WARHAMMER 40,000

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА



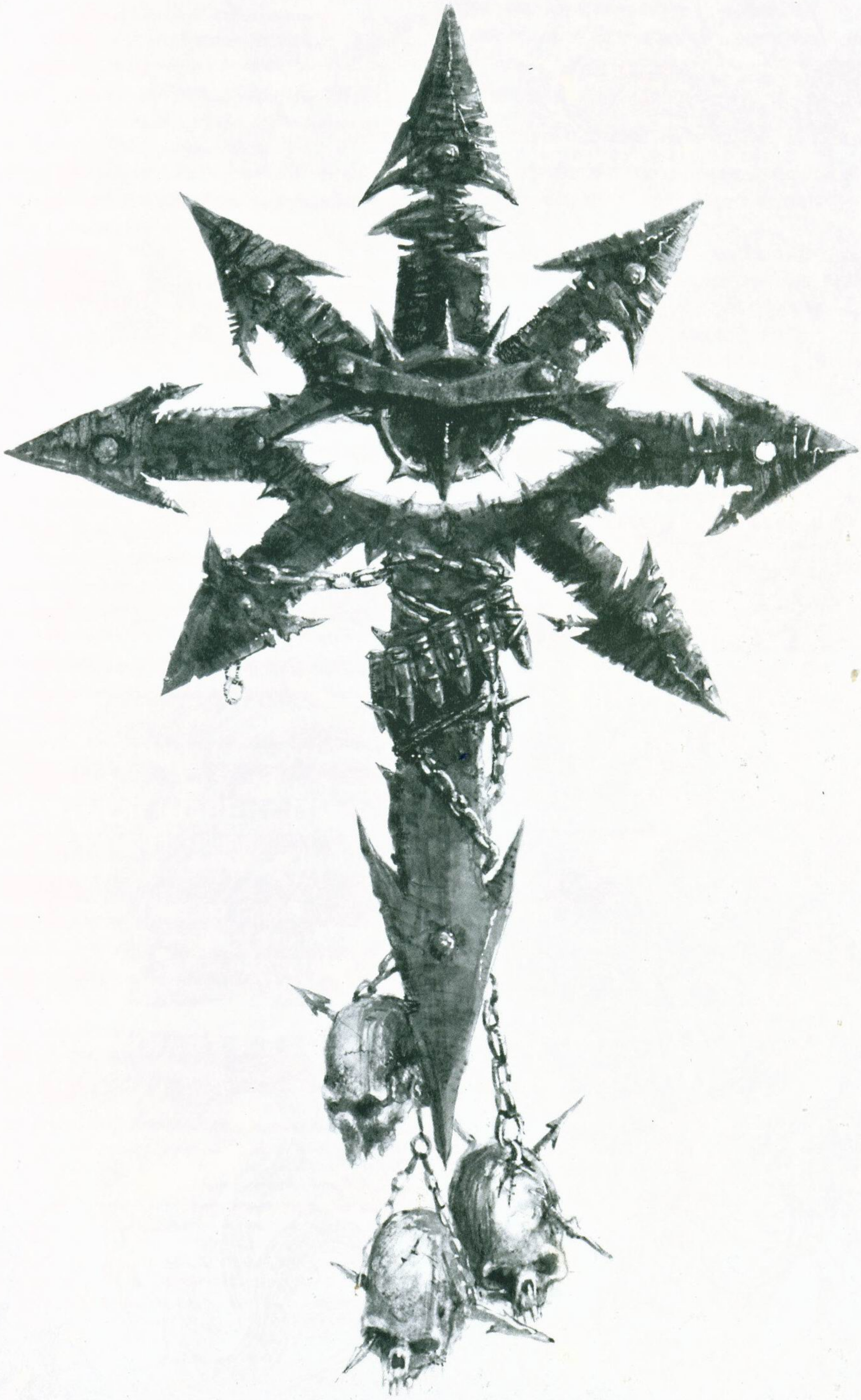
WARHAMMER 40,000
КОДЕКС

GAMES WORKSHOP



Исковерканные воины Хаоса разрушительным потоком наполняют имперский город.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ ХАОСА



Авторы: Гэв Торп и Аллесио Каваторе

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

Космодесант Хаоса 6
Боги и Чемпионы 8
Ересь Хоруса 12
Долгая война 16
Черный легион 22

