) лидера.

### **Тактик (Tactician)**

#### **Лидер 3 уровень, при выборе ветки «Воодушевляющий» (Inspiring)**

Пока ваш не оглушенный (shaken) лидер находится на поле боя, бросьте D6 за каждый раз, когда вы используете тактику.

При результате броска «5+» вы получаете 1 дополнительное СР.

### **Наставник (Mentor)**

#### **Лидер 3 уровень, при выборе ветки «Воодушевляющий» (Inspiring)**

Один раз за раунд в фазе стрельбы (shooting phase), выберите дружественную не оглушенную (shaken) модель (которая может стрелять) находящуюся в пределах 3 дюймов от вашего лидера. До конца фазы вы можете повторно перебросить (re-roll) неудачный результат броска на попадание (hit rolls) этой модели.

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Боец (Combat Specialist)**

### **Тактики:**

#### **Вперед и в бой! (Up and at'em!) – 1 СР**

##### **Тактика бойца 1 уровня**

Используйте эту тактику в фазе ближнего боя (fight phase), сразу после того как, атака модели из вашей команды будет сделана. Вы можете немедленно провести атаку моделью со специальностью Combat, если эта модель еще не атаковала в этот ход.

#### **Боец в обороне (Defensive Fighter) – 1 СР**

##### **Тактика бойца 2 уровня**

Используйте эту тактику в начале фазы ближнего боя (fight phase). Выберите из вашей команды специалиста-бойца 2 уровня или выше. Отнимите «2» от ее характеристики атаки (attacks (a)) и до конца фазы ваш оппонент(ы) должен(ы) перебрасывать все удачные броски на попадание (hit-rolls) по этой модели.

#### **Смертоносный бросок (Deadly Charge) – 1 СР**

##### **Тактика бойца 3 уровня**

Используйте эту тактику, когда специалист-боец 3 уровня или выше из вашей команды заканчивает свое нападение (charge) в 1 дюйме от вражеской модели. Бросьте D6, при результате на «5+» эта модель на которую направлено нападение получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

### **Способности:**

#### **Опытный боец (Expert Fighter)**

##### **Боец 1 уровень**

Добавьте 1 к характеристике атаки (attacks (a)) модели.

#### **Искусный воин (Warrior Adept)**

##### **Боец 2 уровень**

Добавьте 1 к броскам на попадание (hit-roll) модели в фазе ближнего боя (fight phase).

#### **Встречный удар (Deadly counter)**

##### **Боец 2 уровень**

За каждый бросок на попадание (hit-roll) с результатом «1» произведенный в фазе ближнего боя (fight phase) по не оглушенной (shaken) модели специалиста бойца - бросьте D6. При результате броска «5+» атакующая модель, получает 1 смертельное ранение (mortal wound) после всех проведенных ей атак.

#### **Смертельный удар (Deathblow)**

##### **Боец 3 уровень, при выборе ветки «Искусный воин» (Warrior Adept)**

За каждый бросок на ранение (wound-roll) с результатом «6» сделанный специалистом-бойцом в фазе ближнего боя (fight phase), его цель вдобавок к основному урону получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

#### **Мастер сражения (Combat Master)**

##### **Боец 3 уровень, при выборе ветки «Искусный воин» (Warrior Adept)**

Добавьте 1 к характеристике атаки (attacks (a)) специалиста-бойца за каждую модель соперника, находящуюся в пределах 1 дюйма от него на начало фазы ближнего боя (fight phase).

### **Инстинкт убийцы (Killer Instinct):**

#### **Боец 3 уровень, при выборе ветки «Встречный удар» (Deadly counter)**

В фазе ближнего боя (fight phase) вы можете перебрасывать проваленные броски на ранение (wound roll).

### **Кровожадность (Bloodlust)**

#### **Боец 3 уровень, при выборе ветки «Встречный удар» (Deadly counter)**

Вы можете перебрасывать проваленные броски нападения (charge-roll) для этой модели.

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Связист (Comms Specialists)**

### **Тактики:**

#### **Мобилизующая трансляция (Rousing Transmition) – 1 CP**

##### **Тактика связиста 1 уровня**

Используйте данную тактику в фазе проверки боевого духа (morale phase) перед прохождением нерв-теста (nerve test). До конца фазы вы можете вычитать «1» из нерв-тестов для моделей вашей команды, находящихся в радиусе 2 дюймов от специалиста-связиста.

#### **Пространственное сканирование (Scanner Uplink) – 2 CP**

##### **Тактика связиста 2 уровня**

Используйте данную тактику, когда модель из вашей команды, расположенная в 6 дюймах от вашего специалиста-связиста 2 уровня или выше, собирается атаковать в фазе стрельбы (shooting phase). В качестве цели атакующая модель может выбрать модель соперника, даже если не видит ее. Однако для успешного попадания результат броска на попадание (hit-roll) должен быть «6» вне зависимости от любых модификаторов обычно применяемых (даже если оружие попадет автоматически). Целевая модель всегда скрыта (obscured).

#### **Новые сведения (New Intelligence) – 1 CP**

##### **Тактика связиста 3 уровня**

Используйте эту тактику в конце фазы движения (movement phase). Выберите модель из вашей команды в радиусе 12 дюймов от вашего специалиста-связиста 3 уровня или выше и приведите ее в готовность (ready).

### **Способности:**

#### **Сканер (Scanner)**

##### **Связист 1 уровень**

Один раз за фазу стрельбы (Shooting phase) вы можете выбрать модель из вашей команды находящуюся в радиусе 6 дюймов от вашего не оглушенного (shaken) специалиста-связиста. До конца фазы вы можете добавить «1» к броску на ее попадание (hit-roll).

#### **Эксперт (Expert)**

##### **Связист 2 уровень**

Бросайте D6 в начале каждого боевого раунда, если ваш специалист-связист не оглушен (shaken). При результате «5+» вы получаете 1 CP, которое пропадет в конце раунда, если вы его не использовали.

#### **Статические помехи (Static Screech)**

##### **Связист 2 уровень**

Используется один раз за игру в начале фазы ближнего боя (fight phase), если ваш специалист-связист не оглушен (shaken), соперник обязан отнимать «1» из своих бросков на попадание (hit rolls) за модели, находящиеся в пределах 6 дюймов от него (связиста). Эффект способности длится до конца фазы.

#### **Голоса в воксе (Vox Ghost)**

##### **Связист 3 уровень, при выборе ветки «Эксперт» (Expert)**

Вычитите «1» из характеристики лидерства (leadership (ld)) моделей соперника, пока ваш не оглушенный (shaken) специалист-связист находится на поле боя.

#### **Трансляция приказов (Command Relay)**

##### **Связист 3 уровень, при выборе ветки «Эксперт» (Expert)**

Бросайте D6 каждый раз, как вы используете тактику пока ваш не оглушенный (shaken) специалист-связист находится на поле боя. При результате броска «6» вы возвращаете все потраченные на тактику CP.

## **Триангулятор (Triangulator)**

### **Связист 3 уровень, при выборе ветки «Статические помехи» (Static Screech)**

Один раз за фазу стрельбы (shooting phase), когда модель из вашей команды собирается стрелять из тяжелого (heavy) оружия, и ваш специалист-связист не оглушен (shaken), вы можете перебросить кубик, когда определяете характеристику атак (attacks (a)) этой модели.

## **Вокс-хакер (Vox Hacker)**

### **Связист 3 уровень, при выборе ветки «Статические помехи» (Static Screech)**

После каждой битвы, в которой участвовал данный специалист-связист и не перешел в состояние выздоровления (convalescence) или умер, бросьте D6. При результате «5+» вы получите «1» сведений (intelligence).

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Подрывник (Demolitions Specialist)**

### **Тактики:**

#### **Индивидуальные боеприпасы (Custom Ammo) - 1CP**

##### **Тактика подрывника 1 уровня**

Используйте тактику при выборе специалиста-подрывника из вашей команды, для совершения атаки в фазе стрельбы (shooting phase). В этой фазе вы можете добавить «1» к броску на ранение (wound roll) для его оружия дальнего боя.

#### **Счастливо избежать... (Lucky Escape) - 1CP**

##### **Тактика подрывника 2 уровня**

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Выберите из вашей команды специалиста - подрывника 2 уровня или выше. Бросайте D6 каждый раз, когда эта модель теряет рану (wound) в этой фазе - при результате «5+» модель не теряет рану.

#### **Высокая взрывоопасность (High Explosive) - 1CP**

##### **Тактика подрывника 2 уровня**

Используйте тактику при выборе специалиста - подрывника 3 уровня или выше из своей команды для атаки в фазе стрельбы (shooting phase). В данной фазе специалист-подрывник может стрелять только из одного оружия, которое может сделать только 1 выстрел (даже если по правилам оружие стреляет больше). Однако характеристика урона (damage (d)) данного оружия увеличивается на «2». Тактику нельзя использовать вместе с тактикой «Индивидуальные боеприпасы» (custom ammo) в одном раунде.

## **С п о с о б н о с т и:**

### **Крушитель (Breacher)**

#### **Подрывник 1 уровень**

Добавьте 1 к броскам на ранение (wound rolls) против скрытых (obscured) моделей соперника.

### **Пироман (Pyromaniac)**

#### **Подрывник 2 уровень**

Переброс (re-roll) броски на ранение (wound rolls) если атака специалиста-подрывника производится из оружия, которое попадает по цели автоматически.

### **Гренадер (Grenadier)**

#### **Подрывник 2 уровень**

Увеличьте на 3 дюйма дальность (range) любого оружия с типом «гранаты» (grenade), которое использует специалист-подрывник.

Также позволяет перебросить (re-roll) свои броски на попадание (hit rolls) с результатом 1 за оружие с типом - «гранаты».

### **Диверсант (Saboteur)**

#### **Подрывник 3, при выборе ветки «Пироман» (Pyromaniac)**

Если данная модель находится в вашей команде и не является выбывшей из строя (out of action), делая бросок потерь (casualty rolls) бросьте d6. При результате «5+» выберите оппонента, игравшего в данной миссии. Он теряет «1» единицу боетехники (materiel).

### **Сапер (Sapper)**

### **Подрывник 3, при выборе ветки «Пироман» (Pyromaniac)**

Если специалист-подрывник находится в вашей команде, и вы в скаут-фазе (scout phase) выбираете в стратегию «разместить ловушки» (plant traps), вы можете добавить «1» к числу участков местности, которые вы можете заминировать.

### **Осадный мастер (Siegemaster)**

#### **Подрывник 3, при выборе ветки «Гренадер» (Grenadier)**

Добавьте «1» к броскам последствий (injury rolls), вызванным атаками этой модели в фазе стрельбы (shooting phase), если данные броскам последствий делаются за скрытые (obscured) модели.

### **Оружейник (Ammo Hound)**

#### **Подрывник 3, при выборе ветки «Гренадер» (Grenadier)**

Если данная модель находится в вашей команде и не является выбывшей из строя (out of action), делая бросок потерь (casualty rolls) бросьте D6. При результате «5+» вы получаете «1» единицу боетехники (materiel).

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Тяжелая поддержка (Heavy specialist)**

### **Тактики:**

#### **Больше патронов (More Bullets) - 1CP**

##### **Тактика тяжелой поддержки 1 уровня**

Используйте тактику, при выборе из своей команды специалиста тяжелой поддержки для атаки в фазе стрельбы (shooting phase). Прибавьте «1» к количеству атак оружия дальнего боя этой модели, за исключением оружия, которое в противном случае делало бы 1 выстрел (например, оружие с характеристикой «штурмовое (assault) 2» сделало бы 3 атаки, но оружие с характеристикой «скорострельное (rapid fire) 1» на дальнем расстоянии сделало бы 1 атаку) в данной фазе стрельбы (shooting phase).

#### **Подавляющая огневая мощь (Overwhelming Firepower) - 2CP**

##### **Тактика тяжелой поддержки 2 уровня**

Используйте тактику, когда выбираете из своей команды специалиста тяжелой поддержки 2 уровня или выше для атаки в фазе стрельбы (shooting phase). В данной фазе специалист может сделать 2 атаки - после того, как была произведена первая атака, немедленно атакуйте еще раз. Тактику нельзя использовать вместе с тактикой «Больше патронов» (more bullets)

#### **Неубиваемый (Unkillable) - 1CP**

##### **Тактика тяжелой поддержки 3 уровня**

Используйте тактику в начале вашего хода в фазе проверки боевого духа (morale phase). Выберите специалиста тяжелой поддержки 3 уровня или выше, имеющего одну или более легких ранений (flesh wounds). Удалите у одно из них.

### **Способности:**

#### **Неумолимый (Relentless)**

##### **Тяжелая поддержка 1 уровень**

Специалист не получает штрафа -1 за стрельбу из тяжелого (heavy) оружия после перемещения в фазе движения (moving phase) или за стрельбу из штурмового (assault) оружия после рывка (advance).

#### **Подавитель (Suppressor)**

##### **Тяжелая поддержка 2 уровень**

Модели соперника, стреляющие в специалиста тяжелой поддержки в фазе стрельбы (shooting phase), до конца фазы получают «-1» за свои броски на попадание (hit rolls).

#### **Дополнительная броня (Extra Armour)**

##### **Тяжелая поддержка 2 уровень**

Игнорирует одно «-1» значение характеристики пробивания брони (armour penetration (ap)) оружия для атак, нацеленных в специалиста тяжелой поддержки (если оружие имеет ненулевое значение ap, то увеличивает его на единичку, таким образом мельта с AP -4 превращается в AP -3).

#### **Опустошитель (Devastator)**

##### **Тяжелая поддержка 3 уровень при выборе ветки «Подавитель» (Suppressor)**

Вы можете перебросить (re-roll) количество урона (damage) для оружия дальнего боя этой модели, которое имеет случайную характеристику (например d3).

### **Неукоснительный (Rigorous)**

#### **Тяжелая поддержка 3 уровень при выборе ветки «Подавитель» (Suppressor)**

В фазе стрельбы (shooting phase) вы можете перебросить за эту модель броски на попадание (hit rolls) с результатом «1».

### **Неукротимый (Indomitable)**

#### **Тяжелая поддержка 3 уровень при выборе ветки «Дополнительная броня» (Extra Armour)**

Один раз за раунд, вы можете заставить вашего противника повторно сделать бросок последствий (injury roll) за вашего специалиста тяжелой поддержки.

### **Крепкая мускулатура (Heavily Muscled)**

#### **Тяжелая поддержка 3 уровень при выборе ветки «Дополнительная броня» (Extra Armour)**

В фазе ближнего боя (fight phase) вы можете перебрасывать (re-rolls) броски на ранение (wound roll) с результатом «1».

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Медик (Medic Specialist):**

### **Тактики:**

#### **Иньекция стимуляторов (Stimm-Shot) - 1CP**

##### **Тактика медика 1 уровня**

Используйте данную тактику во время фазы движения (movement phase). Выберите модель, которая находится в пределах 2 дюймов от не-оглушенного (shaken) дружественного специалиста-медика. Прибавьте «1» к результатам бросков рывка (advance-roll) и нападения (charge-roll), а также добавьте «1» к характеристике атаки (attacks (a)) этой модели до конца раунда.

#### **Обезболивающее (Painkiller) - 2CP**

##### **Тактика медика 2 уровня**

Используйте данную тактику во время фазы движения (movement phase). Выберите модель, которая находится в пределах 2 дюймов от не-оглушенного (shaken) дружественного специалиста-медика 2 уровня или выше. Добавьте «2» к характеристике выносливости (toughness (t)) данной модели до конца раунда.

#### **Экстренная реанимация (Emergency Resuscitation) - 2CP**

##### **Тактика медика 3 уровня**

Используйте эту тактику, когда дружественный не-оглушенный (shaken) специалист-медик 3 уровня или выше находится в пределах 2 дюймов от другой модели вашей команды, которая по результатам броска последствий (injury roll) должна выбыть из строя (out of action). Вместо этого она получает легкое ранение (flesh wound).

### **Способности:**

#### **Обнадеживающий (Reassuring)**

##### **Медик 1 уровень**

При прохождении нерв-теста (nerve test) вашей командой модель специалиста-медика не считается оглушенной (shaken).

#### **Полевой врач (Field Medic)**

##### **Медик 2 уровень**

Бросьте d6 когда дружественная модель находящаяся в пределах 3 дюймов от специалиста-медика теряет рану (wound) но в данный момент не является оглушенной (shaken), при результате броска «6» модель не получает рану.

#### **Анатом (Anatomist)**

##### **Медик 2 уровень**

В фазе ближнего боя (fight phase) перебросьте (re-roll) бросок на ранения (wound roll) с результатом «1» за вашего специалиста-медика.

#### **Травматолог (Trauma Specialist)**

##### **Медик 3 уровень при выборе ветки «Полевой врач» (Field Medic)**

Когда за дружественную не-оглушенную (shaken) модель, находящуюся в пределах 3 дюймов от модели специалиста-медика делается бросок последствий (injury roll) - бросьте d6 и выберите самый низкий результат.

### **Эксперт мед. сортировки (Triage Expert)**

#### **Медик 3 уровень при выборе ветки «Полевой врач» (Field Medic)**

Если ваш специалист-медик в данный момент находится в вашей команде, и не выбыл из строя (out of action) в конце игры, и вы выбрасываете смертельный результат (dead result) делая бросок потерь (casualty roll) за модель вашей команды, бросьте d6 при результате «4+» вместо этого примените для этой модели результат выздоровления (convalescence).

### **Дознаватель (Interrogator)**

#### **Медик 3 уровень при выборе ветки «Анатом» (Anatomist)**

В конце любой битвы, в которой вы одержали победу и если ваш специалист-медик находился в вашей команде, и не был объявлен вышедшим из строя (out of action) - бросьте d6. При результате «5+» вы получаете «1» сведений (intelligence).

### **Синтезатор Токсина (Toxin Synthesiser)**

#### **Медик 3 уровень при выборе ветки «Анатом» (Anatomist)**

Перед развертыванием (deploy) вы можете выбрать d3 моделей из вашей команды. До конца битвы добавляйте «1» к их броскам на ранение (wound rolls) для атак сделанных оружием ближнего боя.

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Разведчик (Scout Specialist).**

### **Тактики:**

#### **Марш-бросок (Quick March) - 1CP**

##### **Тактика разведчика 1 уровня**

Используйте данную тактику при выборе специалиста-разведчика из вашей команды, при переходе в фазу движения (movement phase). Увеличьте на 2 дюйма его характеристику движения (move (m)) в этой фазе

#### **Отмеченные позиции (Marked Positions) - 1CP**

##### **Тактика разведчика 2 уровня**

Используйте тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Выберите модель соперника, которая находится в пределах 6 дюймов от не-оглушенного (shaken) специалиста-разведчика вашей команды 2 уровня или выше. Перебросьте (re-roll) его броски на попадание (hit rolls) со значением «1» при стрельбе по моделям соперника до конца фазы.

#### **Незаметное перемещение (Move Unseen) - 2CP**

##### **Тактика разведчика 3 уровня**

Используйте тактику в начале вашего хода в фазе движения (moving phase). Выберите из вашей команды не-оглушенного (shaken) специалиста-разведчика 3 уровня или выше. Уберите его с поля боя и разместите в пределах 18 дюймов от предыдущей позиции и более 3 дюймов от любых вражеских моделей. Считается, что разведчик сделал рывок (advance).

### **Способности:**

#### **Стремительный (Swift)**

##### **Разведчик 1 уровень**

Вы можете перебросить результат броска рывка (advance-roll) для этой модели.

#### **Передовой разведчик (Forward Scout)**

##### **Разведчик 2 уровень**

Эта модель автоматически проходит тест на опасный ландшафт (dangerous terrain)

#### **Следопыт (Pathfinder)**

##### **Разведчик 2 уровень**

Если данная модель не находится в режиме выздоровления (convalescence) - можно добавить или вычесть «1» из результата, когда вы бросаете кубик на определение миссии. Если вы это сделаете – специалист-следопыт должен быть включен в вашу команду.

#### **Застрельщик (Skirmisher)**



### **Разведчик 3 уровень при выборе ветки «Передовой разведчик» (Forward Scout)**

Ваш(и) противник(и) вычитает «1» из своих бросков на попадание (hit rolls) при стрельбе по вашему специалисту-скауту, если последний находится на расстоянии превышающем 12 дюймов, неоглушен (shaken) или не скрыт (obscured)

### **Авангард (Vanguard)**

#### **Разведчик 3 уровень при выборе ветки «Передовой разведчик» (Forward Scout)**

Вы можете перебросить (re-roll) броски на попадание (hit rolls) со значением «1» в фазе стрельбы (shooting phase) для атак, сделанных моделями из вашей команды против моделей соперника, которые находятся в пределах 6 дюймов от не-оглушенной (shaken) модели специалиста-разведчика.

### **Наблюдатель (Observer)**

#### **Разведчик 3 уровень при выборе ветки «Следопыт» (Pathfinder)**

Если ваш специалист-разведчик находится в команде - бросьте d6 в начале скаут-фазы (scouting phase). При результате «4+» выберите дополнительную стратегию.

### **Исследователь (Explorer)**

#### **Разведчик 3 уровень при выборе ветки «Следопыт» (Pathfinder)**

После каждой битвы, в которой ваш специалист-разведчик находился в вашей команде, и если он не находится в режиме выздоровления (convalescence) - бросьте d6. При результате «5+» вы получаете 1 территорию (territory).