Силы Хаоса 25
Космодесант Хаоса 26
Силовая броня Хаоса 27
Терминаторы Хаоса 28
Одержимые Космодесантники 29
Повелитель Хаоса 30
Колдун Хаоса 31
Князь демонов 32
Отродье Хаоса 33
Рапторы Хаоса 34
Облитераторы 35
Берсеркеры Кхорна 36
Десантники легиона «Тысяча сыновей» 37
Чумные десантники 38
Вопящие десантники 39
Дредноут Хаоса 40
«Губитель» 41
«Носорог» Хаоса 42
«Хищник» Хаоса 43
«Защитник» Хаоса 43
«Лэнд Рейдер» Хаоса 44
Аббадон Осквернитель 46
Кхарн Предатель 48
Ариман 50
Фабий Байл 52
Люций Вечный 54
Гурон Черное Сердце 56
Волк Фенриса 58

Призванные демоны 61
Великий демон 62
Младший демон 63

Во славу Хаоса 64
Повелители Хаоса 66
Армии Хаоса 68
Цвета Черного Легиона 74
Пример армии Черного Легиона 76
Техника 80

Экипировка 81
Тяжелое вооружение 81
Стрелковое вооружение 83
Оружие ближнего боя 84
Специальная экипировка 85
Доспехи 86
Улучшения для машин 87
Психосилы 88

Воинский Лист Космодесанта Хаоса 89
Командные подразделения 90
Элитные подразделения 94
Основные боевые подразделения 96
Легкие ударные подразделения 99
Тяжелая огневая поддержка 100
Призванные демоны 102

Памятка 106

ПРОИЗВЕДЕНО КОМПАНИЕЙ «GAMES WORKSHOP»
Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

© Авторские права на весь текст, иллюстрации и изображения принадлежат Games Workshop Limited 2007. Все права защищены.
Имперский Орел, 40K, GW, Логотип Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, белый Гном, Chaos, Хаос, Chaos Space Marine, Десантники Хаоса, Fulgrim, Фульгрим, Perturabo, Перутрабо, Jhaghatai Khan, Джагетай Хан, Konrad Curze, Конрад Курзе, Ferrus Manus, Феррус Манус, Angron, Ангрон, Mortarion, Мортарион, Magnus the Red, Магнус Красный, Horus, Хорус, Lorgar, Лоргар, Vulkan, Велкан, Corax, Коракс, Alpharius, Альфариус, Lion El'Jonson, лев Эль'Джонсон, Leman Russ, Леман Русс, Rogal Dorn, Рогал Дорн, Sanguinius, Сангвиний, Roboute Guilliman, Робоут Жиллеман, Primarch, Примарх, Eye of Terror, Око Ужаса, Khorne, Кхорн, Tzeentch, Тзинч, Nurgle, Нургл, Slaanesh, Слаанеш, The Horus Heresy, Ересь Хоруса, Astronomicon, Астраномикон, Emperor's Children, дети Императора, Death Guard, Гвардия Смерти, World Eaters, Пожиратели Миров, Luna Wolves, Лунные Волки, Sons of Horus, Сыны Хоруса, Captain Garro, Капитан Гарро, Collegia Titanica, Коллегиа Титаника, Iron Hands, Железные Длини, Salamanders, Саламандры, Raven Guard, Воронья Стража, Word Bearers, Носители Слова, Iron Warriors, железные Воины, Alpha Legion, Легион Альфа, Night Lords, Повелители Ночи, Istvaan V, Иштван 5, Imperial Fists, Имперские Кулаки, Blood Angels, Кровавые Англеы, Adeptus Custodes, Адептус Кустодианс, Ordo Malleus, Ордо Маллеус, The Black Legion, Черные Легион, Daemon Prince, Князь Демонов, Thousand Sons, Тысяча Сыновей, Plague Marines, Чумные Десантники, Noise Marines, Вопящие Десантники, Chaos Defiler, Губитель, Abaddon the Despoiler, Аббадон Осквернитель, Kh?rn the Betrayer, Кхарн Предатель, Ahriman, Ариман, Exile of the Thousand Sons, Изгнание Тысячи Сыновей, Fabius Bile, Фабий Байл, Lucius the Eternal, Люций Вечный, Typhus Host of the Destroyer Hive, Тифус, Huron Blackheart, Гурон Черное Сердце, The Badab War, Бадабская Война, Greater Daemon, Великие Демоны, Lesser Daemon, Малые Демоны, Reaper Autocannon, автоматическая пушка типа Коса, Juggernaut of Khorne, Джаггернаут Кхорна, Mount of Slaanesh, Скакун Слаанеша, Disc of Tzeentch, Диск Тзинча, Palanquin of Nurgle, паланкин Нургла, Space Marine, Космический Десант, Adeptus Astartes, Адептус Астартес, Adeptus Mechanicus, Адептус Механикус, Codex. Кодекс, Terminator, Терминатор, Dreadnought, Дредноут, Techmarine, Технодесантник, Rhino, Носорог, Land Raider, Ленд Райдер, Predator, Хищник, Warhammer, Молот Войны, Слоган «пусть галактика полыхает», the "Let the Galaxy Burn" Tag Line, имена и символы орденов Космического Десанта и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/ разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются ®, TM и/или © Games Workshop Ltd 2000–2007, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

ВСТУПЛЕНИЕ

Приветствую, благословленный Богами, ты открываешь «Кодекс: Космодесант Хаоса», твой основной источник по коллекционированию, покраске и игре армией Космодесанта Хаоса в настольной игре Warhammer 40 000.

ИГРА WARHAMMER 40 000

Основная книга правил Warhammer 40 000 содержит правила, необходимые для игры моделями фирмы Citadel Miniatures в раздираемой конфликтами вселенной 41-го тысячелетия. Каждая армия обладает своим собственным Кодексом, который используется вместе с основной книгой правил, чтобы превратить ваш набор миниатюр в готовую для сражения армию. Этот Кодекс описывает все необходимое для использования Космодесанта Хаоса в мире Warhammer 40 000.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ КОСМОДЕСАНТ ХАОСА?

Космодесант – одно из сильнейших войск 41-го тысячелетия. Они уже не люди, но генетически улучшенные сверхлюди, вооруженные мощными болтерами и защищенные силовой броней. Не обладая преимуществом большой численности, они компенсируют это тем, что каждый из них – превосходный боец, равный паре дюжин обычных людей, имеющий доступ к поражающему воображение арсеналу экипировки, оружия и техники. Космодесант Хаоса – это Космодесантники, пренебрегшие своей присягой на верность для того, чтобы наслаждаться разбоем, кровопролитием и славой! Они предали себя в объятья Темных Богов, взамен получив могущество и бессмертие.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КОДЕКСОМ

Этот Кодекс разбит на четыре раздела, описывающих различные аспекты армии:

– Космодесантники Хаоса. Первый раздел рассказывает о Космодесанте Хаоса и его месте во вселенной Warhammer 40000. Здесь находится описание их кровожадных устремлений, история разбойничьих набегов, жутких событий Ереси Хоруса, а также информация и цветовые схемы для Предавших Легионов и Отступников.

– Силы Хаоса. Каждый персонаж, род войска и вид техники армии Космодесанта Хаоса представлены здесь в подробностях. Вначале вы найдете полное описание подразделения, его места в армии и во вселенной Warhammer 40000. Затем следуют все правила для отряда, его специальные способности и уникальная экипировка.

– Во славу Хаоса. Этот раздел содержит фотографии миниатюр фирмы «Citadel» (прекрасно покрашенных известной командой художников Games Workshop 'Eavy Metal), которые вы можете использовать в армии Космодесанта Хаоса. Тут же приведены метки различных родов войск и видов техники, наравне с описанием техники покраски для разных цветовых схем.

– Воинский Лист Космодесанта Хаоса. Воинский Лист завершает Кодекс, он содержит перечень всех отрядов, описанных в разделе «Силы Хаоса», структурированный для их использования на поле боя.

ОТКРОЙТЕ ДЛЯ СЕБЯ БОЛЬШЕЕ...

Хотя Кодекс Космодесантников Хаоса содержит все, что необходимо Вам, чтобы начать играть, всегда найдутся новые тактики, новые идеи для игры, покраски и моделирования. Наш ежемесячный журнал «White Dwarf» содержит массу полезной и ценной информации по выбранной вами армии в частности и по вселенной Warhammer 40000 в целом. На русском языке выходит журнал «Империя настольных игр». Также заглядывайте на наши сайты:

www.warhammer.ru
www.games-workshop.com



ПУСТЬ ГАЛАКТИКА ПОЛЫХАЕТ!