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Снайпер (Sniper Specialist).**

### **Тактики:**

#### **Тщательное выцеливание (Careful Aim) - 1CP**

##### **Тактика снайпера 1 уровня**

Используйте данную тактику для вашего специалиста-снайпера в фазе стрельбы (shooting phase). Добавьте «1» к своим броскам на попадание (hit roll) до конца фазы.

#### **Выстрел в голову (Headshot) - 1CP**

##### **Тактика снайпера 2 уровня**

Используйте данную тактику для вашего специалиста-снайпера 2 уровня или выше в фазе стрельбы (shooting phase). До конца фазы, когда эта модель стреляет по скрытым (obscured) целям, как по не скрытым.

#### **Выстрел навскидку (Quick Shot) - 1CP**

##### **Тактика снайпера 2 уровня**

Используйте данную тактику для вашего специалиста-снайпера 3 уровня или выше в фазе стрельбы (shooting phase). В данной фазе удвойте количество атак своей модели из оружия дальнего боя (например из оружия класса «штурмовое (assault) 2» можно сделать 4 выстрела), но вычтите «1» из своих бросков на попадание (hit rolls). Вы не можете использовать данную тактику в одном раунде вместе с тактикой - «выстрел в голову» (headshot).

### **Способности:**

#### **Пехотный снайпер (Marksman)**

##### **Снайпер 1 уровень**

Если ваш специалист-снайпер атакует дальнобойным оружием, вы можете перебрасывать (re-roll) броски на попадание (hit rolls) со значением «1»

#### **Ассасин (Assassin)**

##### **Снайпер 2 уровень**

Если ваш специалист-снайпер атакует дальнобойным оружием, вы можете перебрасывать (re-roll) броски на ранение (wound rolls) со значением «1»

#### **Меткий стрелок (Sharpshooter)**

##### **Снайпер 2 уровень**

Когда специалист-снайпер объявляет готовность (ready) - добавьте «1» к своим броскам на попадание (hit rolls).

### **Меткий глаз (Deadeye)**

#### **Снайпер 3 уровень при выборе ветки «Ассасин» (Assassin)**

При не-модифицированном результате броска на ранение (wound roll) «6» для атак специалиста-снайпера сделанных оружием дальнего боя увеличьте на «1» характеристику урона (damage (d)), характерного для этой атаки.

### **Бронебойный (Armour Piercing)**

#### **Снайпер 3 уровень при выборе ветки «Ассасин» (Assassin)**

При не-модифицированном результате броска на ранение (wound roll) «6» для атак специалиста-снайпера сделанных оружием дальнего боя увеличьте характеристику пробивания брони (armour penetration (ap)) этой атаки на «1» (например, AP 0 становится AP-1).

### **Мобильный (Mobile)**

#### **Снайпер 3 уровень при выборе ветки «Меткий стрелок» (Sharpshooter)**

Эта модель не получает штрафа «- 1» за стрельбу из тяжелого (heavy) оружия после того как переместиться в фазе движения (movement phase) или за стрельбу из штурмового (assault) оружия после того как сделало рывок (advance).

### **Глаз орла (Eagle-eye)**

#### **Снайпер 3 уровень при выборе ветки «Меткий стрелок» (Sharpshooter)**

Увеличьте дальность (range) скорострельного (rapid fire) и тяжелого (heavy) оружия на 6 дюймов.

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Ветеран (Veteran Specialists).**

### **Тактики:**

#### **Адаптивная тактика (Adaptive Tactics) - 1СР**

##### **Тактика ветерана 1 уровня**

Используйте эту тактику в начале первого раунда игры, но до начала фазы инициативы (initiative phase). Выберите вашего специалиста-ветерана. Он может сделать обычное перемещение (normal move) или использовать рывок (advance). Вы можете использовать данную тактику только один раз за игру.

#### **Вымуштрованный (Well Drilled) - 2СР**

##### **Тактика ветерана 2 уровня**

Используйте эту тактику во время фазы стрельбы (shooting phase). Выберите из вашей команды специалиста-ветерана 2 уровня или выше. Объявите его готовность (ready), если модель не находится в пределах 1 дюйма от моделей соперника. Ветеран может стрелять даже после того как передвигался в фазе передвижения (movement phase).

#### **Держать удар (Roll With The Hits) - 1СР**

##### **Тактика ветерана 3 уровня**

Используйте эту тактику во время хода противника в фазе стрельбы (shooting phase). Выберите из вашей команды специалиста-ветерана 3 уровня или выше который был ранен, перед тем как противник сделает бросок последствий (injury roll). Ваш противник за этот данный бросок последствий может бросить только один кубик.

### **Способности:**

#### **Седой (Grizzled)**

##### **Ветеран 1 уровень**

эта модель игнорирует штрафы за ее характеристику лидерства (leadership (ld)) и нерв-тесты (nerve tests).

#### **Опытный (Practised)**

##### **Ветеран 2 уровень**

Вы можете перебросить один бросок на попадание (hit roll) или ранение (wound roll) за эту модель в каждом раунде.

#### **Бывалый (Seen It All)**

##### **Ветеран 2 уровень**

Вычитите «1» из нерв-тестов (nerve tests) для моделей из вашей команды, находящихся в пределах 3 дюймов от не-оглушенного специалиста-ветерана.

### **Выживший (Survivor)**

#### **Ветеран 3 уровень при выборе ветки «Опытный» (Practised)**

Добавьте 1 к спас-броскам (saving throw) за данную модель.

### **Армия из одного (One-man Army)**

#### **Ветеран 3 уровень при выборе ветки «Опытный» (Practised)**

Эта модель (если не оглушена (shaken) или не-выбывшая из строя (out of action)) генерирует 1CP в начале каждого раунда. Данные очки могут быть использованы только для применения тактик ветерана.

### **Опаленный войной (Battle Scarred)**

#### **Ветеран 3 уровень при выборе ветки «Бывалый» (Seen It All)**

Модели соперника получают «-1» к воей к характеристике лидерства (leadership (ld)), пока находятся в пределах 6 дюймов от не-оглушенного (shaken) специалиста ветерана.

### **Стальные нервы (Nerves of Steel)**

#### **Ветеран 3 уровень при выборе ветки «Бывалый» (Seen It All)**

Вы можете перебросить неудачные броски на попадание (hit rolls) за вашего специалиста-ветерана, когда он ведет встречный огонь (overwatch).

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Специалист: Фанатик (Zealot Specialist).**

### **Тактики:**

#### **Killing Frenzy (Убийственное безумие) - 1CP**

##### **Тактика фанатика 1 уровня**

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-фанатика из своей команды, чтобы сражаться в фазе ближнего боя (fight phase). До конца фазы каждый раз, когда вы делаете им бросок на попадание (hit roll) с результатом 6+ сделайте (одну) дополнительную атаку тем же оружием по той же цели.

#### **Martyr (Мученик) - 2CP**

##### **Тактика фанатика 2 уровня**

Используйте эту тактику когда специалист-фанатик 2 уровня или выше из вашей команды теряет последнюю рану (wound). Прежде чем будут применены результаты ранения вы можете сделать выстрел из оружия (аналогично фазе стрельбы (shooting phase)) или совершить атаку в ближнем бою (аналогично фазе ближнего боя (fight phase)).

#### **Terrifying Rampage (Ужасающая ярость) - 2CP**

##### **Тактика фанатика 3 уровня**

Используйте данную тактику в начале фазы морали (morale phase). Выберите из вашей команды специалиста-фанатика 3 уровня или выше, который в предыдущей фазе вывел из строя (out of action) модель соперника. Каждая модель соперника в пределах 6 дюймов от фанатика должна пройти нерв-тест (nerve test). Если тест не пройден - модель считается оглушенной (shaken).

### **Способности:**

#### **Разъяренный (Frenzied)**

##### **Фанатик 1 уровень**

Добавьте «1» к характеристикам атаки (attacks (a)) и силы (strength (s)) фанатика в данном раунде, если он нападала (charged).

#### **Ликующий (Exultant)**

##### **Фанатик 2 уровень**

Противники должны перебросить свои броски на попадание (hit rolls) с не модифицируемым результатом «6» за свои модели расположенные в радиусе 3 дюймов от модели вашего не оглушенного (shaken) специалиста-фанатика.

#### **Флагеллант (Flagellant)**

##### **Фанатик 2 уровень**

Бросьте d6 каждый раз, когда эта модель теряет рану (wound). При результате 6 рана игнорируется.

## **Пуританин (Puritan)**

### **Фанатик 3 уровень при выборе ветки «Ликующий» (Exultant)**

В фазе ближнего боя (fight phase) вы можете перебросить свои броски на попадание (hit rolls) для этой модели против моделей соперника, если последние не имеют общего с вашей командой ключевого слова фракции (faction keyword) (3 уровень после выбора exultant).

## **Воодушевляющий (Rousing)**

### **Фанатик 3 уровень при выборе ветки «Ликующий» (Exultant)**

Добавьте «1» к характеристикам лидерства (leadership (ld)) моделей нашей команды находящихся в пределах 6 дюймов от вашей модели не оглушенного (shaken) специалиста-фанатика.

## **Фанатичный (Fanatical)**

### **Фанатик 3 уровень при выборе ветки «Флагеллант» (Flagellant)**

Эта модель автоматически проходит нерв-тесты (nerv tests).

## **Сила духа (Strength of Spirit)**

### **Фанатик 3 уровень при выборе ветки «Флагеллант» (Flagellant)**

Вычтите «1» из бросков последствий (injury roll) этой модели.

**При получении 4 уровня выберите любую способность из тех, которые вы еще не выбирали для этой модели.**

## **Истребительные команды:**

### **Адептус Астартеc / Космодесант (Adeptus Astartes).**

Адептус Астартеc, более известные в Империи как Космические десантники - лучшие воины Человечества. Каждый из них является генетически модифицированным супер-солдатом, воином непревзойденного мастерства, мужества, силы и живучести, обладающий лучшим оружием, которое может обеспечить Империи. Космические десантники организованы в ордена, каждый из которых является самобытной, автономной боевой силой, снабженный собственным космическим кораблем, флотом бронированных боевых машин и в большинстве случаев, своим собственным миром, или мирами, которыми он управляет и набирает рекрутов, по приказу мастера ордена, которых он считает достойными. Каждый орден имеет свою собственную военную культуру, собственную геральдику и традиции, а также свои собственные боевые доктрины. Во многих случаях эти знания можно почерпнуть из кодекса, известного как Кодекс Астартеc, с такими образцовыми орденами, как Ультрамарины, Имперские Кулаки и Нова-марины, воплощающие свои стратегические принципы. В других орденах особое внимание уделяется учениям Кодекса, от специалистов по скрытности Гвардии Ворона и быстрых охотников - Белых Шрамов, до фанатичных Черных Храмовников, благородных Кровавых ангелов, безжалостно логичных Железных Рук. Морские пехотинцы привыкли сражаться в компактных, элитных ударных отрядах, легко уничтожая команды врага. Каждый боевой-брат несет с собой силу и опыт с полей боя по всей галактике, дополняющие опыт воинов вокруг него, чтобы образовать исключительно мощную команду. Отправиться на убийство главного вражеского лидера, защищать территорию, имеющую большое стратегическое значение, или восстановить жизненно важный сановник или священный артефакт, команда Адептус Астартеc использует свою непревзойденную подготовку и оборудование для устранения любого врага, который предстанет перед ними, завершая свою миссию с ужасающей эффективностью во имя Императора. Каждый боевой брат в команде Адептуса Астартеcа стоит армии. Он способен прорваться сквозь толпы меньших противников или столкнуться с самыми чудовищными угрозами Империи с широким разнообразием вооружений и техники. Генетическое усовершенствование, психо-гипнотическая доктрина и дисциплина позволяют этим воинам действовать с максимальной эффективностью в течение нескольких дней без отдыха или пропитания, позволяя им проводить удары по точечно или прокладывая пути разрушения глубоко в тылу врага, все время приспособившись с невероятной скоростью к каждой новой угрозе, по мере ее развития. Адептус Астартеc - это Ангелы Смерти Империи. Они спускаются с небес на тропы огня, быстро и кровопролитно уничтожая врагов Человечества, не ведая страха. Бросив кубик на следующих страницах, вы можете генерировать имена и историю для своей команды Адептус Астартеc.

### **СВЯЩЕННЫЙ БОЛТЕР.**

Из всего оружия, используемого Космическими десантами Императора, ни один из них не является более значимым по своей силе, чем те, которые стреляют самодельными снарядами, известными как болты. От широко используемого болт-гана, компактного, но смертельного болт-пистолета, до наиболее

специализированных болт-винтовки и болт-карабины космических морских пехотинцев-примарисов - все эти варианты болтерного оружия используются в арсенале Адептуса Астартеса. Пробивающие броню и откалиброванные для того, чтобы взорваться внутри своей цели, нанося максимальный урон, залп болт-снарядов заставит заплатить по счетам даже самых грозных противников.

## **Тактики:**

### **Смерть предателям! (Death to the Traitors!) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику в фазе ближнего боя (fight phase) при выборе модели из своей команды. До конца этой фазы за каждый бросок на попадание данной модели с результатом «6+» и если целевой моделью, в которую направлена атака является еретиком-астартес (heretic astartes), позволяет сразу же совершить дополнительную атаку против той же цели тем же оружием. На повторную атаку правила тактики не распространяются.

### **Доспехи презрения (Armour Of Contempt) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Если ваша модель получила смертельное ранение (mortal wound), используя данную тактику, бросьте d6 за полученное смертельное ранение. При результате «5+» данное ранение игнорируется и не создает последующих эффектов.

### **Мастерская стрельба (Masterful Marksmanship) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику в фазе стрельбы (shooting phase) выбрав из своей команды модель заступника (intercessor) чтобы атаковать из болтерной винтовки «сталкер» (stalker bolt rifle). До конца этой фазы вы можете добавить «1» броскам на попадание (hit rolls) и wound rolls (ранение) за данную модель.

### **Честь ордена (Honour The Chapter) - 2CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику в конце фазы ближнего боя (fight phase). Выберите модель из вашей команды - она может атаковать еще раз.

### **Снаряды адского пламени (Hellfire Shells) - 2CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте данную тактику выбрав из своей команды модель оснащенную тяжелым болтером (heavy bolter). Вы можете сделать только один бросок на попадание (hit roll) в данной фазе, однако если модель попадет в цель, цель атаки вместо обычного урона получит d3 смертельных ранений (mortal wounds).

### **Шок и трепет (Shock And Awe) - 2CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику, когда совершаете нападение (charge) моделью риверов (reiver) из своей команды. До того как будет произведен встречный огонь (overwatch) вы можете сделать одну атаку оружием дальнего боя используя шок-гранаты (shock grenades) против целевой модели соперника. Если атака была удачной, целевая модель в дополнение к эффектам гранаты не сможет вести встречный огонь до конца этой фазы.

### **(SS) Боевые братья (Battle Brothers) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику после провала спас-броска (saving throw) для модели, которая находится в пределах 3 дюймов от дружественной не-оглушенной (shaken) модели. Выбранная вами модель не получает повреждений, однако вы должны выбрать дружественную не оглушенную модель в пределах 3 дюймов от целевой которая получит смертельные ранения (mortal wound) количество которых кратно характеристике урона (damage (d)) атакующего оружия.

### **(SS) Ангел смерти (Angel Of Death) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте данную тактику после того как модель из команды нападет (charged) в данном раунде. До конца фазы добавьте «1» к ее характеристике атаки (attack (a)).

## **(SS) Психологическая война (Psychological Warfare) - 1CP**

### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте данную тактику в начале фазы проверки боевого духа (morale phase). Выберите из своей команды не-оглушенного (shaken) ривера (reiver), который в фазу ближнего боя вывел из строя (out of action) модель соперника. Добавьте «1» к нерв-тестам (nerve tests) моделей соперника, находящихся в пределах 6 дюймов от вашего ривера.

## **(SS) Адаптивная стратегия (Adaptive Strategy) - 1CP**

### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте сразу после того как ваша команда будет сломлена (broken). Вы немедленно получаете d3 командных очков (CP).

## **(SS) Смерть недопустима (Death Denied) - 2CP**

### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику, когда одна из моделей вашей команды будет объявлена выведенной из строя (out of action). Вместо этого она получает легкую рану (flesh wound).

## **(SS) Ауспекс-сканирование (Auspex Scan) - 2CP**

### **Тактика Адептус Астартес**

Используйте эту тактику при выборе модели, объявившей готовность (readied) к стрельбе. Игнорируйте все негативные модификаторы попадания для этой модели в данной фазе.

## **Способности:**

**И не познают они страха (And They Shall Know No Fear)** – Вы можете перебросить (re-roll) результат нерв-теста (nerve test) за эту модель.

**Сверхчеловеческая физиология (Transhuman Physiology)** – Игнорируйте штрафы при бросках на попадание (hit rolls) модели с 1 легким ранением (flesh wound).

**Отряд устрашения (Terror Troops)** – Модели соперника, находящиеся в пределах 3 дюймов от любого ривера (reiver) или ривера-сержанта (reiver sergeant) из вашей команды должны вычесть «1» из своей характеристики лидерства (leadership (ld)).

## **Оснащение:**

### **Камуфляжный плащ (Camo Cloak)**

Броски на попадание (hit roll) дальнебойных атак противника по данной скрытой (obscured) модели оснащенной камуфляжным плащом (camo cloak) получают отрицательный модификатор «-1»

### **Ауспекс (Auspex)**

Вначале фазы стрельбы (shooting phase) вы можете выбрать другую модель в радиусе 3 дюймов от неоглушенной (shaken) модели оснащенной ауспексом (auspex). Целевая модель не получает отрицательных модификаторов к своим броскам на попадание (hit rolls) и последствия (injury rolls) после своих атак по скрытым (obscured) моделям.

### **Крюкомёт (Grapnel Launcher)**

Модель, которая оснащена крюкометом (grapnel launcher) осуществляя обычное передвижение (normal move) может подниматься/спускаться по вертикали на любое расстояние без измерений.

### **Грав-парашют (Grav-chute)**

Модель, которая оснащена грав-парашютом (grav-chute) не получает урона от падения (fall), и никогда не падает на другую модель. В случае возникновения подобной ситуации поместите эту модель как можно ближе к точке, где она должна была приземлиться. Данное приземление может привести к тому, что модель может оказаться в пределах 1 дюйма от модели соперника.

### **Ауксилярный гранатомет (Auxiliary Grenade Launcher)**

Модель, оснащенная ауксилярным гранатометом (auxiliary grenade launcher), увеличивает дальность (range) действия любого экипированного моделью оружия с типом «гранаты» (grenade) до 30 дюймов.

### **Дробовик астартес (Astartes shotgun)**

Если цель модели находится в пределах половины дальности (range) модели оснащенной дробовиком астартес (astartes shotgun) – добавьте «1» к характеристике силы (strength (s)) оружия.

### **Огнемёт (Flamer)**

Это оружие автоматически попадает (hit) в цель (не нужно не нужно делать бросок на попадание (hit rolls)).

### **Грав-ган, Грав-пистолет (Grav-gun, Grav-pistol)**

Если характеристика защиты (save (sv)) модели в которую стреляют из грав-гана (grav-gun) или гравитационного пистолета (grav-pistol) или равна «3+», характеристика урона (damage (d)) оружия равна d3.

### **Мельтаган (Meltagun)**

Если цель находится в пределах половины дальности (range) модели оснащенной мельтаганом (meltagun), бросьте 2d6 при нанесении урона и уберите кубик с самым низкий результат.

### **Ракетомет (Missile launcher)**

Перед тем как атаковать этим оружием, выберите один из профилей: фраг-ракеты (frag missile) или крак-ракеты (krak missile).

### **Плазмоган (Plasma gun), Плазменный пистолет (Plasma pistol)**

Если при выборе профиля стрельбы из этого оружия: «с перегревом» (supercharge) а не-модифицированный результат броска на попадание (hit roll) стреляющей модели равен «1» – модель, оснащенная плазмоганом (plasma gun) считается выбывшей из строя (out of action) сразу после того, как все выстрелы этого оружия были совершены. В случае плазменного пистолета модель считается выбывшей из строя сразу после определения результата броска на попадание.

### **Шок-граната (Shock grenade)**

Это оружие не наносит урона. Если модель атакована шок-гранатами (shock grenade), она считается оглушенной (stunned) и до конца следующего раунда не может вести встречный огонь (overwatch) или объявлять готовность (ready), а также соперник обязан вычитать «1» из результатов своих бросков на попадание (hit rolls) за эту модель.

### **Снайперская винтовка (Sniper rifle)**

Модель, атакующая снайперской винтовкой (sniper rifle), не получает отрицательных модификаторов за свои броски на попадание (hit rolls) по цели находящейся на дальнем расстоянии (long range). Каждый раз при броске на попадание (wound roll) с результатом «6+» для данного оружия целевая модель соперника поучает 1 смертельное ранение (mortal wound) в дополнение к полученному урону.