Смертельная зараза скрыта внутри Империи. В клокочущих глубинах Ока Ужаса, среди призрачных газовых туманностей Маэльстрома, на потемневших лунах и мертвых мирах находятся грозные цитадели и потаенные флоты Космодесанта Хаоса. Из этих нор кровожадные орды Хаоса начинают атаки на владения Императора Человечества. Некогда гордые и могущественные воины, вооруженные мечом правосудия и щитом веры, Космодесантники Хаоса ныне – эгоистичные, полные ненависти избранники темных, алчущих богов, не обладающие иными устремлениями, кроме удовлетворения собственных амбиций и умножения личного влияния.

Если раньше они освобождали галактику освященным болтером и очищающим огнеметом, то теперь Космодесантники Хаоса – жуткая угроза всему, что хочет создать Император. Они – вожди отступников, жаждущие разрушения, власти и кровопролития, самые ненавидящие и смертоносные враги, когда-либо атаковавшие Империю. Преданные тайнам Варпа, Космодесантники Хаоса не нуждаются в чувствах долга, чести, самопожертвования или обязательства перед кем-то, поскольку они продали свои жизни и души Богам Хаоса, разрушив свои же клятвы верности Императору в обмен на власть, свободу самовыражения и шанс обрести вечное существование, превратившись в демонов.

Космодесантники Хаоса – противник, заслуживающий самого серьезного отношения, так как они обладают не только сверхчеловеческими способностями и разрушительным арсеналом Космодесанта, но и могуществом, полученным от нечестивых сделок с богами Хаоса, а также странными устройствами и арсеналом, знания о которых находятся за пределами известного Адептус Механикус. Космодесантники Хаоса взаимодействуют со слугами Темных Богов, накапливая демонические энергии для колдовства и призывая Демонов в сражениях.

На протяжении десяти тысячелетий Легионы Предавших и Ордена Отступников разоряют и опустошают миры, подвластные Императору, а все свидетельства об их массовых убийствах и завоеваниях полностью вымарываются со страниц истории Инквизицией, дабы само их существование не искушало прочих стремлением к Хаосу. На протяжении десяти тысячелетий идет Долгая Война, о которой подавляющая доля жителей Империи даже не подозревает, пока оставшиеся верными долгу и отступившие от него яростно сражаются за само будущее Человечества.

В десятках миров, когда высоко вздымаются знамена предателей, а Галактика полыхает, единый клич ненависти эхом разносится по Империи:

«Смерть ложному Императору!»



КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Порожденные огнем и предательством, легионы Темных Сил – бич галактики. Космодесантники Хаоса – яростные воины, алчущие сражения мастера боя, посвятившие себя служению проклятым Богам.

Все сильные мира сего могут израсходовать свои жизни на великое добро или великое зло, и среди них – Космодесантники. Биологически сконструированный сверхчеловек, вооруженный и бронированный по высочайшему стандарту, Космодесантник – лучший страж Императора и Человечества. Не только его тело защищено от вражеского оружия, но и его разум закален, дабы противостоять боли, отчаянью и искушению. Стать Космодесантником означает потратить жизнь, охраняя Человечество, посвятить равно возможности тела и духа достижению этой цели. Те, чье благополучие зависит от успеха Космодесанта, может никогда не узнать истинный размер принесенной жертвы, требующейся для поддержания этого благополучия – жертвы той самой человечности, которую Космодесант присягнул защищать.

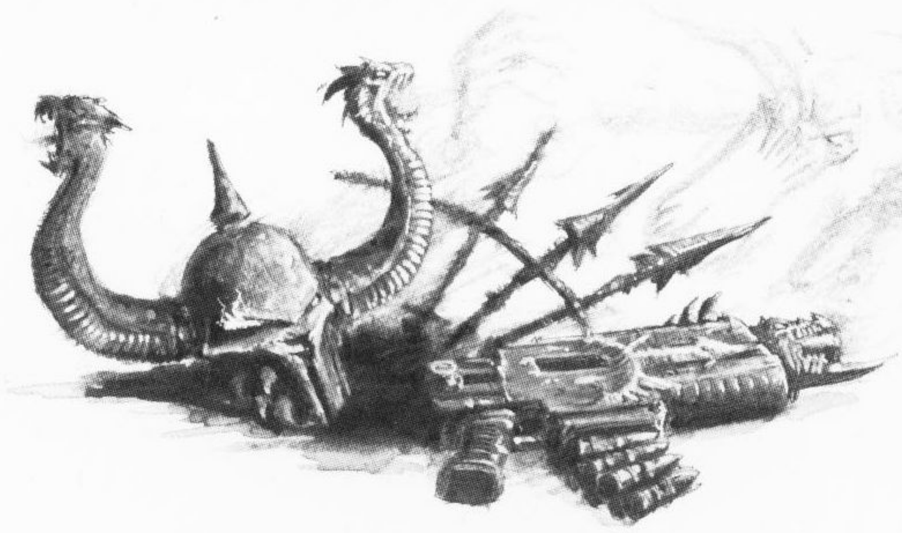
Когда Космодесантник нарушает клятву верности, он падает в пропасть зла глубже, чем любой человек. Та часть жизни, что состояла из служения на благо общества и самопожертвования, больше ничего не значит. Космодесантник отныне постоянно расширяет границы дозволенного самому себе, наслаждаясь независимостью. Освобожденный от традиций, запретов и обязательств, Космодесантник Хаоса может удовлетворить любое свое желание, будь то жажда крови, чувственное переживание, честолюбие, любовь или ненависть. Не сдерживаемые милосердием или совестью, невероятные возможности его тела и духа могут воплотиться в самые нечестивые деяния. Подобно разрушению плотины, запирающей озеро, окончательное разруше-



ние чувства долга Космодесантника приводит к катастрофе, так как весь прежний смысл его существования исчезает.

Созданные для битвы, Космодесантники Хаоса занимаются тем единственным ремеслом, которому обучены – ремеслом войны. Пусть их идеалы и принципы отброшены в сторону – их сверхчеловеческие способности от этого не уменьшились. Более не скованный приказами и рамками заданий, Космодесантник Хаоса превращается в одержимого убийцу без сострадания и сожаления. Он всецело наслаждается кровопролитием, прославляя свое могущество и свои способности убивать и устрашать.

Некоторые не идут дальше этого этапа, всю свою долгую жизнь оставаясь пиратами и отступниками. Другие, начав исследовать манящую и загадочную галактику, в которой они оказались, проходят самые разные дороги в поисках нового опыта. Некогда подчиненный своему Ордену и далекому Императору, Космодесантник Хаоса теперь может стать уже не слугой, но господином, превращая страны и миры в рабов своих устремлений. Третьих влекут иные пути, такие как изучение запрещенных книг или поиски тайного знания. Прочие ищут боль и удовольствие, до предела выматывая тело и разум в осяза-



нии чувственных переживаний, коими никогда прежде не могли насладиться.

Быть Космодесантником Хаоса – означает чувствовать богоподобную власть над другими. Давным-давно освободившиеся от страха, а теперь – и от долга, Космодесантники Хаоса не страшатся возмездия и наказания. Для большинства Космодесантников Хаоса все воспоминания о прошлом быстро размываются потоками крови и новыми ощущениями, а любые мысли о будущем – не более чем полуоформившиеся желания и грезы.

Отдавшийся служению Богам Хаоса, Космодесантник обретает покровителя, который не только благословляет его новый образ жизни, но и постоянно вознаграждает за следование ему. Для того, чье предыдущее существование состояло из запретов и послушания, эйфория освобождения значит больше, чем давняя гордость обретения статуса Космодесантника.

Это и есть искушение, соблазн, бездонная пропасть, которая постоянно завет Космодесантников. Они не могут отрешиться от этого зова, поскольку поучения их Орденов и капелланов каждый день напоминают им о долге и обетах. Космодесантник не может случайно свернуть с этого пути, что бы ни случилось в его жизни. Для того чтобы Космодесантник обратился к Хаосу, он должен сознательно пойти по новой дороге, выбрав нечестивость свободы взамен праведности служения. Однажды сделанный, подобный выбор необратим – с того самого момента, как он предает Императора, Космодесантник обрекает себя на вечное проклятие.