## **Караул Смерти (Deathwatch)**

«Караул Смерти» - главные охотники на ксеносов в Империи. В их ряды входят лучшие воины орденов Адептус Астартес, которые с большой честью служат в командах «Караула Смерти» и защищают Человечество от угрозы ксеносов. Команды Караула Смерти используют каждое оружие, технологии и тактики, которые могут, адаптируя свой способ ведения войны, чтобы наилучшим образом нейтрализовать каждого нового врага. Они имеют широкий арсенал вооружений, многие из которых предназначены для устранения конкретных типов врагов, и боевой опыт каждого воина оказывается летальным для них. Объединив самые сильные стороны орденов Космодесантников и создав группы боевых братьев-специалистов, которые дополняют способности друг друга, Караул Смерти заработал свое место в качестве одного из самых смертоносных инструментов войны, доступных для господ Империи. Эксперты в использовании своих сил против многочисленных врагов, даже в крупномасштабных конфликтах, Караул Смерти будет работать небольшими отрядами элитных воинов для уничтожения своих противников. Хотя их мало, даже по сравнению с Адептус Астартес - одна команда Караула Смерти, доставленная в нужное место, в нужный момент и оснащенная правильным снаряжением - может изменить ход всей войны. Они являются героями, беспощадными истребителями ксенотрозы и без их самоотверженных усилий Империя наверняка был бы уничтожен давным давно. Караул смерти - это щит Человечества против ужасов ксенос. Бросив соответствующие кубики, используйте следующие страницы и страницы из раздела Адептус Астартес для создания имен и бэкграунда для своих команд Караула Смерти.

## **D10 БЭКГРАУНД: ДОКТРИНА КОМАНДЫ**

1. Aquila KillTeam: этот killteam собран, чтобы справиться с любой угрозой, быстро адаптируясь к развивающейся тактической ситуации.
2. Furor KillTeam: команда убийц, состав и вооружения которых определяют приоритетную оптимизированную огневую мощь.
3. Venator KillTeam: быстрый и смертоносный, Venator KillTeam с легкостью настигает свою добычу.
4. Dominatus KillTeam: Этот killteam специализируется на том, чтобы встретить вражеских воинов-лидеров во главе и истребить их до последнего.

5. Malleus KillTeam: Чудовищные и механические враги - избранная жертва этого отряда, оружие которого представляет собой феноменальный удар.
6. Purgatus KillTeam: Отделяющие голову от тела, этот отряд превосходит другие в задачах по захвату инопланетного повелителя.
7. Fortis KillTeam: Состоящий из героических братьев Примарис орденов Космодесанта, этот killteam может иметь дело с любым противником.
8. Выжившие: последние воины, когда то входившие в более крупные, теперь уничтоженные силы, этот killteam должен сражаться, чтобы отомстить за своих павших братьев.
9. Длинная охота: братья приходят и уходят, но охота продолжается на протяжении десятилетий. Теперь, наконец, этот отряд настигает свою добычу.
10. Щит, который убивает: собранный в оптимизированную комбинацию воинов из всех доступных, этот killteam идеально сбалансирован для ближних конфликтов.

Модели Караула Смерти (deathwatch) в вашей команде используют особенности специальных боеприпасов представленных ниже. Кроме того, если каждая модель в вашей команде имеет ключевое слово фракции (faction keyword) – «DEATHWATCH», вы можете использовать специальные фракционные тактики.

### **Использование спец. боеприпасов (Special Issue Ammunition).**

Когда модель ведет огонь из оружия таких классов как автоболтерная винтовка (auto bolt rifle), болт-карабин (bolt carbine), болт-пистолет (bolt pistol), болтерная винтовка (bolt rifle), болтер (boltgun), комби-мельта (combi-melta) (только для стрельбы профилем - болтер), комби-плазма (combi-plasma) (только для стрельбы профилем - болтер), тяжелый болт-пистолет (heavy bolt pistol), болтерная винтовка сталкер (stalker bolt rifle) или болтер модели «сталкер» (stalker pattern boltgun), вы можете выбрать один из видов боеприпасов представленных ниже, и применить соответствующий модификатор:

**Снаряд «Драконий огонь» (Dragonfire bolt)** - прибавьте «1» к своим броскам на попадание (hit rolls) при стрельбе по скрытой (obscured) модели.

**Снаряд «Адский огонь» (Hellfire round)** - оружие всегда ранит (hit) при результате 2+.

**Снаряд «Кракен» (Kraken bolt)** - Добавьте 3 дюйма к дальности (range) этого оружия, если это пистолет – или 6 дюймов если оружие иного типа – и увеличьте его характеристику AP на 1 (например, AP 0 становится -1), до максимального AP -2.

**Снаряд «Возмездие» (Vengeance round)** - Вычтите 3 дюйма из дальности (range) этого оружия, если это пистолет – или 6 дюймов если оружие иного типа – и увеличьте его характеристику пробивания брони (armour penetration (ap)) на 2 (например, AP 0 становится -2), до максимального AP -3.

### **Истребительная команда «Фортис» (Fortis Kill Team)**

Добавляя заступников (intercessor) или риверов (reiver) в свой командный список (и создавая дата-карту (datacard) модели), вы можете выбрать для него ключевое слово фракции (faction keyword) – «deathwatch faction» вместо ключевого слова «adeptus astartes faction». Если вы это сделаете, модель получит возможность использовать спец-боеприпасы (special issue ammunition), но для своего оружия дальнего боя вы должны использовать характеристики и стоимость из дата-листов караула смерти.

### **Тактики:**

#### **Снаряды «Адский огонь» (Hellfire Shell) - 1CP**

##### **Тактика Караула Смерти**

Используйте тактику при выборе из своей команды модель, оснащенную тяжелым болтером (heavy bolter) или тяжелым болтером «инфернус» (infernus heavy bolter). Вы можете сделать только один бросок на попадание (hit roll) из этого оружия за фазу (как обычно вычитая «1» даже в случае стрельбы из тяжелого огнемета «инфернус» (infernus heavy bolter's heavy flamer)), однако если оружие попадает в цель, вместо обычного урона цель получает d3 смертельных ранений (mortal wounds).

#### **Доктрина «Обезглавливания» (Decapitation Doctrine) - 1CP**

##### **Тактика Караула Смерти**

Используйте эту тактику, когда модель из вашей команды выбрана для атаки в фазе стрельбы (shooting phase) или ближнего боя (fight phase). Пока фаза не завершится, перебросьте проваленные броски на ранение (wound rolls) этой модели, нацеленные в лидера (leader) команды противника.

#### **Лишь после смерти долг будет исполнен (Only In Death Does Duty End) - 2CP**

##### **Тактика Караула Смерти**



Используйте тактику, когда модель из вашей команды объявляется вышедшей из строя (out of action). Эта модель находит силы для одной последней атаки и может сразу же сделать выстрел, как если бы это была ваша очередь в фазе стрельбы (shooting phase), или сражаться, как если бы это была ваша очередь в фазе ближнего боя (fight phase).

### **Соперничающие ордена (Rival Chapters) - 1CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте тактику при выборе модели из вашей команды для атаки в фазе стрельбы (shooting phase) или ближнего боя (fight phase). Пока в пределах 2 дюймов от нее находится другая модель из вашей команды, вы можете до конца фазы перебросить броски на попадание (hit rolls) со значением «1» для обеих моделей.

### **(SS) Смерть ксеносу! (Death To The Alien!) - 1CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте тактику, при выборе модели для атаки в фазе ближнего боя. Каждый раз при результате броска на попадание (hit roll) с результатом «5+» за эту модель и если ее целью являются модели, не имеющие ключевых слов фракции (faction keyword) - «Imperium», «Chaos» или «Unaligned» - немедленно проведите дополнительную атаку против той же модели тем же оружием. Эта экстремальная атака не может создавать дальнейших атак.

### **(SS) Tактическое отступление (Tactical Disengagement) - 1CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте данную тактику в фазе движения (movement phase) когда модель из вашей команды отступает (retreat). Данная модель может отступить на 6 дюймов вместо 3, а также может атаковать в фазе стрельбы (shooting phase) этого раунда даже если она отступила.

### **(SS) Моя броня - презрение (My Armour Is Contempt) - 1CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте данную тактику для модели из вашей команды, которая получила смертельное ранение (mortal wound). Бросьте d6 за него, и каждое смертельное ранение полученное в данной фазе: при результате броска «5+» смертельное ранение игнорируется и не несет негативных эффектов.

### **(SS) Безжалостный (Unrelenting) - 1CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте тактику в фазе стрельбы (shooting phase) при выборе модели из вашей команды для атаки. Когда вы делаете бросок на попадание (hit roll), он разрешается, как случае если бы эта модель не перемещалась в прошлой фазе движения (movement phase).

### **(SS) Приоритет исполнения (Priority Execution) - 1CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте данную тактику для вашей модели, которая будет сражаться в фазу ближнего боя (fight phase). До конца фазы добавьте 1 к броскам на ранение (wound roll) за эту модель.

### **(SS) Обезглавливание (The Beheading) - 2CP**

#### **Тактика Караула Смерти**

Используйте данную тактику в начале фазы ближнего боя (fight phase). До конца фазы вы можете перебрасывать все броски на попадание (hit rolls), нацеленные в лидера (leader) соперника.

## **Способности:**

### **Штормовой щит (Storm Shield)**

Модель, экипированная штормовым щитом (storm shield) получает непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) при результате «3+».

### **Искушение через честь (Atonement Through Honour)**

Вы можете перебросить неудачный бросок нападения (charge roll) для черного щита (black shield).

## **Оснащение:**

### **Фраг-пушка караула смерти (Deathwatch frag cannon)**

При атаке из этого оружия выберите один из двух его профилей: **Осколочный снаряд (Frag round)** или **Снаряд (Shell)** - Это оружие автоматически попадает в цель. Если цель находится в пределах половины дистанции этого оружия, его атаки применяются с характеристиками силы (strength (s)) 9 и пробивания брони (armour penetration (ap)) -3.

### **Дробовик караула смерти (Deathwatch shotgun)**

При атаке из этого оружия выберите один из трех его профилей: патрон “Очиститель гробниц” (Cryptclearer round), патрон “Ксено-зачистка” (Xenopurge slug), патрон “Дыхание вирма” (Wyrmsbreath) - Вы можете перебросить (re-roll) неудачные броски на ранение для этого оружия. Если цель находится в пределах половины дистанции от этого оружия, его атаки применяются с характеристикой урона (damage (d)) 2. Это оружие автоматически поражает цель.

### **Тяжелый болтер “Инфернус” (Infernus heavy bolter)**

Атакуя этим оружием выберите один или оба профиля его профиля (**тяжелый болтер (heavy bolter)** или **тяжелый огнемет (heavy flamer)**). при стрельбе сразу двумя профилями, вычитите 1 из всех бросков на попадание (hit rolls) сделанных за это оружие.

### **Тяжелый громовой молот (Heavy thunder hammer)**

При атаке данным оружием вычитите 1 из своих бросков на попадание (hit roll). Каждый раз при броске на ранение с результатом “6+” с этим оружием атака применяется с характеристикой урона (damage (d)) 6.

### **Ксенофазовый клинок (Xenophase blade)**

Ваш соперник обязан перебрасывать (re-roll) удачные броски непробиваемых спасбросков (invulnerable save) за каждую рану (wound), нанесенную этим оружием.

## **Серые рыцари (Grey knights):**

### **Тактики:**

#### **Пси-боеприпасы (Psybolt ammunition) - 1CP**

##### **Тактика серых рыцарей**

Используйте тактику при выборе модели из своей команды при стрельбе из шторм-болтера (storm bolter). До конца фазы характеристика силы (strength (s)) данного оружия равна “5” а пробивание брони (Armour Penetration (ap)) “-1”.

#### **Психический канал (Psychic channeling) - 2CP**

##### **Тактика серых рыцарей**

Используйте данную тактику когда проходите пси-тест (psychic test) моделью из вашей команды. Бросьте 3 кубика вместо 2, и выберите из них 2 с самым высоким результатом.

#### **Честь ордена (Honour the chapter) - 2CP**

##### **Тактика серых рыцарей**

Используйте тактику в конце фазы ближнего боя (fight phase). Выберите модель из вашей команды. Эта модель может атаковать еще раз.

#### **Прислушаться к прогностикарам (Heed the prognosticators) - 2CP**

##### **Тактика серых рыцарей**

Используйте данную тактику в начале раунда. Выберите модель из вашей команды и добавьте “1” к ее спас-броскам (saving throws) до конца раунда.

### **Способности:**

#### **Охотники на демонов (Daemon Hunters)**

Если эта модель в фазе ближнего боя (fight phase) атакует любого демона (ключевое слово - “daemons”) - перебросьте проваленные броски на ранение (wound rolls).

#### **Ритуалы изгнания (Rites of Vanishment)**

Когда эта модель использует пси-силу “Пси-болт” (psybolt), ее дальность составляет 12 дюймов. Если пси-болт был успешно применен, а целевой моделью является демон (ключевое слово - “daemons”), то цель атаки получает D3 смертельных ран (mortal wounds), даже если результат психо-теста (psychic test) небыл “11+”.

### **Оснащение:**

#### **Испепелитель (Incinerator)**

Это оружие автоматически попадает по цели.

#### **Псайк-аут граната (Psyk-out grenade)**

Модель при результате броска на попадание (hit roll) - “6+” по псайкерам (ключевое слово - “psyker”) или демонам (ключевое слово - “daemons”) наносит последним смертельное ранение (mortal wound) вместо обычного урона.

## **Демонический молот “Немезида” (Nemesis Daemon hammer)**

Атакуя этим оружием вычтите “1” из своего броска на попадание (hit roll).

## **Пси-силовой меч “Немезида” (Nemesis falchion)**

Если модель вооружена двумя пси-силовыми мечами “Немезида” она может сделать одну дополнительную атаку.

## **Пси-силовой посох “Немезида” (Nemesis warding stave)**

Модель, вооруженная данным оружием имеет непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) 5+ против атак, сделанных в фазу ближнего боя (fight phase). Если модель уже имеет непробиваемый спас-бросок- добавьте 1 к результату данных спас-бросков, которые вы делаете в фазу ближнего боя.

## **Астра милитарум / Имперская гвардия (ASTRA MILITARUM).**

Специалисты-лидеры имперской гвардии используют способность “Приказы” (Voice of Command). Кроме того, если каждая модель в вашей команде имеет ключевое слово фракции (faction keyword) - ASTRA MILITARUM, вы можете использовать тактику данной фракции.

### **Приказы (Voice of Command)**

Один раз за раунд, если ваш специалист-лидер находится на поле боя и не оглушен (shaken), он может отдать приказ (voice of command) другим членам вашей команды в начале фазы стрельбы (shooting phase). Чтобы отдать приказ выберите другую дружественную не оглушенную модель с ключевым словом фракции (faction keyword) “ASTRA MILITARUM” находящуюся в пределах 12 дюймов от вашего специалиста-лидера и выберите какой приказ вы хотите отдать (перечень приказов представлен в списке ниже). Модели можно отдать только один приказ за раунд.

### **Приказы:**

#### **Целься! (Take Aim!)**

До конца фазы перебросьте бросок на попадание (hit rolls) со значением “1” для выбранной модели.

#### **Уничтожить! (Bring it Down!)**

До конца фазы перебросьте бросок на ранение (wound rolls) со значением “1” для выбранной модели.

#### **Вперед, за Императора! (Forwards, for the Emperor!)**

Выбранная модель может стрелять, даже если она сделала рывок (advance) в фазе передвижения (movement phase).

#### **Вернись в строй и сражайся! (Get Back in the Fight!)**

Выбранная модель может стрелять, даже если она вышла из ближнего боя (fall back) в фазе передвижения (movement phase).

#### **Пошел! Пошел! Пошел! (Move! Move! Move!)**

Вместо того, чтобы стрелять в соответствующей фазе, выбранная модель может сделать рывок (advance), как если бы это была фаза передвижения (moving phase).

#### **Примкнуть штыки! (Fix Bayonets!)**

Этот приказ может быть отдан только модели находящейся в пределах 1 дюйма от модели соперника. Выбранная модель сразу же вступает в ближний бой, как если бы это была соответствующая фаза (fighting phase).

### **Тактики:**

#### **Оборонительные позиции (Defence stand) - 2CP**

##### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте эту тактику, когда против модели из вашей команды объявляется нападение (charge). Когда ваша модель ведет встречный огонь (overwatch) в этой фазе, успешными результатами попадания являются 5 или 6.

#### **Ложись! (Get down!) - 1CP**

##### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику когда ваш оппонент делает свой ход в фазе стрельбы (shooting phase). Из вашей команды выберите скрытую (obscured) модель по которой собирается стрелять оппонент. Атаки по данной модели получают дополнительный штраф “- 1” к броскам на попадание (hit rolls).

#### **Хитрая стратегия (Cunning strategy) - 2CP**

##### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику после того, как ваш специалист-лидер отдаст приказ (voice of command). Ваш лидер может немедленно отдать еще один приказ.

### **Запасы храбрости (Reserves of courage) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику в начале вашего хода в фазе проверки боевого духа (morale phase). Выберите модель из вашей команды, которая будет проходить нерв-тест (nerve tests). Для этой модели бросьте d3 вместо d6.

### **(SS) Отомстим за Кадью! (Vengeance for Cadia!) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику при выборе модели из вашей команды чтобы стрелять или вести встречный огонь (overwatch) по модели с ключевым словом (faction keyword) - "HERETIC ASTARTES". Вы можете перебрасывать проваленные броски на попадание (hit rolls) или ранение (wound rolls) по этим моделям

### **(SS) Гренадеры (Grenadiers) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику для модели которая собирается сделать выстрел в фазе стрельбы (shooting phase). Модель может использовать гранаты (grenade weapon), которыми она оснащена, даже если другая ваша модель уже использовала гранаты в данной фазе. Данную тактику можно использовать несколько раз за фазу.

### **(SS) Бой до последнего! (Fight to the death!) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику перед тем как за вашу модель будет сделан бросок последствий (injury roll). Примените к данному броску модификатор: "-1".

### **(SS) Протоколы разведки (Reconnaissance protocols) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику в начале первого раунда игры. Из вашей команды выберите модель "Милитарум Темпестус" (MILITARUM TEMPESTUS), которая находится на поле битвы. Эта модель может сразу же совершить обычное перемещение (normal move), как если бы это была фаза движения (movement phase), но вместо того, чтобы двигаться в соответствии со своей характеристикой движения, модель перемещаются в соответствии с результатами броска 2d6.

### **(SS) Впрыск адреналина (Adrenal shot) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику когда модель из вашей команды получает смертельное ранение (mortal wound). Бросьте d6 за данное ранение и за любое смертельное ранение полученное этой моделью до конца фазы. При результате "5+" модель игнорирует смертельное ранение и не получает за него негативных эффектов.

### **(SS) Сэр, есть, сэр! (Sir, yes Sir!) - 1CP**

#### **Тактика Астра Милитарум**

Используйте тактику после того как вами будет выбрана модель, которой отдали приказ (voice of command). Все модели из вашей команды (кроме специалиста-лидера) находящиеся в 3 дюймах от выбранной модели также выполняют данный приказ. Вы не можете использовать эту тактику вместе с навыком "хитрая стратегия" (cunning strategy) в одном раунде.

## **Оснащение:**

### **Вокс-проектор (Vox-caster)**

Вы можете перебрасывать неудачные результаты нерв-тестов (nerve tests) для моделей с ключевым словом фракции (faction keyword) - "ASTRA MILITARUM" пока дружественные модели оснащенные вокс - проектором находятся на поле боя и не оглушены.

## **Адептус Механикус (Adeptus Mechanicus)**

Модели Адептус Механикус могут использовать способность "Гимны Омниссии"(Canticles of the Ommissiah) описанную ниже. Кроме того, если каждая модель в вашей команде имеет ключевое слово фракции (faction keyword) - ADEPTUS MECHANICUS, вы можете использовать тактики данной фракции.

### **Гимны Омниссии (Canticles of the Ommissiah)**

В начале каждого раунда, выберите, один из гимнов Омниссии (Canticles of the Ommissiah) представленных ниже будет действовать до конца раунда. Один и тот же гимн может быть выбран дважды в течение одной игры. Кроме того вы можете в произвольном порядке определить какой гимн будет выбран в данном раунде посредством

броска d6. Обратите внимание на то, что если гимн был выбран произвольно он сразу же активируется, даже если был выбран в прошлом раунде.

### **1. Мольба железных душ (Incantation of the Iron Soul)**

Вы можете перебросить проваленный нерв-тест (nerve test) для моделей в своей команде.

### **2. Молебен Электромансера (Litany of the Electromancer)**

Бросьте d6 за каждую модель соперника в пределах 1 дюйма от любых моделей из вашей команды в начале фазы ближнего боя (fighting phase). При результате “6” эта вражеская модель получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

### **3. Песнь о Беспощадном Кулаке (Chant of the Remorseless Fist)**

Перебросьте броски на попадание (hit rolls) с результатом “1” для моделей вашей команды в фазе ближнего боя (fighting phase).

### **4. Псалом Завесы (Shroudpsalm)**

Когда модель оппонента делает бросок на попадание (hit rolls) при стрельбе по модели из вашей команды которая является скрытой (obscured) данный бросок на попадание получает модификатор “-1”.

### **5. Молитва мощи Машины (Invocation of Machine Might)**

Добавьте “1” к характеристике силы (strength (s)) моделей вашей команды.

### **6. Благословение Омниссии (Benediction of the Omnissiah)**

Перебросьте броски на попадание (hit rolls) со значением “1” для моделей вашей команды во время фазы стрельбы (shooting phase).

## **Тактики:**

### **Императив доктрины завоевателя (Conqueror doctrina imperative) - 2CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте тактику выбирая модель из своей команды в фазе ближнего боя (fight phase). Добавьте “1” к броскам на попадание (hit rolls) для модели до конца этой фазы. Если в пределах 6 дюймов от выбранной модели находится дружественная модель, оснащенная улучшенной инфопривязью (enhanced data-tether) - добавьте “2” вместо “1”.

### **Песчаный ходок (Dunestrider) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте тактику в фазу передвижения (movement phase), когда модель из вашей команды делает рывок (advance). Бросьте два кубика вместо одного, лучший результат используйте для броска на рывок (advance roll).