СОЗДАНИЕ КОСМОДЕСАНТА

На протяжении Эпохи Бедствий бури в Варпе, вторжения чужих и гражданские войны раздирали на части владения Людей, раскинувшиеся по всей Галактике, блокируя передвижения между мирами, приводя к упадку технологий, ослабляя их. Когда Император на Земле явил себя, начав великое дело воссоединения разрозненного Человечества, он сделал это, находясь во главе армии модифицированных сверхсолдат – предшественников Космодесанта. Завершив завоевание степных техно-варваров, получив знаки покорности от прочих племен, спаситель Человечества обратил свой взор на далекие звезды.

Его воины намного превосходили всех своих земных противников, но Император знал про странных тварей и скрытые угрозы, что существовали в безднах Галактики. Он начал совершенствовать свои методы генетического моделирования, чтобы довести до идеала гены бойцов, способных освободить Галактику. Вершиной его искусства стал проект «Примарх», в рамках которого Император использовал свой богатый генокод для создания двадцати сущностей, каждая из которых обладала силой дюжины людей и умственными способностями, почти не уступающими способностям самого Императора.

В самый момент триумфа Императора постигла неудача. Боги Хаоса, завидующие могуществу Императора, страшась его амбиций, украли младенцев-Примархов. Силой Варпа Темные Боги забросили их вдаль от Земли, раскидав Примархов по далеким мирам Людей. Может быть, именно в это время космического похищения Хаос впервые пометил Примархов, безустанно нашептывая им во сне, роняя семена будущего величия и жажды власти, пока они лежали в инкубаторах.

Не все было потеряно с исчезновением Примархов. Император получил достаточно информации и бесценного опыта от этого эксперимента. Используя генокод Примархов, их генетическое семя, как это именуется ныне, Император создал Космодесантников.

Император создал всего двадцать Легионов, каждый – из тканей одного из Примархов. Насчитывающий сотни тысяч генетически усовершенствованных бойцов, обладающий грозным оружием и космическими кораблями, несущими его в битву, любой Легион был наделен достаточным для покорения миров могуществом. С поддержкой в виде таких солдат Император направил силы в непостоянное внешнее пространство, чтобы опять закрепить его за Человечеством. Это было самое начало той кампании, что станет известной под названием Великого Похода.

Мир за миром подчинялись Империи, некоторые – приветствуя воинов с Земли, другие – не столь жаждая склониться перед властью Императора. Это не имело значения, поскольку не было силы, способной противостоять Имперским Легионам Космодесанта. По мере того как Великий Поход удалялся от Земли, Космодесантники находили Примархов, и когда многие миры были освобождены, все Примархи были найдены. Воссоединенные с Императором, Примархи стали лучшими бойцами и генералами человечества.

Каждый Примарх получил в свою власть Легион – созданный из его плоти Легион. Когда Примархи возглавили свои Легионы, Император вернулся назад, на Землю, чтобы продолжить свои исследования и проложить путь к новому расцвету Человека. С ярым рвением и непревзойденным мастерством Примархи раздвигали пределы непокоренной Галактики, завоевывая тысячи миров во имя Императора. Деяния каждого Легиона неисчислимы, как и подвиги Примархов, поэтому достаточно сказать, что это был золотой век для солдат и служителей Императора Человечества.

Однако именно тогда, во время наибольшего могущества Императора, появился враг, которому почти удалось уничтожить растущую Империю. Да, среди чужих рас не нашлось равных по силам Космодесантникам, но Хаос заронил семена их саморазрушения десятилетия назад. Самая страшная угроза Империи возникла не из рядов выродков-чужих, наполнявших Галактику, но из самого Космодесанта. Вождем восставших, чьим именем была названа первая великая схизма, был ни кто иной, как лучший и самый прославленный Примарх – Хорус.



БОГИ И ЧЕМПИОНЫ

Служение Богам Хаоса манит великой наградой, но сопряжено с неизмеримым риском. Те, кто добровольно вверил свои жизни Богам Хаоса, посвятив способности тела и духа Падшим Силам, становятся Чемпионами Хаоса.

В Варпе сходные мысли и чувства собираются вместе, подобно струйкам стекающей по скале воды. Они сливаются в потоки и водовороты желаний и страстей, озера ненависти и родники гордыни. Миллиарды лет эти течения и приливы нескончаемо пребывали в Варпе, пока сама их суть не обрела жизнь.