### **Императив доктрины протекции (Protector doctrina imperative) - 2CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте тактику выбирая модель из своей команды в фазе стрельбы (shooting phase). Добавьте “1” для бросков на попадание (hit rolls) для модели до конца этой фазы. Если в пределах 6 дюймов от выбранной модели находится дружественная модель, оснащенная улучшенной инфопривязью (enhanced data-tether) - добавьте “2” вместо “1”.

### **Славься механикус! (Gloria Mechanicus) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте тактику после того, как Гимн Омниссии (Canticles of the Omnissiah) уже был выбран силу в данном раунде. Случайно определите (броском D6) гимн Омниссии и замените им действующий.

### **(SS) Трансзвуковая настройка (Transonic attunement) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте данную тактику в фазе ближнего боя (fight phase), когда модель из вашей команды, вооруженная трансзвуковыми клинками, трансзвуковым лезвием или аккордовыми когтями (transonic blades, a transonic razor или chordclaw) атакует. До конца фазы добавьте “1” к броскам на ранение (wound rolls) для атак, сделанных этой моделью с любым из вышеперечисленных видов оружия.

### **(SS) Стабилизационные приводы (Stabilisation actuators) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте тактику для модели прежде чем будет за нее выполнен тест на устойчивость (falling test). Вы можете перебросить результаты данного теста как и результаты дальнейших тестов данной модели до конца раунда.

### **(SS) Автономно отслеживаемое ПО (Auto-Tracking software) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте данную тактику в фазу передвижения (movement phase), когда оппонент объявляет нападение (charge) на модель из вашей команды. При ведении вашей целевой моделью огня на упреждение (overwatch) попадание считается успешным при результате броска 5 или 6.

### **(SS) Оптимальный режим (Optimal conditions) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте данную тактику в начале фазы движения (movement phase). Добавьте 1 к результату броска нападения (charge rolls) для моделей вашей команды до конца фазы.

### **(SS) Череп-прорицатель (Scyper-Skull) - 1CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте данную тактику в начале фазы движения (movement phase). Если оппонентом в фазе разведки (scouting phase) выбрана тактика размещения ловушек (plant traps) выберите участок ландшафта в радиусе 6 дюймов от вашего лидера. Ваши противники обязаны показать вам, установили ли они на данной части ландшафта ловушки.

### **(SS) Сверх-проникающий выстрел (Hyper-penetrative shot) - 2CP**

#### **Тактика Адептус Механикус**

Используйте тактику при выборе модели, оснащенной трансурановой аркебузой (transuranic arquebus) перед тем как она сделает выстрел. До конца фазы атаки данной модели не получают штрафов на попадания (hit rolls) или последствия (injury rolls) по скрытым (obscured) целям.

## **Способности:**

### **Бионика (Bionics)**

Эта модель получает "+6" непробиваемый спас-бросок (invulnerable save).

### **Улучшенная инфопривязь (Enhanced Data-tether)**

Вы можете перебрасывать проваленные нерв-тесты (nerve test) за находящиеся на поле не-оглушенные (shaken) модели скитариев (SKITARII) оснащенные улучшенной инфопривязью (enhanced data-tether).

### **Омниспекс (Omnispex)**

В начале фазы стрельбы (shooting phase) вы можете выбрать другую модель скитария (SKITARII) находящегося не дальше 3 дюймов от дружественной модели не оглушенной модели, оснащенной омниспексом (omnispex). Данная модель не получает штрафов за свои броски на попадание (hit rolls) и последствия (injury rolls) на скрытые (obscured) цели.

### **Рад-насыщение (Rad-saturation)**

Уменьшите характеристику выносливости (toughness (t)) моделей соперника на 1, пока они находятся в пределах 1 дюйма от одной или нескольких моделей с данной способностью.

### **Нейростатическая аура (Neurostatic Aura)**

Вычтите "1" из характеристики лидерства (leadership (ld)) вражеских моделей, пока они находятся в пределах 3 дюймов от одной или нескольких моделей с данной способностью.

## **Оснащение:**

### **Гальваническая винтовка (Galvanic rifle)**

Каждый раз при результате броска на ранение (wound roll) "6+" для этого оружия к результату применяется характеристика пробивания брони (armour penetration (ap)) "-1".

### **Фосфорный бласт-пистолет (Phosphor blast pistol)**

Атаки сделанные из этого оружия не получают штрафов на броски на попадание (hit rolls) по скрытым (obscured) моделям.

### **Радийный карабин (Radium carbine)**

Каждый раз при результате броска на ранение (wound roll) "6+" для этого оружия к результату применяется характеристика урона (damage (d)) "3".

### **Трансурановая аркебуза (Transuranic arquebus)**

Из этого оружия нельзя стрелять если экипированная им модель перемещалась в фазу передвижения (movement phase). Модель стреляющая из трансурановой аркебузы не получает штрафов за стрельбу на дальние дистанции (long range). Каждый раз при результате броска на ранение (wound roll) “6+” оружие наносит смертельное ранение вместо обычного урона.

### **Аккордовые когти (Chordclaw)**

Модель оснащенная аккордовыми когтями (chordclaw) может сделать только атаку данным оружием каждый раз когда модель вступает в ближний бой. Как только модель вступит в бой при результате броска на ранение (wound roll) “6+” за данное оружие цель атаки получает d3 смертельных ран вместо обычного урона.

### **Тазерное стрекало (Taser goad)**

Каждый бросок на попадание (hit roll) за данное оружие с результатом “6+” наносит 3 атаки вместо 1.

### **Транзвукковые клинки (Transonic blades)**

Каждый раз при результате броска на ранение (wound roll) данным оружием с результатом “6+”, цель получает смертельное ранение (mortal wound) вместо обычного урона.

### **Транзвукковое лезвие (Transonic razor)**

Каждый раз при результате броска на ранение (wound roll) данным оружием с результатом “6+”, цель получает смертельное ранение (mortal wound) вместо обычного урона.

## **Астартес-еретики / Космодесант хаоса (Heretic Astartes)**

### **Тактики:**

#### **Ветераны долгой войны (Veterans of the long war) - 2CP**

##### **Тактика Еретиков-Астартес**

Используйте тактику когда космодесантник хаоса (CHAOS SPACE MARINE) участвует в фазе стрельбы (shooting phase) или ближнего боя (fight phase). До конца фазы добавьте “1” к своим броскам на ранение (wound roll) если данная модель атакует модель(и) с ключевым словом - “IMPERIUM”.

#### **Демонический дух (Daemon spirit) - 2CP**

##### **Тактика Еретиков-Астартес**

Данная тактика применяется в конце фазы передвижения (movement phase). Выберите модель соперника в радиусе 1 дюйма от вашего специалиста-лидера и бросьте d6. При результате “4+” модель соперника получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

#### **Ярость Кхорна (Fury of Khorne) - 2CP**

##### **Тактика Еретиков-Астартес**

Используйте тактику в конце фазы ближнего боя (fight phase). Выберите из вашей команды модель с ключевым словом (keyword) - “KHORNE”, находящуюся в 1 дюйме от вражеской модели. Ваша модель может атаковать еще раз.

#### **Мольба богам (Beseech the gods) - 2CP**

##### **Тактика Еретиков-Астартес**

Используйте тактику в начале первого раунда игры. Выберите модель из вашей команды и бросьте d6. При результате “1” ваша модель признается “недостойной” и получает d3 смертельных ранений (mortal wound). При результате “2+” добавьте “1” к броскам на попадание (hit roll) и ранение (wound roll) от вашей модели до конца игры. Данную тактику можно использовать лишь 1 раз за игру.

### **Способности:**

#### **Метка Хаоса (Mark of Chaos)**

Когда вы выбираете из своей команды модель с ключевым словом - <MARK OF CHAOS> вы можете заменить данное слово на: KHORNE, NURGLE, TZEENTCH или SLAANESH, или вообще отказаться от выбора метки. При выборе метки отметьте изменения в датакарте (datacard) модели.

#### **Смерть лже-императору (Death to the False Emperor)**

Если модель с данной способностью совершает атаку в фазе ближнего боя (fight phase), которая нацелена на модель с ключевым словом - "IMPERIUM", каждый раз при результате 6+ вашего броска на попадание (hit roll) вы можете совершить дополнительную атаку тем же оружием против той же цели (без возможности повтора дополнительной атаки).

### **Сверхчеловеческая физиология (Transhuman Physiology)**

Игнорируйте штрафы модели за броски на попадание (hit rolls) за одну легкую (flesh wound) рану полученную данной моделью.

## **Иконы хаоса (Chaos icons):**

### **Икона Гнева (Icon of Wrath)**

(только модели с ключевым словом: KHORNE) Вы можете перебросить броски нападения (charge rolls) для моделей с ключевым словом - KHORNE находящихся в 6 дюймах от каждой дружественной модели оснащенной иконой гнева (icon of wrath).

### **Икона Пламени (Icon of Flame)**

(только модели с ключевым словом: TZEENTCH) В начале вашей очереди в пси-фазе (psychic phase) бросьте d6 за каждую модель из вашей команды, оснащенной иконой пламени (icon of flame). При результате "6" нанесите 1 смертельное ранение (mortal wound) ближайшей модели соперника находящейся в пределах 12 дюймов от вашей модели.

### **Икона Отчаяния (Icon of Despair)**

(только модели с ключевым словом: NURGLE) Вычитите 1 из характеристики лидерства (leadership (ld)) вражеских моделей находящихся в пределах 6 дюймов от ваших моделей оснащенных иконой отчаяния (icon of despair).

### **Икона изобилия (Icon of Excess)**

(только модели с ключевым словом: SLAANESH) Способность "Смерть ложному императору" (Death to the False Emperor) для моделей в пределах 6 дюймов от дружественных моделей оснащенных иконой изобилия (icon of excess) дает положительный эффект при результате "5+" а не "6+".

### **Икона Возмездия (Icon of Vengeance)**

(не может быть взята моделями с ключевыми словами KHORNE, TZEENTCH, NURGLE или SLAANESH) Добавьте 1 к характеристике лидерства (leadership (ld)) ваших моделей в пределах 6 дюймов от любых дружественных моделей, оснащенных иконой возмездия (icon of vengeance).

## **Гвардия смерти (Death Guard):**

### **D6 МИССИЯ: Величественное Бремя**

- 1 Осквернители: Этот киллтим должен посеять божественные благословения Нургла среди вражеских рядов, чтобы обеспечить максимальное насыщение чумой.
- 2 Захватить и Видоизменить: Сначала необходимо захватить жизненное богатство или вражеский актив, затем осквернить его заразой.
- 3 Победа Через Выносливость: Во славу Легиона, этот киллтим должен выстоять, чтобы выйти победителем, даже если враг разорвет их на куски.
- 4 Бойня "Считайте Семь": Этот киллтим должен убить семь великих вражеских чемпионов Во славу Нургла.
- 5 Фатальная Инфекция: Лорды Легиона провозгласили, что вражеский лидер должен умереть по-настоящему ужасно. Этот киллтим с честью выполнить данный завет.
- 6 Варп-Споры: Эти воины должны сеять споры проклятия по всему региону, в каждой свежей реальности до тех пор, пока не восстанет великий варп-портал в Сад Нургла.

### **БЭЖГРАУНД: Грязная Природа**

- 1 Вируленты: Эти воины заражены самыми грязными из болезней Нургла и посвятили себя распространению их по всему миру.
- 2 Темные Алхимики: Этот киллтим ступает на поле битвы, чтобы проверить ядовитое оружие, созданное Истребителем Грязной Заразы, и Гнилоносными Биологами.
- 3 Траншейные Бойцы: Этот киллтим создан для закрытых кварталов городов-ульев, использует нечеловеческую выносливость и точечную огневую мощь, чтобы вырезать своих врагов с поля боя.
- 4 Избранные Мортарионом: Эта группа чумных чемпионов была отмечена самим Демоном Примархом.
- 5 Жнецы: Этот киллтим борется не только для того, чтобы победить врага, но для полного уничтожения, чтобы



не оставить ничего, кроме гниющей плоти, в которой могут цвести чудесные и ужасные существа Нургла.  
6 Пастухи Нежити: Эти воины ведут стадо Поксволкеров перед ними в бой, чем лучше изтощают и дезориентируют врага.

## **D6 ОСОБЕННОСТЬ ОТРЯДА: Отравляющее Благодеяние**

- 1 Смертоносный Смех: Эта группа воинов делает грязную работу с неподдельной радостью, задыхаясь от жестокого смеха, они распространяют болезнь и отчаяние.
- 2 Заслуженное Высокомерие: Незыблемо гордясь своим Легионом, эти предатели полны решимости отстаивать свою репутацию самой непреодолимой военной силы галактики.
- 3 Похоронная Песнь: В сражении этот киллтим напевает звучную песню, восхваляя тем самым грязную мощь Нургла.
- 4 Возмездие: Эти воины не мирятся с потерями среди своих. Они обращают эту чистую ярость на любого врага только для того, чтобы потери, на этот раз, пришли в их ряды.
- 5 Слуги Энтропии: Этот киллтим проповедует медленное истощение своих врагов, извлекая из них великую боль и страдая до того, как наступит неизбежный конец.
- 6 Неустоящие: Эти воины продвигаются так же неуклонно и безостановочно, как и сама смерть, обрушивая постоянный град огня на врагов, никогда не сдаваясь.

## **D10 ХАРАКТЕР СПЕЦИАЛИСТОВ**

- 1 Трудоголик: Этот воин тащится в битву с почти безмозглой стойкостью, живое воплощение страдания и отчаяния.
- 2 Морбидные Увлечения: Этот еретик одержим воздействием благословений Нургла на живую плоть. Они всегда будут стремиться приблизиться к своим жертвам, чтобы лучше наблюдать за гниением.
- 3 Шутник: Этот воин наслаждается распространением чумы Божьей, яростно разнося вокруг себя боевые хрипы и пение.
- 4 Щедрый: Этот воин любит расплывать пропитанные чумой выстрелы во вражеские ряды, разнося прогорклые дары его божества.
- 5 Воинствующий: Этот неуклюжий воин получает удовольствие от зарывая своих жертв в землю бесконечным дождем сокрушительных ударов.
- 6 Мнительный: Медлительный, но столь же неумолимый, словно множество смертельных болезней, этот еретик полностью выпотрошит одну несчастную жертву, прежде чем переходить к следующему.
- 7 Смерть с Небес: Ничто не дает этому предателю больше удовольствия, чем дождь из прокаженной взрывчатки на головы врагов.
- 8 Смердящий Ужас: Одного отвратительного зловония липкой плоти этого воина достаточно, чтобы заставить самого Огриня блевать без сознания.
- 9 Взятие Проб: Этот воин собирает жидкости, органы и особенно восхитительные бубоны с погибших жертв, выбирая эти сокровища особенно экспертным взглядом.
- 10 Упрямый: Наполненный мрачной решимостью, этот воин никогда не отдаст свою землю.

## **Тактики:**

### **Брызги гнили (Putrid splatter) - 2СР**

#### **Тактика Гвардии Смерти**

Используйте тактику когда модель из вашей команды получает рану (wound) в фазе ближнего боя (fight phase). Бросьте d6 за каждую вражескую модель в пределах 1 дюйма от своей атакованной модели. При результате “6” вражеская модель (после того как ее атака будет завершена) получает 1 летальное ранение (mortal wound).

### **Ветераны долгой войны (Veterans of the long war) - 2СР**

#### **Тактика Гвардии Смерти**

Используйте данную тактику при выборе модели чумного космодесантника (PLAGUE MARINE) из вашей команды для атаки в фазах стрельбы (Shooting phase) или ближнего боя (Fight phase). До конца данной фазы вы можете добавить 1 к броскам на ранение (wound rolls) для атак, нацеленных на модели с ключевым словом фракции (faction keyword) - “IMPERIUM”.

### **Нашествие нурглингов (Nurging infestation) - 2 СР**

#### **Тактика Гвардии Смерти**

Используйте тактику в конце фазы передвижения (movement phase). Выберите модель противника в пределах 1 дюйма от вашего специалиста-лидера и бросьте d6. При результате “4+” данная целевая модель получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

### **Облако мух (Cloud of flies) - 2СР**

#### **Тактика Гвардии Смерти**

Используйте тактику в конце фазы движения (movement phase). Выберите модель из вашей команды. До конца этого раунда модели противника могут стрелять только в выбранную вами модель при условии что она является ближайшей видимой для них целью.

### **Благословение Дедушки (Grandfather's blessing) - 2CP**

#### **Тактика Гвардии Смерти**

Используйте тактику в начале первого раунда игры. Выберите модель из вашей команды и бросьте d6. При результате "1" эта модель считается недостойной и получает d3 смертельных ранений (mortal wound). При результате "2+" добавьте 1 к броскам на попадание (hit rolls) и ранение (wound rolls) этой модели до конца битвы. Вы можете использовать эту тактику только один раз за игру.

### **Дар Нургла (Nurgle's gift) - 1CP**

#### **Тактика Гвардии Смерти**

Используйте тактику после того как гнилоход (POXWALKER) из вашей команды выведет из строя (out of action) модель противника в фазе ближнего боя (fight phase). Бросьте d6 - при результате "4+" вы можете создать нового гнилохода в пределах 1 дюйма от гнилохода, совершившего атаку. Новый гнилоход теперь является частью вашей команды, но не является частью огневой команды (fire team) и не добавляется в ваш командный ростер.

### **Способности:**

#### **Смерть лже-императору (Death to the False Emperor)**

Если модель с данной способностью совершает атаку в фазе ближнего боя (fight phase), которая нацелена на модель с ключевым словом - "IMPERIUM", каждый раз при результате 6+ вашего броска на попадание (hit roll) вы можете совершить дополнительную атаку тем же оружием против той же цели (без возможности повтора дополнительной атаки).

#### **Сверхчеловеческая физиология (Transhuman Physiology)**

Игнорируйте штрафы модели за броски на попадание (hit rolls) за одну легкую (flesh wound) рану полученную данной моделью.

#### **Омерзительно выносливый (Disgustingly Resilient)**

Каждый раз, когда модель с данной способностью теряет рану (wound) - бросьте d6, при результате "5+" модель не получает рану.

#### **Икона Отчаяния (Icon of Despair)**

Вычитите 1 из характеристики лидерства (leadership (ld)) вражеских моделей находящихся в пределах 6 дюймов от ваших моделей оснащенных иконой отчаяния (icon of despair).

### **Оснащение:**

#### **Гнилая граната (Blight grenade), Метатель порчи (Blight launcher), Бубонный топор (Bubotic axe), Чумной нож (Plague knife), Чумной меч (Plaguesword)**

При результате броска на ранение (wound roll) за данное оружие равного 1, вы можете его перебросить (re-roll).

#### **Чумной рвотник (Plague belcher) и Изрыгатель чумы (Plague spewer)**

При результате броска на ранение (wound roll) за данное оружие равного 1, вы можете его перебросить (re-roll). Это оружие автоматически попадает по цели.

#### **Кистень разложения (Flail of corruption)**

При результате броска данного оружия на ранение (wound roll) равного 1, вы можете его перебросить. Каждый раз когда вы атакуете данным оружием - сделайте d3 бросков на попадание (hit rolls).

#### **Двуручный чумной секач (Great plague cleaver), Булава заразы (Mace of contagion)**

При результате броска на ранение (wound roll) за данное оружие равного 1, вы можете его перебросить (re-roll). При атаке данным оружием, вы должны вычесть 1 из вашего броска на попадание (hit rolls).

#### **Силовой кулак (Power fist)**

При атаке данным оружием, вы должны вычесть 1 из вашего броска на попадание (hit rolls).

### **Тысяча сынов (Thousand sons)**

#### **Тактики:**

#### **Магическое сосредоточение (Sorcerous focus) - 2CP**

#### **Тактика тысячи сынов**

Используйте эту тактику в начале своего хода в пси-фазе (psychic phase). Выберите модель псайкера (PSYKER)

из вашей команды, находящуюся в пределах 2 дюймов от по крайней мере двух других ваших моделей. До конца пси-фазы добавьте 6 дюймов к дальности пси-силы пси-заряд (psybolt) вашей модели.

### **Ветераны Долгой Войны (Veterans of the long war) - 2CP**

#### **Тактика тысячи сынов**

Используйте данную тактику при выборе модели рубрикодесантника (RUBRIC MARINE) из вашей команды для атаки в фазах стрельбы (shooting phase) или ближнего боя (fight phase). До конца данной фазы добавьте 1 к броскам на ранение (wound rolls) для атак, нацеленных на модели с ключевым словом фракции IMPERIUM.

### **Ехидный фамилляр (Malicious familiar) - 1CP**

#### **Тактика тысячи сынов**

Используйте тактику в конце фазы движения (movement phase). Выберите модель противника в пределах 1 дюйма от вашего лидера и сбросьте D6. При результате 4+ целевая модель противника получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

### **Недвижимый автоматон (Immovable automaton) - 2CP**

#### **Тактика тысячи сынов**

Используйте тактику, когда рубрикодесантникомдесантник (rubric marine) или рубрикодесантникомдесантник - стрелок (rubric marine gunner) из вашей команды признается выведенным из строя (out of action) - сбросьте D6. При результате "4+" вместо этого модель получает легкое ранение (flesh wound).

### **Цикл резни (Cycle of slaughter) - 2CP**

#### **Тактика тысячи сынов**

Используйте эту тактику в конце фазы ближнего боя (fight phase). Выберите тзаангора (TZAANGOR) из вашей команды - эта модель может немедленно атаковать еще раз.