Эти примитивные, бесформенные сущности обладали зачатками самосознания. Так появились Боги Хаоса – необозримые психические громады, созданные из снов и кошмаров смертных. В то время как расы Галактики умножаются и процветают, равно растут их надежды и мечты, их ярость и тяга к разрушению, их любовь и их ненависть, питая Богов Хаоса и наполняя их могуществом. Со временем Боги коснулись грез смертных, дабы потребовать их веры и их служения.

Бог Хаоса может увеличивать свою власть только через деяния и помыслы смертных. Те, кто покорен Богу Хаоса и следует путем, результаты которого насыщают Бога, вознаграждаются странными дарами, сверхъестественными силами и, возможно, бессмертием, обретенным превращением в Князя Демонов. Когда Боги Хаоса сражаются в Варпе, их последователи убивают друг друга в материальном мире. Победители завоевывают еще крупицу власти своему потустороннему хозяину, хотя извращенные цели Богов Хаоса не требуют обязательности победы, обязательны только жертвы и битвы.

Если слуги Хаоса погибают, их души в Варпе не исчезают и не растворяются бесследно, подобно прочим душам. Их бессмертная энергия, их суть поглощается той громадной силой, что есть их Бог, увеличивая могущество Хаоса.





КХОРН

Кхорн – Бог Крови, злой убийца, Бог Хаоса, ревущий о неутоленной ярости через время и пространство. Его величественный бронзовый трон стоит на основании из горы черепов, что возвышается среди пустошей раздробленных костей и озер крови; останков погибших в битве служителей и тех, кого убили во имя его. Кхорн олицетворяет бессмысленное, возведенное в ранг абсолюта насилие, уничтожающее всех и вся в пределах досягаемости, равно смертельное для друга и врага.

Последователи Кхорна – всегда кровожадные воины, так как Богу Крови отвратительны лживость магии и трусость колдунов. Люди обращаются к Кхорну за могуществом завоевателя, за победой над врагом в битве, за возможностью кровной мести и за приобретением неописуемого боевого мастерства. Наиболее преданные и целеустремленные из его почитателей, полностью увязнувшие в его цепкой хватке, знают, что Он жаждет только дикости бойни. Кхорна интересует не то, кому принадлежит текущая кровь, а только то, что она продолжает течь.

ЧЕМПИОНЫ ХАОСА

Среди бесчисленных масс последователей Богов Хаоса большая часть жаждет лишь шанса на обретение могущества и богатства во вселенной, где подобное тяжело получить. Но есть среди них немногие мужчины и женщины, кто тратит свои жизни на битву во славу Богов Хаоса. Для этих служителей зов Хаоса еще сильнее. Чемпионы Хаоса обладают глубокой, истовой верой в Богов Хаоса, их поклонение абсолютно: они отдали свою жизнь и смерть Хаосу.

Тот, кто так посвятил себя делу Хаоса, обречен судьбе Чемпиона на службе той или иной Темной Силе, исход которой – все или ничего. Награда добившимся благосклонности Бога – невероятное могущество, наказание – полное забвение и вечное проклятие. Чтобы обрести значимость для своего Бога, Чемпионы Хаоса не остановятся перед совершением самого ужасного преступления.

Чемпион Хаоса не просто молится и прославляет Богов Хаоса, он кладет свою судьбу и душу на их алтарь, продавая свою сущность в обмен на покровительство и силу. Получив знания и могущество Хаоса, Чемпион способен возглавлять армии, завоевывать миры и добиваться величия и бессмертия. В то же время боги, избравшие его, могут влиять на него, так что пока он осуществляет свои собственные планы, он также увеличивает власть своих покровителей. Чемпионы Хаоса находятся во главе сил Хаоса, и подавляющая их часть когда-то принадлежала Адептус Астартес, остальные же не обладают таким опытом. Жестокая ирония судьбы: качества, определяющие роль Космодесантников как лучших стражей человечества – превосходная основа для успеха их как воинов Хаоса.

Физические преобразования, необходимые для создания Космодесантника, наделяют его тело силой и выносливостью, устойчивостью к искажающему влиянию Хаоса, что позволяет Космодесантнику Хаоса лучше переносить внимание своих капризных повелителей. Подобно тому, как их тела были усовершенствованы с помощью древних имперских технологий, психика Космодесантников была закалена, сформировав целеустремленность и огромную силу воли. Эти качества позволяют смертному встать на путь величия, если он превращается в Чемпиона Хаоса – те, кто не обладает ясностью рассудка и концентрацией, стальной закаленностью духа, будут поглощены непредсказуемым круговоротом Хаоса или же будут быстро повержены более последовательными и безжалостными конкурентами.