### **Алчущее варп-пламя (Hungering warpflame) - 1CP**

#### **Тактика тысячи сынов**

Используйте эту тактику в фазе стрельбы (shooting phase), при выборе из своей команды модели, для стрельбы из варп-пистолета (warpflame pistol) или варп-огнемета (warpflamer). До конца этой фазы вы можете бросить два кубика при определении количества атак, совершенных данным оружием, и выбрать самый высокий результат.

## **Способности**

### **Смерть лже-императору (Death to the False Emperor)**

Если модель с данной способностью совершает атаку в фазе ближнего боя (fight phase), которая нацелена на модель с ключевым словом - "IMPERIUM", каждый раз при результате 6+ вашего броска на попадание (hit roll) вы можете совершить дополнительную атаку тем же оружием против той же цели (без возможности повтора дополнительной атаки).

### **Все - прах (All is Dust)**

Добавьте 1 к спас-броскам (saving throws) для рубрикодесантникомдесантников (rubric marine) или рубрикодесантникомдесантников - стрелков (rubric marine gunner) если характеристика атакующего их оружия ((damage (d)) равна 1. Кроме того модификатор "-1", который накладывается на броски для определения перемещения или стрельбы из тяжелого (heavy) оружия не применяется к рубрикодесантникомдесантников - стрелков.

### **Предпочтение Тзинча (Favoured of Tzeentch)**

Эта модель имеет непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) "5+".

### **Икона пламени (Icon of Flame)**

В начале вашей очереди в пси-фазе (psychic phase) сбросьте d6 за каждую модель из вашей команды, оснащенной иконой пламени (icon of flame). При результате "6" нанесите 1 смертельное ранение (mortal wound) ближайшей модели соперника находящейся в пределах 12 дюймов от вашей модели.

### **Сверхчеловеческая физиология (Transhuman Physiology)**

Игнорируйте штрафы модели за броски на попадание (hit rolls) за одну легкую (flesh wound) рану полученную данной моделью.

### **Восходящий Колдун (Aspiring Sorcerer)**

Может попытаться проявить и отразить одну психо-силу каждой пси-фазе (psychic phase). Он знает психо-силу пси-заряд (psybolt).

## **Аура темной славы (Aura of Dark Glory)**

Эта модель имеет непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) “5+”.

## **Вопящий рог (Brayhorn)**

Добавьте 1 к броскам рывка (advance) и нападения (charge) сделанным для моделей тзаангоров (TZAANGOR) находящихся в пределах 6 дюймов от любой дружественной модели, оснащенной вопящим рогом (braythorn).

## **Оснащение**

### **Варп-пистолет, Варп-огнемет (Warpflame pistol, Warpflamer)**

Данное оружие автоматически попадает по своей цели.

### **Пиломеч, Клинки Тзаангора (Chainsword, Tzaangor blades)**

Каждый раз, когда носитель оружия сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

## **Азуриани/Эльдар (Asuryani)**

Каждая модель команды с ключевым словом фракции “asuriani” могут использовать тактики рукотворных миров (craftworlds tactics).

## **Тактики**

### **Непревзойденная ловкость (Matchless agility) - 1CP**

#### **Тактика рукотворных миров**

Используйте тактику в фазе передвижения (movement phase) когда модель из вашей команды использует рывок (advances). Вместо броска кубика добавьте 6 дюймов к характеристике передвижения (move (m)) целевой модели.

### **Притворное Отступление (Feigned retreat) - 1CP**

#### **Тактика рукотворных миров**

Используйте тактику когда модель из вашей команды вышла из ближнего боя (falls back). В этом раунде модель может стрелять.

### **Фантазм (Phantasm) - 2 CP**

#### **Тактика рукотворных миров**

Используйте тактику в начале первого раунда игры. Вы можете переместить одну вашу модель в любую точку в рамках вашей зоны развертывания (deployment zone).

### **Бей и беги (Fire and fade) - 1CP**

#### **Тактика рукотворных миров**

Используйте тактику после того как ваша модель сделает выстрел в фазе стрельбы (shooting phase). Модель немедленно может переместиться на расстояние до 7 дюймов как если бы это была фаза передвижения (movement phase).

### **Благословение Асурмена (Asurmen's blessing) - 1CP**

#### **Тактика рукотворных миров**

Используйте тактику в фазе стрельбы (shooting phase) при выборе из вашей команды модели яростного мстителя (dire avenger). До окончания фазы вы можете перебросить ее неудачные броски на попадание (hit rolls).

### **Руна Иннеяда (Rune Of Ynnead) - 2CP**

#### **Тактика рукотворных миров**

Используйте тактику, когда модель из вашей команды объявляется выбывшей из строя (out of action). Бросьте d6. При результате “4+” вместо этого модель получает легкое ранение (flesh wound).

## **Способности:**

### **Фатум древних (Ancient doom)**

В фазе ближнего боя (fight phase) вы можете перебросить неудачные броски на попадание (hit rolls) за модель которая осуществляла или была целью нападения (charges или charged) моделей с ключевым словом “slaanesh”. Однако вы должны прибавить 1 к вашему нерв-тесту (nerve tests) для модели находящейся в пределах 3 дюймов от любой модели с ключевым словом “slaanesh”.

### **Боевое сосредоточение (Battle focus)**

Если в фазе передвижения (movement phase) модель перемещалась или делала рывок (advances) его оружие (кроме тяжелого (heavy)) применяется как если бы модель не двигалась.

### **Орудийный расчет (Crewed weapon)**

Тяжелая орудийная платформа (heavy weapon platform) может двигаться, делать рывок (advance), применять контр-действие (react), стрелять или сражаться в ближнем бою, если на расстоянии, не превышающем 3 дюймов от нее находится дружественная не оглушенная (shaken) модель стража-защитника (guardian defender). При стрельбе из тяжелой оружейной платформы, вы должны выбрать одного стража-защитника который мог бы сделать выстрел из собственного оружия в данной фазе. В данной фазе страж-защитник не может вести огонь из экипированного оружия. Тяжелая орудийная платформа не может осуществлять нападение (charge), быть специалистом, не является частью огневой команды (fire team) и не получает опыт.

### **Хамелеолиновый плащ (Cameleoline cloak)**

Когда соперник делает бросок на попадание (hit rolls) при стрельбе по данной модели, все броски на попадание получают модификатор “-1”

### **Оборонительная тактика (Defence tactics)**

Когда модель ведет встречный огонь (overwatch) удачными считаются броски с результатами 5 и 6.

### **Военная удача (Battle fortune)**

Экзарх яростных мстителей (dire avenger exarch) имеет непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) “4+”.

### **Мерцающий щит (Shimmer shield)**

Модели яростных мстителей (dire avenger) находящиеся в на расстоянии не превышающем 2 дюйма от модели с мерцающим щитом (shimmer shield) получают непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) “5+”.

## **Оснащение:**

### **Сюрикенный пистолет, Сюрикенная катапульта, Сюрикенная катапульта "мстителя", Сюрикенная пушка (Shuriken pistol, Shuriken catapult, Avenger shuriken catapult, Shuriken cannon, Shuriken pistol)**

Каждый раз при броске на ранение (wound roll) из этого оружия с результатом “6+”, результат разрешается с характеристикой пробивания брони (armour penetration (ap)) “-3”.

### **Расплавляющее ружье (Fusion gun)**

Если цель находится в пределах половины диапазона этого оружия, бросьте два кубика, и отбросьте самый низкий результат.

### **Длинноствольная винтовка странников (Ranger long rifle)**

Модель оснащенная длинноствольной винтовкой (ranger long rifle) при стрельбе на длинные дистанции (long range) не получает штрафов за броски на попадание (hit rolls). За каждый бросок на пробивание (wound roll) данного оружия с результатом “6+” модель, которая является целью стрельбы в дополнение к обычному урону получает смертельную рану (mortal wound).

### **Клинок Альдари (Aeldari blade)**

Вы можете перебросить проваленный бросок на попадание (hit roll) за модель оснащенную этим оружием.

### **Цепной меч (Chainsword)**

Сражаясь данным оружием модель может совершить 1 дополнительную атаку.

### **Гласящий меч (Diresword)**

За каждый бросок на ранение (wound roll) данного оружия с результатом “6+”, модель которая является целью стрельбы в дополнение к обычному урону получает смертельное ранение (mortal wound).

## **Друкхари / Темные Эльдар (Drukhari)**

Модели друкхари (drukhari) могут использовать способность «Сила из боли» (Power from pain). Также такие модели как ведьмы (wuches) вашей команды могут использовать способность «Боевые вещества» (Combat Drugs). Кроме того, если каждая модель в вашей команде имеет ключевое слово фракции - DRUKHARI, вы можете использовать их тактики.

### **Сила из боли (Power From Pain)**

Модели с данной способностью получают бонус в зависимости от раунда, в котором они на данный момент действуют. Обратите внимание, что все бонусы являются совокупными; к примеру, во втором раунде модель игнорирует ранения при результате броска – «6», и вы можете перебрасывать за данную модель результаты бросков определения дальности нападения (charge) или рывка (advance).

<b>Сила из боли</b>
---------------------

	<b>Бонус</b>
1	Закаленный муками (Inured to suffering): Бросайте D6 каждый раз когда модель получает ранение (wound) при результате «6» ранение игнорируется
2	Стремящийся освежевать (Eager to Flay): Вы можете перебрасывать за данную модель результаты бросков определения дальности нападения (charge) или рывка (advance).
3	Flensing Fury (Освежеванная ярость): В фазе ближнего боя (fight phase) добавьте 1 к броскам на попадание (hit rolls) за данную модель.
4	Вдохновленный резней (Emboldened by Bloodshed): Перебросьте проваленный нерв-тест за данную модель.
5+	Покров агонии (Mantle of Agony): Вычтите «1» из характеристик лидерства вражеских моделей, находящихся в пределах 6 дюймов от любой из моделей вашей команды с данным бонусом.

### **Боевые вещества (Combat Drugs)**

Модели с этой способностью во время битвы получают в зависимости от веществ, которые они приняли. Перед битвой броском d6 определите какой именно вещество было принято. Данный бонус получают все модели вашей команды со способностью «боевые вещества» (combat drugs).

Боевые вещества	
D6	Бонус
1	Адреналит (Adrenalight): +1 к характеристике атаки (attacks) моделей.
2	Могильный лотос (Grave Lotus): +1 к характеристике силы (strength) моделей.
3	Хайпекс (Нурех): +2 к характеристике передвижения (move) моделей.
4	Вестник боли (Painbringer): +1 к характеристике выносливости (toughness) моделей.
5	Серпентин (Serpentin): +1 к характеристике рукопашного боя (weapon Skill) (например, “ss 3+” становится “ws 2+”).
6	Сплинтермайнд (Splintermind): +2 к характеристике лидерства (leadership) модели.

### **Тактики**

#### **Бей и беги (Fire and fade) - 1CP**

##### **Тактика друкхари**

Используйте тактику после того как ваша модель сделает выстрел в фазе стрельбы (shooting phase). Модель немедленно может переместиться на расстояние до 7 дюймов как если бы это была фаза передвижения (movement phase).

#### **Молитесь не попасть к ним живыми (Pray they don't take you alive) – 2CP**

##### **Тактика друкхари**

Используйте тактику когда модель из вашей команды в фазе ближнего боя (fight phase) выводит из строя (out of action) лидера команды соперника. Оппонент должен вычесть 1 из характеристики лидерства (leadership) оставшихся моделей

#### **Жестокий обман (Cruel deception) - 1CP**

##### **Тактика друкхари**

Используйте тактику после того как модель из вашей команды выходит из ближнего боя (falls back). В этом раунде модель может стрелять.

#### **Изводящая граната (Torment grenade) – 2CP**

##### **Тактика друкхари**

Используйте тактику, при выборе из своей команды модели для стрельбы из гранатомета фантазма (phantasm grenade launcher). Если в данной фазе модель противника была поражена атакой из этого оружия, в дополнение к

обычным эффектам бросьте 3d6. Если получившийся результат превышает характеристику лидерства (leadership) атакованной модели - она получает 1 смертельную рану (mortal wound).

### **(SS) Кровавое изящество (Bloodies grace) - 1CP**

#### **Тактика друкхари**

Используйте данную тактику, в фазе ближнего боя (fight phase) когда ведьма (wuch) из вашей команды консолидируется (consolidate) в рамках боя. Вы можете переместить модель на расстояние до 6 дюймов вместо 3.

### **(SS) Охота в тених (Hunt from the shadows) – 1CP**

#### **Тактика друкхари**

Используйте данную тактику, когда скрытая (obscured) модель из вашей команды выбирается в качестве цели атаки в фазе стрельбы (shooting phase). До конца фазы добавьте 1 к спас-броскам (saving throws) этой модели.

### **(SS) Архитекторы боли (Architect of pain) - 1 CP**

#### **Тактика друкхари**

Используйте данную тактику в начале раунда. Выберите модель из вашей команды со способностью – «Сила из боли» (Power From Pain). До конца раунда модель при определении бонусов рассматривает текущий раунд как следующий.

### **(SS) Молниеносная реакция (Lightning-fast reactions) – 1CP**

#### **Тактика друкхари**

Используйте тактику, когда модель из вашей команды выбирается в качестве цели атаки противника в фазе стрельбы (shooting phase) или ближнего боя (fight phase). Ваш соперник должен вычитать 1 из результатов своих бросков на попадание (hit rolls) по данной цели до конца фазы.

### **(SS) Гипер-инъекция (Hyperstimm) - 1CP**

#### **Тактика друкхари**

Используйте тактику в начале раунда. Выберите модель из вашей команды со способностью – боевые вещества (combat drugs). До конца раунда бонус который получает модель от боевых веществ удваивается. В конце раунда бросьте d6. При результате «1» ваша модель получает смертельное ранение (mortal wound).

### **(SS) Кровопролитные распри (Murderous rivalry) – 2CP**

#### **Тактика друкхари**

Используйте тактику в начале субфазы - молот Гнева (hammer of wrath) фазы ближнего боя (fight phase). В первый раз, когда наступает ваша очередь выбирать модель, на которую вы будете нападать (charged). Вместо этого выберите 2 модели, закончивших свой маневр нападения (charge moves) на расстоянии, не превышающем 4 дюйма друг от друга. Вы можете атаковать этими моделями, прежде чем любой другой игрок выберет модель для сражения

## **Способности:**

### **Уклонение (Dodge)**

В фазе ближнего боя (fight phase) модель получает «4+» непробиваемый спас-бросок (invulnerable save)

### **Выхода нет (No Escape)**

Если пехотная (infantry) модель, находящаяся в пределах 1 дюйма от любой модели соперника и попытается выйти из ближнего боя (fall back) – игроки проводят кубовку (roll-off). Если игрок, контролирующей данную модель выиграет – модель выйдет из ближнего боя.

## **Оснащение:**

### **Гранатомет фаназма (Phantasm grenade launcher)**

Если модель соперника поражена атакой(ми) из одного или нескольких гранатометов фаназма (phantasm grenade launcher) – до конца раунда вычитите 1 из ее характеристик лидерства (leadership).

### **Измельчитель (Shredder)**

Атакуя из этого оружия пехотные (infantry) модели вы можете перебросить проваленные броски на ранения (wound rolls).

### **Осколковая пушка, Осколковый пистолет, Осколковое ружье (Splinter cannon, Splinter pistol, Splinter rifle)**

Это оружие ранит (wounds) на 4+

## **Агонайзер (Agoniser)**

Это оружие ранит (wounds) на 4+

## **Гекатарийский клинок (Hekatarii blade)**

Каждый раз когда носитель этого оружия сражается в ближнем бою он может сделать одну дополнительную атаку.

## **Перчатки Гидры (Hydra gauntlets)**

Каждый раз когда носитель этого оружия сражается в ближнем бою он может сделать одну дополнительную атаку. Вы можете перебросить проваленные броски на ранение (wound roll) за данное оружие.

## **Бритвоцепы (Razorflails)**

Каждый раз когда носитель этого оружия сражается в ближнем бою он может сделать одну дополнительную атаку. Вы можете перебросить проваленные броски на попадание (hit roll) за данное оружие.

## **Живодерская сеть и пронзатель (Shardnet and impaler)**

Каждый раз когда носитель этого оружия сражается в ближнем бою он может сделать одну дополнительную атаку.

# **Арлекины (Arlequins)**

## **Тактики:**

### **Призматическое размытие (Prismatic blur) – 1CP**

#### **Тактика арлекинов**

Используйте тактику в фазу передвижения (movement phase) когда модель из вашей команды сделала рывок (advances). Данная модель до начала следующего раунда получает «3+» непробиваемый спас-бросок (invulnerable save).

### **Воины-Акробаты (Warrior acrobats) – 1CP**

#### **Тактика арлекинов**

Используйте тактику в фазу передвижения (movement phase) когда модель из вашей команды сделала рывок (advances). Вместо того, чтобы бросать кубики добавьте 6 к характеристике движения модели в данной фазе.

### **Бей и беги (Fire and fade) - 1CP**

#### **Тактика арлекинов**

Используйте тактику после того как ваша модель сделает выстрел в фазе стрельбы (shooting phase). Модель немедленно может переместиться на расстояние до 7 дюймов как если бы это была фаза передвижения (movement phase).

### **Шутка Цегораха (Cegorach's jest) – 2CP**

#### **Тактика арлекинов**

Используйте тактику, когда вражеская модель выходит из ближнего боя (fallen back) которым была связана с моделью(ми) из вашей команды. При условии другие вражеские модели не находятся в пределах 1 дюйма от целевой модели она может стрелять выстрелить в вышедшую из ближнего боя модель как если бы это была фаза стрельбы (shooting phase).

### **Боевые танцоры (War dancers) – 2CP**

#### **Тактика арлекинов**

Используйте тактику в конце фазы ближнего боя (fight phase). Выберите модель из вашей команды уже атаковавшую в данной фазе. Эта модель может атаковать еще раз.

### **Безрадостная ненависть (Mirthless hatred) – 1CP**

#### **Тактика арлекинов**

Используйте тактику выбирая для боя модель из вашей команды. До конца фазы вы можете перебросить неудачные броски на попадание (hit rolls) и ранение (wound rolls) за данную модель, если целью ее атаки являются модели с ключевым словом «Слаанеш» (SLAANESH).

## **Способности:**

### **Подбрасывающий пояс (Flip Belt)**



Эта модель может перемещаться через другие модели и объекты ландшафта, как если бы их там не было. Модель не получает урона за падение, и не может упасть на другую модель. В случае возникновения подобной ситуации разместите модель как можно ближе к точке приземления. Модель может приземлиться на расстоянии 1 дюйма от другой модели.

### **Голокостюм (Holo-suit)**

Данная модель имеет «4+» непробиваемый спас-бросок (invulnerable save).

### **Возвышенное Крещендо (Rising Crescendo)**

Делая бросок нападения (charge roll) за данную модель вы можете бросить 3D6 вместо 2D6 и выбрать в качестве цели нападения (charge) вражескую модель, находящуюся не в 12 а в 18 дюймах.

## **Некроны (Necrons)**

### **Тактики:**

#### **Первичные реанимационные протоколы (Prime reanimation protocols) – 2CP**

##### **Тактика некронов**

Используйте тактику когда для модели из вашей команды сделан бросок последствий (injury roll), бросив дополнительный кубик – примените самый низкий результат.

#### **Процедуры наведения (Targeting routines) - 1CP**

##### **Тактика некронов**

Используйте данную тактику при выборе модели для стрельбы в фазе стрельбы (shooting phase). Добавьте 1 к вашим броскам на попадание (hit roll) при стрельбе по скрытым (obscured) моделям.

#### **Освежеванная ярость (Flensing fury) - 1CP**

##### **Тактика некронов**

Используя данную тактику, в фазе ближнего боя (fight phase) выберите из вашей команды освежеванного (flayed one). До конца фазы каждый раз за каждую нанесенную когтями освежеванного (flayer claws) рану (wound) с результатом “6+” добавьте 1 к характеристике урона (damage (d)) для атаки этого оружия.

#### **Разрушительное поле (Disruption fields) - 1CP**

##### **Тактика некронов**

Используйте тактику, в фазе ближнего боя (fight phase) выберите модель из вашей команды. До конца фазы добавьте 1 к характеристике силы (strength (S)) данной модели.

#### **Мыслесковыывающие скарабеи (Mindshackle scarabs) – 2CP**

##### **Тактика некронов**

В фазе стрельбы (shooting phase) в пределах 6 дюймов от вашей модели выберите модель противника, сделав бросок 2d6. Если результат превышает характеристику лидерства (leadership (ld)) целевой модели соперника, вы можете сделать выстрел одним из орудий данной модели, как если бы она была частью вашей команды.

#### **Перегруженная дезинтеграция (Overcharged disintegration) - 2CP**

##### **Тактика некронов**

В фазе стрельбы (shooting phase) выберите из вашей команды модель оснащенную гаусс-свежевателем (gauss flayer) или гаусс бластером (gauss blaster). Прибавьте 1 к характеристике пробития брони (armour penetration (AP)) данного оружия до конца этой фазы.

#### **(SS) Бессмертный гнев (Deathless ire) - 2CP**

##### **Тактика некронов**

При использовании этой тактики, модель из вашей команды при броске последствий (injury roll) вместо легкого ранения (flesh wound) получает ошеломление (shaken).

#### **(SS) Совершенное наследование (Superior inheritance) – 1CP**

##### **Тактика некронов**

Используйте тактику после того, как модель из вашей команды сделала выстрел при помощи гаусс-свежевателя (gauss flayer) или гаусс бластера (gauss blaster). Эта модель может сразу же выстрелить еще раз.

#### **(SS) Энтропийный удар (Entropic strike) - 1CP**

##### **Тактика некронов**

Используйте тактику при выборе модели из своей команды чтобы сражаться в фазе ближнего боя (fight phase). В конце данной фазы если модель уменьшает количество ран атакуемой модели до 0 -добавьте 1 к вашим броскам последствий (injury roll) для модели соперника.

### **(SS) Продвижение без усталости (Tireless advance) - 1CP**

#### **Тактика некронов**

Используйте тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Одна из моделей вашей команды по выбору заявляет готовность (readied) (даже если ранее эта модель перемещалась в фазе движения (moving phase)). Эта тактика не может быть использована, если ваша модель находится в пределах 1 дюйма от моделей соперника.

### **(SS) Гарантированное уничтожение (Assured disintegration) - 1CP**

#### **Тактика некронов**

Используйте данную тактику до того как ваш клеймящий смертью (deathmark) сделает выстрел, до конца этой фазы вы можете перебросить бросок на попадание (hit roll) этой модели.

### **(SS) Воскрешающие протоколы (Resurrection protocols) - 2CP**

#### **Тактика некронов**

Используйте тактику когда специалист-лидер из вашей команды выведен из строя (out of action). Вместо того, чтобы убрать данную модель с поля боя - положите ее “на бок” В конце фазы бросьте d6. При результате “4+” модель больше не считается выведенной из строя и имеет 2 раны (wounds), поставьте ее как можно ближе к ее прошлой позиции на расстоянии не меньше одного дюйма от вражеских моделей. Если модель в конце битвы все еще находится на поле боя, и была воскрешена при помощи данной тактики - она не считается выведенной из строя (очки победы за ее уничтожение сопернику не начисляются). Вы можете использовать данную тактику один раз за битву.

## **Способности:**

### **Реанимационные протоколы (Reanimation Protocols)**

При броске последствий (injury roll) за модель с данной способностью при не-модифицированном результате “6” модель не является выведенной из строя (out of action) и не получает легкое ранение (flesh wound). Вместо этого она восстанавливает 1 рану (wound), оставшись без легких ранений (flesh wounds).

### **Спец-амуниция**

#### **Синаптический дезинтегратор (Synaptic disintegrator)**

Модель, стреляющая из синаптического дезинтегратора (synaptic disintegrator), не получает штрафов на свои броски на попадание (hit rolls) по цели находящейся на дальнем расстоянии (long range). Каждый раз при результате броска на ранение (wound roll) “6+” для данного оружия целевая модель соперника в дополнение к нанесенному урону получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

### **Tesla carbine (Тесла-ружье)**

За каждый бросок на попадание (hit roll) с результатом 6+ это оружие делает 3 выстрела (hits).

### **Flayer claws (Когти освежеванного)**

Перебросьте результат проваленного броска на ранение (wound roll).

## **Орки (Orcs)**

### **Тактики**

#### **Ушатай их! (KRUMP 'EM!) - 1 CP**

##### **Орочья тактика**

Используйте тактику при выборе модели из своей команды для атаки в фазе ближнего боя (fight phase). До конца фазы увеличьте характеристику силы (strength (s)) этой модели на 1.

#### **Дака Дака Дака! (DAKKA DAKKA DAKKA) - 1CP**

##### **Орочья тактика**

Используйте эту тактику после того, как модель из вашей команды сделает выстрелы в фазе стрельбы (shooting phase). Модель может выстрелить еще раз.

#### **Гротава браня (GROT SHIELD) - 2CP**

##### **Орочья тактика**

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Выберите модель из вашей команды, которая находится в пределах 2 дюймов модели гретчина (GRETCHIN). До конца фазы, пока гретчин находится на поле битвы, любые атаки, нацеленные на выбранную модель перенаправляются в гретчина.

## **Жубатый сквиг (GNASHER SQUIG) - 2CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику в начале фазы ближнего боя (fight phase). Выберите модель соперника которая находится в пределах 1 дюйма от любой из ваших моделей и бросьте d6. При результате “4+” целевая вражеская модель получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

## **Эта проста царапина (JUST A FLESH WOUND) - 2CP**

### **Орочья тактика**

Используйте эту тактику, когда модель из вашей команды выводится из строя (out of action). Бросьте d6. При результате 4+ модель получает поверхностную рану (flesh wound).

## **Спецовые палкабомбы мека (MEK'S SPECIAL STIKKBOMB) - 2CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику при выборе из вашей команды модели оснащенной палкабомбой (stikkbomb). До конца фазы измените тип оружия на гранату d3 и добавьте 1 к ее характеристикам силы (strength(s)) и урона (damage(d)).

## **(SS) Жостка убеваемый (DEAD 'ARD) - 1CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику для модели из вашей команды которая получила смертельное ранение (mortal wound). Киньте d6 за эту смертельное ранение, и каждое смертельное ранение полученное в данной фазе. При результате броска “5+” смертельное ранение игнорируется и не несет негативных эффектов.

## **(SS) Мы идем, мы идем! ('ERE WE GO, 'ERE WE GO!) - 1CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику после того как за модель был сделан бросок нападения (charge roll). Вы можете перебросить один из кубиков.

## **(SS) Пираманьяк (PYROMANIAK) - 1CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику для модели оснащенной поджигой (burner). Оружие наносит d6 атак (attack (a)) вместо d3.

## **(SS) Беспорядная дакка (INDISCRIMINATE DAKKA) - 1CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику после того как ваша модель задействует встречный огонь (overwatch). Модель может задействовать его еще раз.

## **(SS) Вааагх! (WAAAGH!) - 2CP**

### **Орочья тактика**

Используйте тактику, когда наступает ваша очередь в фазе движения (movement phase), а ваш лидер не оглушен (shaken) и находится на поле. В течении этой фазы добавьте 1 дюйм к характеристикам перемещения всех моделей вашей команды а также добавьте “1” к их броскам на рывок (advance) и нападение (charge).

## **(SS) Зуд да драки! (ITCHIN' FOR A FIGHT!) - 2CP**

### **Orks Tactic**

Используйте тактику при выборе из вашей команды модели, которая будет сражаться в фазе ближнего боя (fight phase). Вы можете сделать дополнительную атаку по каждой модели соперника, находящейся в 1 дюйме от вашей модели.

## **Способности:**

### **Эта мы идем ('Ere We Go)**

Данная способность позволяет перебрасывать проваленные попытки нападения (charge).

### **Скрытые ублюдки (Sneaky Gits)**

Когда соперник при стрельбе по модели с этой способностью делает бросок на попадание (hit roll), и целевая модель считается скрытой (obscured), стреляющий игрок получает дополнительно -1 к попаданию.

## **Империя Тау (T'au Empire)**

Некоторые модели империи Тау оснащены лазерными целеуказателями (markerlights), которые работают иначе, чем обычное оружие – правила для них можно найти ниже. Кроме того, если каждая модель в вашей команде имеет ключевое слово **T'AU EMPIRE**, вы можете использовать тактику империи Тау.

## Лазерный целеуказатель (Markerlights)

Если модель ведет огонь с использованием лазерного целеуказателя (markerlights) - в данной фазе она не может стрелять из любого другого оружия. При попадании лазерным целеуказателем положите рядом с моделью соответствующий жетон или иной предмет отмечающий попадания. В таблице представленной ниже описаны положительные модификаторы для команды при стрельбе по модели с соответствующими жетонами. Все модификаторы суммируются.

Таблица лазерных целеуказателей	
Целеуказатели	Положительные модификаторы
1	При атаках по целевой модели Вы можете перебросить броски на попадание (hit rolls) со значением "1".
2	Добавьте "1" к броскам на попадание (hit rolls) по целевой модели если она скрыта (obscured).
3	Модели, атакующие целевую модель не получают отрицательных модификаторов за перемещение и стрельбу из тяжелого (heavy) оружия и продвижение (advancing) и стрельбу из штурмового (assault) оружия.
4 или больше	Добавьте "1" к броскам на попадание (hit rolls) по целевой модели.

## Тактики:

### Спутниковый целеуказатель (Uplinked markerlight) - 2CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику после того, как модель соперника была отмечена лазерным целеуказателем (markerlight) моделью из вашей команды. Вместо 1 жетона поместите рядом с моделью d3+1 жетонов.

### Прорыв и зачистка (Breach and clear) - 1CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику при выборе из вашей команды пробивающих воинов огня (fire warrior breacher) в свой ход в фазе стрельбы (shooting phase) при стрельбе по скрытым (obscured) моделям соперника. До конца фазы вы можете перебрасывать неудачные броски на ранение (wound rolls) за эти модели.

### Разведывательная операция (Recon sweep) - 1CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику при выборе следопыта (pathfinder) из вашей команды во время фазы стрельбы (shooting phase). Вместо стрельбы в данной фазе вы можете переместить модель как в фазе движения (movement phase), за исключением того что характеристики перемещения (move (m)) вашей модели будут равны результату броска 2d6.

### Впрыск стимулятора (Stimulant injector) - 1CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику когда модель из вашей команды (если она не является дроном (drone)) получает рану (wound). Бросьте d6 за эту а также за каждую последующую рану полученную моделью в данной фазе - при результате броска "5+" модель не получает рану.

### (SS) Глушитель систем НейроНет (Neuroweb system jammer) - 1CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Выберите модель соперника находящуюся в пределах 12 дюймов от модели из вашей команды. До конца фазы соперник, контролирующей данную модель обязан вычесть "1" из результатов ее бросков на попадание (hit rolls).

### (SS) Костюм с мультиспектральным сенсором (Multi-spectrum sensor suite) - 1CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику в фазе стрельбы (shooting phase) при выборе модели из вашей команды. До конца фазы скрытые (obscured) модели соперника не получают положительных модификаторов за то что скрыты (obscured) если по ним стреляет целевая модель.

### (SS) Направленный огонь (Focused fire) - 1CP

#### Тактика империи Тау

Используйте тактику когда в фазе стрельбы (shooting phase) модель из вашей команды наносит не-спасенную рану (unsaved wound) вражеской модели. До конца фазы добавьте “1” к броскам ранения (wound rolls), сделанным другими моделями из вашей команды при стрельбе по той же модели врага, если ваши модели находятся в пределах 2 дюймов от вашей модели которая нанесла рану.

### **(SS) Замена турели поддержки (Support turret replacement) - 2CP**

#### **Тактика империи Тау**

Используйте тактику в конце фазы передвижения (movement phase). Выберите дружественную модель воинов огня (fire warrior) или пробивающих воинов огня (fire warrior breacher), оснащенных турелью поддержки DS8 (DS8 tactical support turret) которая была удалена с поля боя. Вы можете немедленно установить новую поддерживающую турель DS8 на расстоянии не превышающем 2 дюйма от целевой модели.

### **(SS) Методика совместного выслеживания (Tandem hunting pattern) - 2CP**

#### **Тактика империи Тау**

Используйте тактику в суб-фазе “Приготовиться, Огонь!” (Ready, Fire!) фазы стрельбы (shooting phase). В соответствии с очередностью данной суб-фазы вместо одной подготовленной (readied) модели вы можете выбрать две подготовленные модели, если расстояние между ними не превышает 4 дюйма. Вы можете атаковать обоими моделями, прежде чем любой другой игрок выберет модель.

### **(SS) Ловушка с наживкой (The baited trap) - 2CP**

#### **Тактика империи Тау**

Используйте тактику перед тем как модель из вашей команды заявит встречный огонь (overwatch). До конца фазы встречный огонь целевой модели считается удачной при результате “4+” вместо “6”

## **Способности:**

### **Во имя Высшего Блага (For the Greater Good)**

Когда модель соперника объявляет нападение (charge) на модель из вашей команды, ваши дружественные модели с этой способностью, находясь от целевой модели на расстоянии не превышающем 6 дюймов, могут стрелять на упреждение (overwatch) как будто бы они были целями нападения. После того, как модели используют данную способность, они больше не могут вести упреждающий огонь (overwatch) или отступить (retreat) до конца фазы.

### **Ритуал единения ножом Воинов Огня (Fire Warrior Bonding Knife Ritual)**

Вычитите “1” из нерв-тестов (nerve tests) для Шас’Ла (Shas’las) или Шас’Уи (Shas’uis) из вашей команды находящихся в пределах 3 дюймов от других дружественных моделей с этой способностью.

### **Ритуал единения ножом (Breach Bonding Knife Ritual)**

Вычитите “1” из нерв-тестов (nerve tests) для Шас’Ла Бричеров (Breach Shas’las) или Бричеров Шас’Уи (Breach Shas’uis) из вашей команды находящихся в пределах 3 дюймов от других дружественных моделей с этой способностью.

### **Ритуал единения ножом Следопытов (Pathfinder Bonding Knife Ritual)**

Вычитите “1” из нерв-тестов (nerve tests) для Следопытов (Pathfinders), Следопытов-Стрелков (Pathfinder Gunners) и Шас’Уи Следопытов (Pathfinder Shas’uis) из вашей команды находящихся в пределах 3 дюймов от других дружественных моделей с этой способностью.

### **Ритуал единения ножом Стелс Команд (Stealth Team Bonding Knife Ritual)**

Вычитите “1” из нерв-тестов (nerve tests) для Скрытных Шас’Вре (Shas’vres) или Скрытных Шас’Уи (Shas’uis) из вашей команды находящихся в пределах 3 дюймов от других дружественных моделей с этой способностью.

### **Тактическая турель поддержки DS8 (DS8 Tactical Support Turret)**

Тактическая турель поддержки размещается в пределах 2 дюймов от модели, которую сопровождает. На поле битвы турель рассматривается как отдельная модель, но не может передвигаться никаким иным способом. Если по какой либо причине турель оказывается на расстоянии превышающем 2 дюйма от сопровождающей модели - она удаляется с поля боя. Уничтоженная турель не учитывается при подсчете выведенных из строя (out of action) моделей. Турель не может быть специалистом или частью огневой команды (fire team), а также не получают опыта.

### **Захват цели (Target Lock)**

Модель с захватом цели не получает штрафов за свои броски на попадание (hit roll) за продвижение (advancing) и стрельбу из штурмового (assault) оружия.

### **Маскировочные поля (Camouflage Fields)**

Ваш противник должен вычесть “1” из всех бросков на попадание (hit rolls) по этой модели.

### **Программы поддержки (Support Subroutines)**

Дроны (drone) не могут быть специалистами и не могут быть частью огневой команды (fire team), а также не получают опыта.

### **Протоколы выживания (Saviour Protocols)**

Если дрон (drone) находится в пределах 3 дюймов от дружественной пехотной модели пехоты империи тау (T’au empire infantry), которую успешно ранит вражеская атака, вы можете нанести смертельную рану (mortal wound) дрону, а целевая модель не получит никакого урона от этой атаки.

### **Защитные поля (Только дроны-стражи) (Guardian Fields (Guardian Drone only))**

У этой модели есть непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) при результате броска “5+”. Дружественные модели с ключевым словом “T’AU EMPIRE” находящиеся на расстоянии не превышающем 6 дюймов от модели с данной способностью получают непробиваемый спас-бросок на “6+”.

### **Излучатель гравитационных волн (MV33 Дрон грав-ингибитор) (Gravity Wave Projector (MV33 Grav-inhibitor Drone))**

Модели соперника, начинающие нападение (charge) в пределах 12 дюймов от любого дрона грав-ингибитора (grav-inhibitor drone), уменьшают расстояние нападения на d3.

### **Пульсовый ускоритель (MV31 пульсовый дрон-ускоритель) (Pulse Accelerator (MV31 Pulse Accelerator Drone only))**

Если модель пехоты империи тау (T’au empire infantry) находится в пределах 3 дюймов от пульсового дрона-ускорителя (pulse accelerator drone) увеличьте на 6 дюймов характеристику дальности (range) импульсного пистолета (pulse pistol), импульсного карабина (pulse carbine) и импульсной винтовки (pulse rifle).

### **Разведывательный комплекс (MB3 Разведывательный дрон) (Recon Suite (MB3 Recon Drone only))**

В начале фазы стрельбы (shooting phase) вы можете выбрать из своей команды следопыта (pathfinder), находящегося на расстоянии не превышающем 6 дюймов от дружественного разведывательного дрона. До конца фазы модель не получает негативных эффектов за броски на попадание (hit rolls) и последствия (injury rolls) по скрытым (occurred) моделям противника.

### **Генератор щита (Shield Generator)**

Модель, которая оснащена генератором щита (shield generator) получает непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) при результате - “4+”. Дополнительно, каждый раз, как модель теряет рану, бросьте d6. При результате “5+” эта модель не получает рану.

### **Стабильная платформа (Только MV7 Маркерный дрон) (Stable Platform (MV7 Marker Drone only))**

Эта модель не получает отрицательных модификаторов за перемещение и стрельбу из тяжелого (heavy) оружия

## **Оснащение:**

### **Фузионный бластер (Fusion blaster)**

Если цель находится в половине диапазона этого оружия, при нанесении урона (inflicting damage) бросьте два кубика и отбросьте самый низкий результат.

### **Ионная винтовка (Ion rifle)**

При стрельбе с перегревом (overcharge) не модифицированный результат броска на попадание (hit roll) стреляющей модели равен “1” – модель оснащенная ионной винтовкой (ion rifle) получает смертельную рану (mortal wound) сразу после определения результата броска на попадание (hit roll).

### **Фотонная граната (Photon grenade)**

Это оружие не наносит какого-либо урона. Ваш соперник должен вычесть “1” из бросков на попадание (hit rolls) своих моделей пехоты (infantry), которые пострадали от фотонных гранат (photon grenade) до конца раунда.

### **Рельсовая винтовка (Rail rifle)**

За каждый бросок на ранение (wound roll) данного оружия с результатом “6+”, модель являющееся целью стрельбы в дополнение к обычному урону получает смертельное ранение (mortal wound).

### **Умная система наведения (Smart missile system)**

Это оружие может стрелять по моделям, которые не видны для модели которая им экипирована. Если цель не видна для этой модели, успешным считается бросок с результатом “6” в не зависимости от баллистического навыка (ballistic skill (bs)) или любых иных модификаторов.

## **Тираниды (Tyranid):**

### **Тактики:**

#### **Едкая кровь (Caustic Blood) - 1CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику, когда модель из вашей команды получает рану (wound) в фазе ближнего боя (fight phase). Бросьте d6 за каждую модель соперника в пределах 1 дюйма от целевой модели. При результате - “6” модель соперника получает 1 смертельное ранение (mortal wound) после того, как все ее атаки были произведены.

#### **Осушающие щупальца (Feeder Tendrils) - 1CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику, когда генокрад (genestealer) или ликтор (lictor) из вашей команды выводит из строя (out of action) лидера соперника в фазе ближнего боя (fight phase). Получите d3 командных очков (cp).

#### **Выжигающие паразиты (Scorch Bugs) - 1CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику в фазе стрельбы (shooting phase) при выборе из вашей команды термоганта (termagant), оснащенного телоточцем (fleshborer). Добавьте “1” к своим броскам на ранение (wound rolls) до конца этой фазы.

#### **Метаболическая перегрузка (Metabolic Overdrive) - 2CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику в фазе передвижения (movement phase) после того как переместили модель из вашей команды. Вы можете переместить модель еще раз, но если вы это сделаете, модель не сможет стрелять в этом раунде. Также игрок, который переместил модель бросает d6. При результате броска - “1” модель получает 1 смертельное ранение (mortal wound).

#### **Зарыться (Lurk) - 1CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику в фазе передвижения (movement phase). Выберите из вашей команды модель, которая еще не перемещалась. Модель не может двигаться в данной фазе. До конца раунда при стрельбе по данной модели, когда она скрыта (obscured), соперник получает дополнительный отрицательный модификатор “-1” к своим броскам на попадание (hit rolls).

#### **Охотничий рев (Hunting Roar) - 2CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику, когда модель с ключевым словом “tyranid warrior” завершает свое нападение (charge) в 1 дюйме от любой модели соперника. В фазе ближнего боя (fight phase) и до конца раунда вы можете перебросить проваленные броски на попадание (hit rolls) моделей вашей команды, если они находятся на расстоянии, не превышающем 6 дюймов от этой модели.

#### **(SS) Хищный прыжок (Predatory Leap) - 1CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику перед тем, как делать бросок нападения (charge roll) моделью из своей команды. При перемещении в нападении (charge) модель имеет способность – «полет» (fly).

#### **(SS) Наследие Имгарла (Legacy Of Ymgarl) - 1CP**

##### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику в фазе ближнего боя (fight phase) выбрав из своей команды генокрада (genestealer). Перебросьте проваленные броски на ранение (wound rolls) за эту модель до конца фазы.

## **(SS) Целенаправленное истребление (Single-Minded Annihilation) - 1 или 2 СР**

### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику в фазе стрельбы (shooting phase) после того как модель сделает выстрел. Вы можете сразу же сделать еще один выстрел в ту же модель соперника. Данная тактика стоит 1 СР. При выборе модели с ключевым словом “tyranid warrior” - 2СР

## **(SS) Внедряемая атака (Implant Attack) - 2СР**

Используйте тактику в фазе ближнего боя (fight phase). До того как за вражескую модель, число ран (wound) которой атакой вашей модели было сокращено до 0 будет сделан бросок на последствия (injury roll). Добавьте к броску на ранение модификатор “+2”.

## **(SS) Ускоренная регенерация (Rapid Regeneration) - 2СР**

### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику, как только ваша модель будет выведена из строя (out of action). Бросьте d6, при результате “4+” модель вместо того чтобы стать выбывшей из строя получает легкое ранение (flesh wound).

## **(SS) Всплеск адреналина (Adrenaline Surge) - 2СР**

### **Тактика Тиранид**

Используйте тактику в конце фазы ближнего боя (fight phase). Выберите модель из вашей команды. Он может сделать дополнительную атаку.

## **Способности:**

### **Инстинктивное поведение (Instinctive Behaviour)**

Если модель с этой способностью находится на расстоянии, не превышающем 24 дюйма от любой дружественной модели с ключевым словом “synapse” вычитите “1” из любых бросков на попадание (hit rolls) за стрельбу по любой модели соперника которая не является ближайшей видимой моделью, а также вычитать “2” из любых бросков нападения (charge rolls) на вражескую цель, не являющейся ближайшей.

### **Надпочечные железы (Adrenal Glands)**

Модель с этой способностью получает дополнительно “1” к дистанции рывка (advance) и нападения (charge).

### **Токсичные мешки (Toxin Sacs)**

Любой бросок ранения (wound roll) сделанный за модель с данной способностью наносит “1” дополнительного урона (damage (d)).

### **Прыжок на ограниченной дистанции (Bounding Leap)**

Каждый раз, когда модель объявляет сбор (pile in) или консолидацию (consolidate) она может передвигаться на расстояние 6 дюймов.

### **Хамелеоновая кожа (Chameleonic Skin)**

Когда соперник делает бросок на попадание (hit roll) при стрельбе по модели с данной способностью, и эта модель является скрытой (obscured), к броску на попадание (hit roll) применяется модификатор “-1”.

### **Синапсы (Synapse)**

Модели с ключевым словом “tyranids” автоматически проходят нерв-тесты (nerve tests) если находятся в пределах 12 дюймов от дружественных моделей с данной способностью.

### **Тень в Варпе (Shadow in the Warp)**

Вычитите “1” из любых психо-тестов (psychic tests) сделанных моделями соперника с ключевым словом “psykers” находящихся в радиусе 18 дюймов от модели с этой способностью. На дружественные модели с ключевым словом “tyranids psykers” способность не распространяется.

### **Вытянутый панцирь (Extended Carapace)**

Модель с данной способностью имеет характеристику (save (sv)) “4+” но теряет способность “быстрый и смертельный” (swift and deadly).



## **Молниеносные рефлексы (Lightning Reflexes)**

Модель с данной способностью имеет непробиваемый спас-бросок (invulnerable save) “5+”.

## **Swift and Deadly (Быстрый и смертельный)**

Вы можете перебросить проваленные броски нападения (charge rolls) за модель с данной способностью.

## **Оснащение:**

### **Плотекрюки (Flesh hooks)**

Это оружие может быть использовано в пределах 1 дюйма от вражеских моделей, и может выцеливать вражеские модели находящиеся в пределах 1 дюйма от дружественных.

### **Позвоночные кулаки (Spinefists)**

Когда модель стреляет из этого оружия, количество выстрелов равно характеристике атаки (attack (a)) модели.

### **Костяные мечи (Boneswords)**

Вооруженная костяными мечами модель может совершить 1 дополнительную атаку в фазе ближнего боя (fight phase).

### **Кнут и костяной меч (Lash whip and bonesword)**

Если модель экипированная данным оружием в фазе ближнего боя (fight phase) объявляется выбывшей из строя (out of action) до того как она атаковала в этой фазе, перед тем как ее уберут с поля модель может атаковать.

### **Разрывающие клешни (Rending claws)**

Каждый раз при результате броска на ранение (hit roll) с результатом “6+” модели, экипировочной данным оружием ее атаки данным оружием разрешается с характеристикой пробивания брони (armor penetration (ap))“-4”.

### **Когти-косы (Scything talons)**

Вы можете перебросить бросок на попадание (hit rolls) с результатом “1” за это оружие. Если цель экипированная данным оружием имеет его более одной единицы этого оружия модель - она может совершить 1 дополнительную атаку когда сражается.

## **Кульٹ генокрадов (Genestealer Cult):**

### **Чистокровные генокрады (Purestrain Genestealers)**

Когда вы добавляете в свой командный список (command roster) (и создаете дата-карту (data card)) генокрада (genestealer), вы должны заменить его ключевое слово фракции (faction keyword) с «Tyranids» на «Genestealer Cults».

## **Тактики:**

### **Промышленная жестокость (Industrial Brutality) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику после того как модель, экипированная тяжёлым скальным буром (heavy rock drill), тяжелой скальной пилой (heavy rock saw) или тяжелыми скальными резцами (heavy rock cutter) завершит свою атаку в фазе ближнего боя (fight phase). Бросьте D6. При результате «4+» модель может атаковать еще раз.

### **Неестественное чутье (Unnatural Senses) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику, когда модель из вашей команды объявляется целью нападения (charge). Она может вести встречный огонь (overwatch) по нападающей модели, даже если та не видна. Целевая модель считается скрытой (obscured).

### **Определение плотности материалов (Density Analysis Lenses) - 2CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте данную тактику в фазе стрельбы (shooting phase) при выборе из своей команды модели которая будет стрелять. Добавьте «1» к ее броскам на попадание (hit rolls) против скрытых (obscured) моделей соперника.

### **Нечеловеческие рефлексы (Inhuman Reflexes) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику, когда модель из вашей команды проваливает тест на устойчивость (falling test). Модель не получает урона за падение (fall), и не может упасть на другую модель. В случае возникновения подобной ситуации разместите модель как можно ближе к точке приземления. Модель может приземлиться на расстоянии 1 дюйма от другой модели.

### **Неистовые удары (Frenzied Hammering) - 2CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику в фазе ближнего боя (fight phase), выбирая из своей команды аберранта (aberrant). До конца фазы увеличьте характеристику атаки (attacks (a)) на d3 но при атаках вычитайте 1 из своих бросков на попадание (hit rolls).

### **Крепость веры (Strength Of Faith) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику, когда модель из вашей команды получает смертельное ранение (mortal wound) в пси-фазе (psychic phase). Бросьте d6 за данную, и каждую смертельную рану, полученную моделью до конца фазы. При результате «5+» рана игнорируется и не несет никакого эффекта.

### **(SS) Гипнотический шум (Mesmerising Baze) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику в начале фазы ближнего боя (fight phase). Выберите модель соперника находящуюся в пределах 1 дюйма от модели из вашей команды и бросьте d6. При результате «4+» до конца фазы вычитайте 1 из ее характеристики атаки (attack (a)) (до минимума - "1").

### **(SS) Кислотный плевок (Acidic Spit) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику в начале фазы стрельбы (shooting phase). Выберите вражескую модель, находящуюся в пределах 1 дюйма от модели из вашей команды и бросьте d6. При результате «5+» модель соперника получает смертельное ранение (mortal wound).

### **(SS) Токсичные железы (Toxin Gland) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику при выборе из вашей команды гибридов-метаморфов (hybrid metamorph) для сражения в фазе ближнего боя (fight phase). Добавьте «1» к броскам ранения (wound rolls) модели при использовании разрывающих клешней (rending claws) или когтей метаморфов (metamorph talons) до конца фазы.

### **(SS) Поднять реликвию (Raise The Icon) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику в начале фазы ближнего боя (fight phase). Выберите из своей команды модель экипированную реликвией культа (cult icon). До конца фазы увеличьте радиус (range) реликвии культа до 12 дюймов.

### **(SS) Мне нравится держать это под рукой... (I like to keep this handy...) - 1CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику в фазе стрельбы (shooting phase). Выберите из команды модель, оснащенную дробовиком (shotgun). До конца фазы замените профиль своего оружия на «пистолет» (pistol) 2.

### **(SS) Сейсмический взрыв (Seismic Blast) - 2CP**

#### **Тактика Культа Генокрадов**

Используйте тактику при выборе из вашей команды модели для стрельбы коротко-волновым профилем (short-wave profile) из сейсмической пушки (seismic cannon). При удачной атаке из данного оружия бросьте d6 за каждую модель, находящуюся в пределах 2 дюймов от целевой, при результате «5+» эти модели получают оглушение (shaken).

## **Способности:**

### **Засада культа (Cult Ambush)**

После развертывания (deployment), но до начала первого раунда игры выберите модель с данной способностью и бросьте d6. При результате броска «5+» модель может переместиться на 6 дюймов.

### **Реликвия культа (Cult Icon)**

В фазе ближнего боя (fight phase) вы можете перебросить свои броски на попадание (hit rolls) с результатом «1» за дружественные модели, находящиеся в пределах 6 дюймов от модели с реликвией культа (cult icon).

### **Звериная мощь (Bestial Vigour)**

При нанесении урона этой модели уменьшите повреждение от данной атаки на 1 (до минимума – «1»).

## **Оснащение:**

### **Подрывной заряд (Demolition charge)**

Каждый подрывной заряд можно использовать лишь раз за битву.

### **Сейсмическая пушка (Seismic cannon)**

Атакуя этим оружием выберите один из двух профилей. Любые броски на ранение (wound rolls) с результатом «6+» имеют характеристику пробивания брони (armor penetration (ap)) «- 4».

### **Дробовик (Shotgun)**

Если цель модели находится в пределах половины дальности (range) модели оснащенной дробовиком – добавьте 1 к характеристике силы (strength (s)) оружия.

### **Сетевой пистолет, Веббер (Web pistol, Webber)**

Используя данное оружие вы можете выбрать характеристику силы (strength) или устойчивости (toughness) цели чтобы определить результаты броска на ранение (wound roll) используя самую низкую из них.

### **Цепной меч и Нож культиста (Chainsword, Cultist knife)**

Каждый раз, когда модель оснащенная данным оружием сражается в ближнем бою она может сделать 1 дополнительную атаку.

### **Тяжелые скальные резцы (Heavy rock cutter)**

Бросайте d6 каждый раз, когда модель соперника получает урон от этого оружия; если результат броска превышает количество ран (wounds) - целевая модель сразу считается выбывшей из строя (out of action). Атакуя данным оружием вы должны вычитать 1 из своих бросков на попадание (hit roll).

### **Тяжелый скальный бур (Heavy rock drill)**

Бросайте d6 каждый раз, когда модель получает урон от этого оружия; при результате «2+» цель получает смертельное ранение (mortal wound), а вы можете снова бросить d6. Далее при результате “3+” цель получает смертельное ранение и вы снова бросаете d6. Продолжайте бросать d6 увеличивая счет по мере нарастания каждый раз, пока целевая модель не выйдет из строя (out of action) или если результат броска не будет меньше заявленного.

### **Кнут и костяной меч и Кнут метаморфа (Lash whip and bonesword, Metamorph whip).**

Если модель экипированная данным оружием в фазе ближнего боя (fight phase) объявляется выбывшей из строя (out of action) до того как она атаковала в этой фазе, перед тем как ее уберут с поля модель может атаковать.

### **Коготь метаморфа (Metamorph talon)**

Добавьте 1 ко всем броскам на попадание (hit rolls) за данное оружие.

### **Силовой молот (Power hammer)**

Атакуя данным оружием вы должны вычитать 1 из своих бросков на попадание (hit rolls).

## Разрывающие клешни (Rending claws)

Каждый раз при результате «6+» броска на ранение (wound roll) модели, экипированной данным оружием его атаки разрешаются с характеристикой пробивания брони (armor penetration (ap)) «- 4».

## Reddit FAQ

Часто задаваемые вопросы

---

Добро пожаловать! Я работаю над составлением списка обычно задаваемых вопросов и с ответами на них, в надежде, что это может послужить источником информации для новых игроков. Это

предполагает то, что вы читаете правила, а также то, что представлено здесь, но в качестве дополнения к ним, а не замены. Для начала, если вы имеете вопрос, то лучше проверить наличие ответа на официальном FAQ (комментарии разработчиков) или в описках. Последняя версия на момент написания здесь:

[FAQ](#)

[Errata](#)

Если вы полагаете, что некоторые нижеперечисленные ответы неправильны, то пожалуйста, дайте мне знать об этом, и я обновлю пост.

\*Обновление 08/11/2018 - Добавлен вопрос о КТ образцовых лимитах и командирах.

## СПРАВОЧНИК ПОКУПАТЕЛЯ

---

Q. Что мне потребуется для игры в Kill Team?

A. Тебе нужна книга правил, террейн, подойдет размер 22x30 (для двух игроков), поверхность для игры (это может быть просто стол с отмеченными границами), рулетка/линейка с дюймовой разметкой, маленькая пригоршня шестигранных костей, некоторый способ отслеживания игровых действий (знаки, ручка и бумага, и тому подобное). И, конечно, каждому игроку требуется миниатюры Kill Team.

Q. Что я должен купить, чтобы начать?

A. Это очень сильно зависит от того, что ты уже имеешь или к чему имеешь доступ. Как минимум, нужно купить книгу правил и миниатюры Kill Team. Требуется террейн (это не обязательно, но игра будет не такой веселой без этого), если ты не имеешь своего собственного террейна и не можешь позаимствовать или использовать его у друзей, в магазине, или если ты можешь, но хочешь свой собственный набор, то это то небольшое, что ты также захочешь приобрести. В этом случае, ты можешь найти копию стартового набора, как наиболее ценный пакет для получения готовой доски Kill Team и книги правил Kill Team. Обрати внимание, что это стоит того в том случае, если тебе не интересна комплектная игра. Если ты заинтересован в любом Adeptus Mechanicus или Genestealer, то это хорошая мысль.

Q. Могу я использовать свои миниатюры Kill Team для Warhammer 40000 или наоборот? Это разные миниатюры?

A. Kill Team и Warhammer 40000 используют одинаковые миниатюры. Независимо от того, из 40к брендовой коробки или из брендовой коробки Kill Team, фигурки абсолютно одинаковые. Можно использовать любую миниатюру как в Kill Team, так и в Warhammer 40k, но все же далеко не каждую. Например, ты можешь использовать Primaris Reivers в играх КТ и 40k, но Primaris Aggressors может быть использована только в Warhammer 40k на момент написания.

Q. Нужно ли мне покупать кодекс Warhammer 40k для фракции, за которую я хочу играть в Kill Team?

A. Нет. 40k и Kill Team в некоторых аспектах имеют сходства, но только правила с брендом "Kill Team" применительны к этой игре. Любые правила warhammer 40K не могут быть использованы в Kill Team. Приобретать соответствующий кодекс фракции рекомендуется в случае если вы решите превратить свою команду в армию масштабов warhammer 40k.

Q. Что такое "киллзоны"? Нужно ли мне их покупать?

A. Киллзоны - это наборы ландшафта, подходящие для Kill Team, и поставляющиеся с игровой панелью размером 22 x 30 дюймов. Они также сопровождаются специальными правилами, которые применяются к этому типу ландшафта. Коробка стартера поставляется с киллзоной сектор Импералис. Даже с учетом того, что наличие специализированных ландшафтов делает игру более насыщенной, абсолютно не обязательно играть с правилами киллзон. Они лишь привносят разнообразие в игру.

Q. Необходимо ли мне приобретать дополнение "Вольный торговец" (Rogue Trader)?

A. Нет. Расширение Rogue Trader это скорее набор из двух команд и киллзоны, чем расширение правил. В данном расширении есть некоторые новые правила для игры для миссий в помещениях, но в данный момент они применяются только к включенной в набор киллзоне. Данный набор

стоит приобретать тем, кто собирается играть за фракции Elucidean Starstriders или Gellerpox Infected или играть на соответствующей киллзоне.

Q. Необходимо ли мне приобретать дополнение “Командеры” (Commanders)?

A. Не обязательно. Командеры могут стать значительной частью вашей команды, но включать их в базовую игру не обязательно. Перед тем как включать командиров в вашу команду, рекомендуем опробовать игру по основным правилам.

Q. Получается что я не могу использовать в своей команде любые миниатюры из warhammer 40K. Какие миниатюры я могу использовать?

A. Перейдя по [данной ссылке](#) вы можете увидеть какие модели доступны для каждой фракции. Варианты командиров для фракций [Империиума можно увидеть здесь](#), [Ксеносов - здесь](#), [Хаоса - здесь](#). Обратите внимание, что данные ссылки включают команды или командиров, доступных в дополнении Rogue Trader.

Q. Какая выгода от покупки коробки фракции/командира команды? Они стоят дороже, чем покупка отдельных моделей. Модели отличаются?

A. Наборы фракций/командиров команд содержат те же модели, что присутствуют и в 40k. К примеру - набор Fangs of Ulfrich содержит те же модели Reiver"ов, которые доступны и для 40k, но отлиты в пластике другого цвета (Вам все равно придется их красить!). Наборы фракций также содержат элементы ландшафта (одна из главных причин, по которой они стоят дороже), но при приобретении командных и фракционных наборов вы также получаете эксклюзивные тактики для этих фракции, которых нет в основных правилах.

Q. В чем разница между обычными наборами миниатюр и наборами “easy to build”?

A. "Easy to build" наборы рассчитаны на людей, которые только начинают увлекаться данным хобби. Они содержат меньше деталей и собираются без применения клея. Но ввиду этого подобные наборы не содержат всех элементов амуниции или оснащения, которые данная миниатюра может иметь согласно правилам.

Q. Что мне нужно приобрести для \*фракция\_нейм\*? Как мне собрать свои модели?

A. Это зависит от того, хотите ли вы приобрести модели, которые вам нравятся, или быть более конкурентоспособным в игре. В случае первого варианта вам достаточно просто приобрести миниатюры которые вам нравятся (и которые являются валидными в Kill Team) и собрать из них команду. Во втором случае советуем вам обратиться к источникам в интернете, где описываются особенности сбора той или иной команды.

## С о с т а в л е н и е р о с т е р а

---

Q. Чем командный ростер отличается от списка команды?

A. Список команды включает модели которые будут задействованы в определенной миссии, командный ростер же включает большее количество моделей, из которых можно собрать команду, более подходящую для определенной миссии. По сути список команды это часть командного ростера.

Q. Имеет ли командный ростер лимит по очкам? Максимальное количество специалистов? Каковы ограничения?

A. Нет, командный ростер имеет только два ограничения. Во-первых, все модели на нем должны иметь единое ключевое слово фракции (faction keyword), а во-вторых, он может содержать только максимальное количество моделей. Это максимум - 20 моделей для согласованной игры, для кампании игра начинается с 12, но может быть увеличена по мере ее продвижения. Нет никаких ограничений на количество специалистов в м вашем командном ростере, нет ограничений на количество каждого типов специалистов, и количество единиц определенных профилей (игнорируйте характеристику ”Мах” при составлении командного ростера).

Q. Каково назначение командного ростера? Когда его используют?

A. Командный ростер используется в кампании и согласованной игре (matched play), но не требуется в последней, если вы не участвуете турнире. В целом это позволяет адаптировать свою команду, к миссии, ее типу, или противнику с которым вы играете. Оба игрока тайно набирают

свои команды из командного списка в начале миссии. В кампании это так же позволяет отслеживать рост ваших моделей, получения опытов и уровней.

Q. Какие ограничения существуют для команд?

А. Количество моделей в команде не должно быть меньше 3 и превышать 20, а общая стоимость моделей и снаряжения не может превышать 100 очков за согласованную (matched play) игру. В компании лимит очков может быть увеличен по мере ее прохождения. В дополнение к вышесказанному, все модели вашей команды должны иметь единое ключевое слово фракции (faction keyword). Вы не можете выбирать модели, превышающие характеристику "MAX", указанную в их профиле. Например модель тактического сержанта в своем профиле имеет максимум - "1", что означает то, что вашей команде может быть только одна подобная модель. Наконец, в своей команде вы можете иметь от 0 до 3 специалистов (Без учета лидера), а так же вы не можете иметь двух одинаковых специалистов. Например в команде не может быть 2 специалиста класса "Боец" (combat specialists).

Q. Распространяется ли на командиров лимит в командном ростере/команде?

А. Да. Если правило специально не отменено правилами расширения командиров, оно должно соблюдаться при игре с этим расширением. Вы все еще не можете иметь более 20 моделей в ростере, даже если 21-я модель является командиром.

Q. Спецификация (Datasheet), профиль, в чем разница?

А. Каждая модель в игре имеет собственный профиль, который показывает какими свойствами обладает модель "на столе". Каждый профиль сгруппирован под блоком, называемым "спецификация" (datasheet), в котором указаны правила, ключевые слова (keywords), специальные параметры, а также параметры "снаряжения" (wargear) для этих моделей. К примеру в спецификации "Ветерана Караула Смерти" (Deathwatch Veteran) содержатся профили "Ветерана-стрелка Караула Смерти" (Deathwatch Veteran gunner), "Черного щита" (Black Shield), и "Сержанта Караула Смерти" (Watch Sergeant). Как правило, спецификация охватывает все модели которые вы найдете в одном наборе с миниатюрами. Используемый вами профиль зависит от того, как вы (в какой "закачке") соберете эти миниатюры. К примеру, если вы приобрели набор "Deathwatch kill team" вы можете собрать одну из находящихся в нем моделей в качестве Черного щита. Когда спецификация ссылается на профиль "по имени" она ссылается только на данный профиль. Это может сбить с толку по причине того, что многие профили и спецификации имеют одинаковые названия. Если спецификация отсылается к профилю в ней используются слова "эта модель". К примеру, "Черного щит" является профилем спецификации "Ветеран Караула Смерти", не может быть экипирован тяжелым громовым молотом (heavy thunder hammer), по причине того, что данный параметр ограничен профилем "Ветеран Караула Смерти".

Q. Что такое снаряжение (wargear)? Как узнать, чем можно экипировать свои модели?

А. Снаряжением (wargear) является то, чем модель оснащена: оружие, мечи, сканеры и т. д. Каждая модель имеет набор снаряжения по умолчанию, который указан под статистикой профиля. Ниже указывается, на что можно заменить данное снаряжение. Любое снаряжение в описании которого говорится что "модель может взять" (model may take), может быть взято в дополнение к тому, которое у есть по умолчанию. Снаряжение с пометкой - "модель может заменить" (may replace) частично или полностью заменяет экипировку, которой модель оснащена по умолчанию. Снаряжение можно заметить только раз. К примеру если у вас есть модель, которая оснащена болтером (boltgun) и имеет 2 варианта "закачки" и только на одну из вариантов может заменить данное оружие. Когда в параметрах оснащения указано - "эта модель" (this model), то оно может быть применено к любому профилю в спецификации. Когда в параметрах указывается название профиля - оснащение применяется только к этому профилю (см. вопрос, приведенный выше).

Q. Как определить, сколько очков стоят мои модели? Должен ли я отдельно платить за свои модели оружия?

А. Стоимость модели не включает в себя ее снаряжение (оружие и прочее оснащение). Чтобы узнать, какова общая стоимость модели, вы берете базовую стоимость ее профиля, затем находите стоимость предметов, которыми она оснащена, и складываете все вместе. Таблицы стоимости можно найти в книге правил в конце каждого раздела фракций.

Q. Почему профили стрелков (gunner) стоят дороже но имеют одинаковые характеристики?

А. Часть стоимости специального оружия, которое они могут использовать, включена в их стоимость, поэтому нет никакого смысла брать профиль стрелка вместо обычного профиля если вы не собираетесь давать им специального оружия или не хотите, чтобы они были специалистами, доступными только для этого профиля.

Q. Что означает "лидер (только сержант)" ("Leader (Sergeant only)") в списке вариантов специалиста? Значит ли это, что сержант обязан быть лидером?

А. Это означает, что эта опция доступна только для данного профиля. Этот профиль не обязательно должен быть специалистом. У вас может быть сержант, который не является специалистом (хотя вам все еще нужен лидер вашей команды).

Q. Это сбивает с толку, есть ли что-нибудь, что может облегчить этот процесс?

А. Чтобы максимально упростить процесс вы можете использовать специальные приложения для создания ростеров, такие как Battlescribe. Но после создания ростера рекомендуется сравнить результат с таблицами, представленными в книге правил, поскольку подобные приложения не гарантируют на 100% точного результата.

Q. Могу ли я взять в свою команду Терминаторов /Кустодиев /Часовых /Штурмовых десантников /Имперских рыцарей /Титанов, итд?

А. Нет, если модель не имеет спецификации в правилах Kill Team, то ее нельзя использовать в команде.

Q. Есть ли какое-либо преимущество у модели имеющей несколько единиц одного и того же/разных видов оружия ближнего боя?

А. Преимущество равно нулю, если конечно данное оружие не дает конкретного бонуса за количество (например, когти-косы (Scything talons) тиранид). Единственное преимущество нескольких разных видов оружия ближнего боя заключается в том, что в бою вы можете выбрать наиболее эффективное (если только оружие не увеличивает количество атак, к примеру кости-мечи (boneswords) тиранид).

Q. В недавнем faction focus я видел, что [Караул смерти/Култ генокрадов(Deathwatch/Genestealer cults)] могут взять [Интерцессоров и Риверов/Генокрадов (Intercessors & Reivers/Genestealers)], но я не вижу этих вариантов в основных правилах?

А. Для спецификаций, разделенных между фракциями в начале каждого раздела фракции существуют правила о том как включать данные модели в свои команды. В случае Караула смерти следует использовать спецификации из раздела Адептус Астартес (Космодесант) но изменить ключевое слово фракции на "Караул смерти" (Deathwatch) а также применить к моделям правила на спец.боеприпасы но использовать цены представленные в разделе правил для караула смерти.

Q. Могу ли я взять две турели поддержки DS8 (DS8 support turrets)?

А. Да несмотря на то, что модели Воинов Огня (Fire Warrior) и Бричеров воинов Огня (Fire Warrior Breacher) имеют единое имя профиля, они являются разными моделями с собственными "Max" характеристиками. В вашей команде может быть две турели из расчета по одной на соответствующую спецификацию.

Q. Могу ли я взять своему Черному щиту (Black Shield) или Сержанту караула смерти (Watch Sergeant) дробовик (Deathwatch shotgun) или тяжелый громовой молот (Heavy Thunder Hammer)?

А. Нет, смотрите ответ на вопрос по снаряжению (wargear).

## П р а в и л а

### Б р о с к и п о с л е д с т в и й (Injury rolls), у р о н (damage), и р а н ы (wounds)

Q. Если я сделал несколько атак по модели и они были успешными, сколько бросков последствий (injury rolls) следует делать?



**A.** Один. В процессе разрешения атак направленных в одну модель вы делаете только один бросок последствий (injury roll) (можно бросить несколько кубиков, но это все еще один бросок). Когда характеристика ран (wounds) модели достигает нуля, любые последующие атаки или смертельные раны (mortal wounds) направленные в нее не разрешаются. Возможно вы уже получили результаты бросков для этих атак, но поскольку правилами определено, что атаки происходят последовательно (для ускорения процесса можно только одновременно бросать кубики), то полученные результаты обнуляются и игнорируются. К примеру, если вы бросили кубики за три атаки по модели, успешно сделали броски на попадание (hit roll) и ранение (wound roll), и если ваш провалил первый спас-бросок (save roll) и количество ран его модели достигло нуля - две остальные атаки игнорируются.

**Q.** А что насчет смертельных ранений (mortal wounds)?

**A.** Аналогично ранее заданному вопросу. Если модель получает 3 смертельных раны от атаки D3, разрешается только первая рана. Данная успешная атака уменьшает количество ран (wound) цели до нуля, следовательно следующие раны не разрешаются.

**Q.** Сколько кубиков нужно бросать за последствия (injury roll)?

**A.** Количество кубиков, которые вы используете для броска последствий (injury roll), основано на уроне от атаки (обратите внимание что используется именно урон от атаки (damage of the attack) а не характеристика повреждения оружия (damage of the weapon), поскольку они могут иметь разные значения) который сократил количество ран целевой модели до нуля, но не зависит от того, сколько урона было фактически нанесено. Например, если атака с характеристикой урона "2" уменьшает до нуля раны модели у которой до того была "1" рана - для броска последствий будет использовано 2 кубика (даже если модель потеряла одну рану), с последующим выбором из 2 кубиков одного с самым высоким результатом. Поскольку количество кубиков равно характеристике урона атаки, которая может предотвратить потерю ран моделью (К примеру способность "омерзительно выносливый" (disgustingly resilient)) не влияет на количество кубиков при броске на ранение (но может предотвратить сам бросок).

**Q.** Как это сделать при атаке оружием, которое наносит случайное количество урона (например D3 или D6)?

**A.** Attacks are considered to be resolved sequentially but are rolled together for speed. Whenever the order attacks are resolved in becomes significant you have to roll them one by one. In this case you can make all your hit and wound rolls together, then your opponent rolls saves and you roll the damage of each attack one by one and resolve that damage as you do. If any of those damage rolls reduce the model to zero wounds then you make an Injury roll with dice equal to what you rolled for the damage of the attack. For example with a D3 damage weapon making three attacks against a 4 wound model, all three hit, all three wound, opponent fails all their saves. The first attack rolls a damage of 3 which reduces the model to 1 wound, the second attack rolls a damage of 2 which reduces the model to 0 wounds and causes a 2 dice injury roll to be made. Damage for the third attack isn't rolled as this is considered to have not been resolved.

**Q.** Is it just for random damage I have to roll one by one?

**A.** No. Some weapons have special abilities that trigger off the wound roll and can change the damage of the attack. In this instance you have to roll attacks one by one from the wound step rather than the damage step. For example on a wound roll of 6+ a Heavy Thunder Hammer deals 6 damage instead of D6. You have to roll the wound rolls one by one because otherwise if you roll a 6 you don't know whether that's the first attack or the last attack.

**Q.** Wounds, flesh wounds, are these the same thing?

**A.** No. While they have confusingly similar names wounds and flesh wounds are different things. A models wounds characteristic is effectively its HP and represents the amount of damage it can take. A flesh wound is a debilitating injury that impacts a models performance and makes it more likely for them to be taken out of action. Wounds are lost when a model suffers damage from an attack, a model gains flesh wounds as a result of injury rolls. While different models can have different wounds characteristics all models can only accrue a maximum of three flesh wounds. If a model would receive a fourth flesh wound then it's taken out of action.

**Q.** Do wounds regenerate?

**A.** Unless a model has an ability that allows for the recovery of lost wounds then all damage is persistent. A model with two wounds that loses one wound will still be on one wound remaining the following round. The only universal exception is that when a model is reduced to zero wounds and suffers a flesh wound as the result of an injury roll it's restored to one wound remaining.

**Q.** If I have an ability that allows a model to avoid losing a wound (such as Disgustingly Resilient or Stimulant Injector) do I just have to roll once if it's a single wound model?

**A.** No, unless it's a 1 damage attack. Each point of damage suffered causes a model to lose a wound so you have to roll once for each point of damage to determine whether the model loses a wound or not. Note that even if a model succeeds on some of these rolls if it fails enough to be reduced to zero wounds then the number of dice rolled for the injury roll is not affected (it's still equal to the damage of the attack).

---

## Line of sight, Obscured

---

**Q.** Does a models facing matter in Kill Team?

**A.** No. The direction a model is facing has no bearing on gameplay.

**Q.** Can one model have line of sight to a model that doesn't have line of sight back to it?

**A.** No. Line of sight is drawn from any part of a model to any part of another model. If you can draw an unobstructed imaginary line from one model to another model then you can do the same in reverse. Line of sight is always reciprocal.

**Q.** Do you count guns, antenna, other sticky out bits for determining line of sight? I read somewhere in the rules that you don't?

**A.** Yes, you count all these things. For friendly games you might agree with your opponent that these parts don't count for LoS but the official ruling is that it is any part to any part. You don't include these things when determining if a model is obscured or not however.

**Q.** When is a model obscured then?

**A.** A model is obscured if the attacking model cannot see the entirety of the target model. For this you only consider both the firing and target models main body, limbs, and head but ignore their base, antenna, guns, and other sticking out bits. To a firing model in the open a target model standing behind a wall with its gun sticking out is in line of sight but obscured, while a model standing in the open with its gun hidden behind a wall is in line of sight and not obscured. If the only line of sight you can draw from the firing model is from the tip of its gun then the target model is obscured (even if the target model is in the open) as line of sight is blocked to the main body of the firing model.

**Q.** Is obscured reciprocal like line of sight? Can you have two models where only one is considered obscured to the other?

**A.** No. Unlike line of sight it doesn't go both ways. If a model is looking out a window into a street it can see the entirety of a model standing in the street and so the model in the street is not obscured. If the model in the street looks at the model in the window it can't see their legs as the wall below the window blocks them from view, therefore the model in the window is obstructed.

**Q.** Can models obscure other models?

**A.** Yes.

**Q.** I split my attacks between two models and one obscures the other, if I take the first model out of action is the second one still considered to be obscured when I resolve my attacks against it?

**A.** No. You check if a model is obscured when you make rolls for which it affects, not when you allocate attacks. Because the first model has been removed from the table the second model is now not obscured.

---

## Charging, Overwatch

---

Q. Can a model declare a charge against a model it cannot reach?

A. Yes. The only restriction on declaring a target of a charge is that the target model is within 12" (unless a model has a special rule which overrides this). In cases of models on different elevations this distance is measured diagonally. Which means a model can potentially declare charges against models that require more than 12" of movement to reach.

Q. Similarly can I declare charges against models I can reach even if they're more than 12" away?

A. No. Even if you can reach the model because the charging model has a special ability that allows them to ignore the vertical distance while making their charge move you can't declare a charge if the two models are more than 12" apart.

Q. Are all targets of my models charge considered to have been charged by my model if it makes a successful charge?

A. No. For a model to be considered charged the charging model has to declare it as a target of their charge and end their charge move within 1" of those models. Even if the charging model successfully charged by ending their charge move within 1" of at least one of their targets only those targets that are within 1" are considered to have been charged.

Q. Can a model fire overwatch multiple times in a round?

A. There's no limit on how many times an individual model can fire overwatch in a round but it can only fire it once for each charge made against it. And it can only fire overwatch if it's eligible to shoot and react.

Q. I know I need range and line of sight to fire overwatch, but can I fire it when a model moves into range and line of sight during its charge?

A. No. Reactions happen after the charge is declared but before the charging model moves (or even rolls to move). Therefore you need range and line of sight to the model when it declares its charge. It's too late to fire overwatch once the model has started moving.

Q. Do I still need to roll a 6 to hit when firing overwatch with weapons that automatically hit (e.g. flamers)?

A. No. These weapons automatically succeed on hit rolls regardless of the result needed.

---

## Other movement

---

Q. When a type of movement specifies that a model can't move within 1" of an enemy model does this apply to the whole movement or just where you end your movement?

A. It applies to the entirety of the movement. If an enemy model is stood in a narrow gap that would require you pass within 1" to get past then you couldn't move that way even if you'd end your move outside 1" of the model.

Q. Does 'can't move within 1" of an enemy model' apply to all forms of movement?

A. No, this is not a universal movement rule. It only applies where it's stated to. It applies to normal movements and advances but does not apply to charges, falling back, retreats, pile ins, consolidates or any form of movement that does not specify that it's not allowed. Note that with falling back and retreat you must end these moves more than 1" away from any enemy models but you can move within 1" as part of the movement.

---

## Psychic phase

---

Q. Can a psyker manifest powers while in combat?

A. Yes. There is no restriction that prevents a psyker manifesting a power while there is an enemy model within 1”.

Q. Can I manifest a power against a model that has a friendly model within 1”?

A. Yes. Unless otherwise stated there is no restrictions on whether powers can be used on or against friendly/enemy models that have enemy/friendly models within 1”.

Q. I have multiple psykers on my kill team, can they all resolve a psychic power?

A. No. Only one model per Kill Team may attempt to resolve psychic powers in the psychic phase.

Q. Can I resolve multiple psychic powers using a psyker?

A. Yes, if they know more than one psychic power. You may not attempt to resolve the same power more than once per round (regardless of whether the model succeeded in manifesting the power or not).

---

## Shooting

---

Q. Can I shoot at an enemy model that's “in combat” even if it's not in combat with one of my models (e.g. in a 3 player game)?

A. Yes. There's no “combat” state in Kill Team. You're prevented from shooting at an enemy model that is within 1” of a friendly model but you are not restricted from shooting at an enemy model that is within 1” of another enemy model (even if they belong to different Kill Teams).

Q. Can I shoot a pistol at an enemy model that's within 1” of a friendly model if the shooting model is not within 1” of the enemy model?

A. No. Pistols can only be fired at enemy models that are within 1” of a friendly model if the shooting model is also within 1” of an enemy model, and then it has to target the closest enemy model.

Q. Do flesh hooks follow the same rules as pistols?

A. No. Flesh hooks are assault weapons. They have a special ability that allows the bearer to shoot them even when within 1” of an enemy model and even when other friendly models are within 1” of their target but otherwise they follow all the normal rules for shooting with an assault weapon. They do not have to target the closest enemy model and can be fired at a target within 1” of another friendly model even when not within 1” of an enemy model. They can also be fired if the bearer was charged (but not if the bearer themselves charged).

---

## Fighting

---

Q. What makes a model eligible to be chosen to fight in the fight phase?

A. There are three conditions that can make a model eligible to fight and only one of these needs to be true:

- Model charged.
- Model was charged.
- Model is within 1” of an enemy model.

Remember that for a model to become considered to have charged it has to end within 1” of one of its targets. Also remember that for a model to be considered to have been charged it must have been the target of a charging model that ended within 1”. Note that because of this a model that charged is usually also within 1” of an enemy model when it's chosen to fight. However even if

this is not the case (e.g. the model it charged was taken out of action by another model) it may still be chosen to fight because it still successfully completed a charge.

Q. Can a model be chosen to fight if it's within 1" of an enemy model even if it wasn't within 1" of an enemy model at the start of the fight phase?

A. Yes, provided it has not been chosen to fight already that phase. A model just has to be within 1" when it is chosen to fight, not at the start of the phase. As the fight phase progresses and models move or are taken out of action some models can become eligible to fight when they weren't eligible previously. Likewise some can become ineligible to fight even though they were eligible earlier in the phase.

Q. When a model is chosen to fight can it pile in and consolidate even if it can't make any attacks?

A. The model may make a pile in move but if there are no valid targets (there are no enemy models within 1" after it's pile in for example) for it to attack then its fight sequence ends and it may not make a consolidate move.

Q. Can a model that charged this round attack models that were a target of its charge even if it didn't end within 1" of those targets?

A. No. A model that charged this round may only target models that it charged or that charged it. A model is only considered to have been charged if the charging model ended its charge move within 1". A model that was only the target of a charge is not considered to have been charged.

Q. Can a model pile in or consolidate into within 1" of an enemy model while already within 1" of another enemy model?

A. Yes. Provided the pile in or consolidate move ends closer to the nearest enemy model it can be used to move into 1" of other enemy models.

Q. Likewise can a model pile in or consolidate so it is further than 1" away from an enemy model it was previously within 1" of?

A. Yes. As above the only restriction on pile in and consolidates is that you end your move closer to the nearest enemy model. If you have two enemy models within 1" of your model you can pile in towards the closest enemy model even if this would take your model >1" away from the other enemy model.

Q. Do I use the rules for shooting for making close combat attacks? Which parts of the shooting sequence am I supposed to refer to?

A. Yes. You only use the rules for resolving attacks (step 3 of the shooting sequence) with the listed exceptions (WS instead of BS etc). ignore any other steps in the shooting sequence as these relate to picking targets and allocating attacks and these steps are different in the fight sequence.

Q. If I split my attacks between multiple melee weapons can I cause multiple injury rolls against the same model? It says you only don't resolve attacks allocated to the attacking weapon in the rulebook.

A. No. The errata removed the line about the attacking weapon. As all of a model's attacks are allocated before they're resolved in the fight phase when one of these attacks reduces a model to zero wounds all remaining attacks allocated to that model are not resolved. Regardless of which weapon they're allocated to.

---

## Tactics

---

Q. Deathwatch and Grey Knights are Adeptus Astartes, can I use Adeptus Astartes tactics with them?

**A.** No. There are two types of keywords on a models datasheet: “faction keywords” and “keywords”. All models on your Kill Team must share a faction keyword in order to use that factions tactics. While Deathwatch and Grey Knight models have the ADEPTUS ASTARTES keyword their faction keywords are DEATHWATCH and GREY KNIGHTS respectively.

**Q.** Is there a limit on how many times I can use a tactic?

**A.** Unless it has other limitations on how often it can be used you can use a tactic as many times as you're able to in a game but you cannot use the same tactic more than once per phase. For example if you use Tactical reroll to reroll a hit roll in the shooting phase you may not use it again to reroll a hit roll for a different models shooting. However you can use it again in the fight phase.

**Q.** Is there a player priority window in which to use tactics? Can an opponent respond to my use of a tactic by declaring they'll also use a tactic?

**A.** There's no order to the declaration of tactics, both players are free to declare the use of a tactic when it is appropriate to do so. Players can also react to the use of a tactic. For example Player A can declare they're using decisive shot and player B can then decide to do the same. Any tactics that can have timing conflicts instruct the players to roll off to see who resolves the tactic first.

**Q.** How many dice do I reroll when I use Tactical re-roll?

**A.** Tactical re-roll allows you to reroll a roll (remember too that it can't be used on every type of roll), this means you reroll all the dice used for that roll. If you rolled 3 dice for an injury roll you'd reroll all three of those dice. Note that although you typically roll attacks together each attack is a separate roll. If you rolled three dice for three to hit rolls while attacking you could only reroll one of those dice with the tactic because you're making three hit rolls with one die each rather than one hit roll with three dice.

**Q.** Can I use Tactical re-roll to reroll my opponents dice rolls?

**A.** No. You may never reroll an opponent's dice. Some abilities allow you to force them to re-roll the dice themselves but any ability that allows you to reroll dice only applies to your own rolls.

**Q.** If I use the level 1 veteran tactic “Adaptive Tactics” to make an advance at the start of the first battle round can I charge or react in the movement phase and can I shoot normally in the shooting phase?

**A.** No. Even though it wasn't in the movement phase making an advance prevents the model from charging or reacting for the rest of the battle round. The model also may not shoot unless it has an assault weapon (it can also fire overwatch with assault weapons) even if it remained stationary in the movement phase. A model that has advanced using this tactic can still be readied and can still make a normal move or advance in the movement phase. It does not suffer additional penalties for making multiple advances in a battle round.

**Q.** If I use “Adaptive Tactics” to make a normal move do I suffer the -1 to hit penalty for firing a heavy weapon if I don't move in the movement phase?

**A.** No, the -1 to hit penalty for heavy weapons applies only if the model moved in the preceding movement phase. As Adaptive Tactics let's you move a model outside the movement phase as long as the model remains stationary during the movement phase it doesn't suffer the -1 to hit.

**Q.** Do I need to be in range to use the Adeptus Astartes “Shock and awe” tactic? Even though I'd move into range during my charge?

**A.** Yes. The tactic lets you make a shooting attack and so follows all the normal rules for making shooting attacks (including requiring range and line of sight). Because it's made before any overwatch attacks are made it has to be made before the model moves.