ТЗИНЧ

Тзинч известен под многими титулами, включая такие, как Изменяющий Пути, Повелитель Удачи, Великий Заговорщик и Создающий Судьбы. Он – Великий Колдун, бог магии и властитель потоков судьбы и времени. Тзинч – самый непереносимый из всех Богов Хаоса. Его кожа взбухает постоянно меняющимися лицами, что хихикают и насмехаются над теми, кто смотрит на него. Когда могущественный Тзинч говорит, эти лица повторяют его слова, часто с тонкими, но важными различиями интонации и значения.

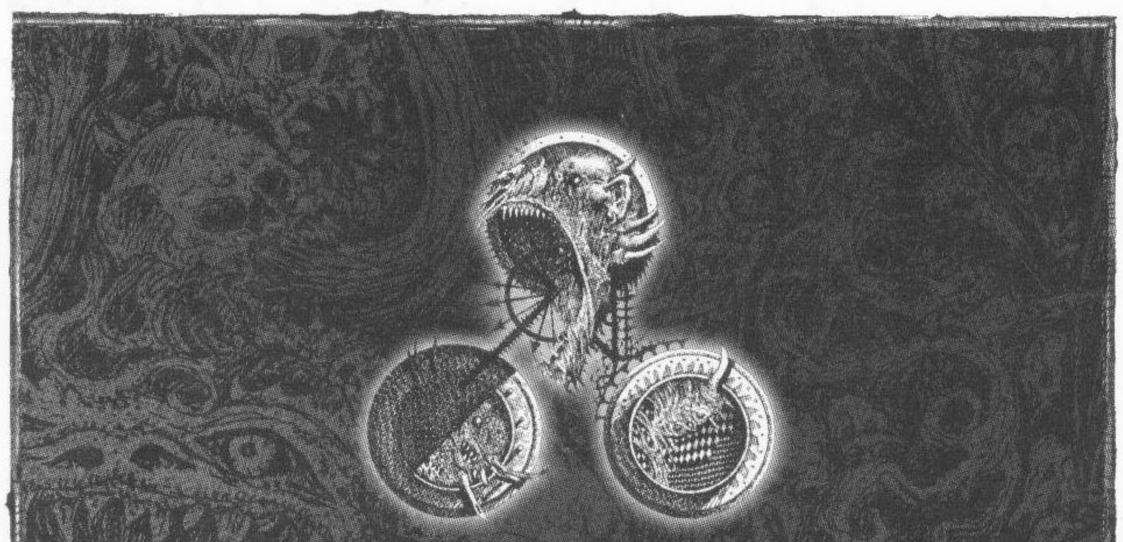
Интриганы и манипуляторы обнаруживают тягу к Тзинчу, особенно те, что пользуются колдовством для достижения своих целей. Политики и вожди, магистры и культисты – все стремятся к клубку нитей того-что-может-быть, обретая в Тзинче возможность исполнения своих желаний и амбиций, неизбежно становясь в свою очередь частью планов самого Тзинча. Ни один смертный не может полностью проследить все узоры хитросплетений многослойных схем Тзинча, так как сама попытка подобного ведет к безумию. В конечном итоге, у Тзинча нет одного-единственного плана, ведущего к неизменному результату. Для Тзинча сам процесс формирования интриги, соединяющей короткие жизни смертных, вполне самодостаточен. Нет предела его манипулированию, поскольку у него нет намерения когда-либо его прекратить. Тзинч не может достичь какой-либо конечной цели, так как это будет завершением интриг и исчезновением Владыки Судеб.

«В объятьях великого Нургла я больше не испытываю страха, ибо через Его болезнетворное благословление я стал тем, чего боялся больше всего прочего: Смертью»

Кульвейн Хестарий из Стражей Смерти

БАНДЫ ХАОСА

Кроме, возможно, самых фанатичных последователей Кхорна, Чемпионы Хаоса живут и сражаются не в одиночестве. Другие слуги Хаоса притягиваются к ним по воле Богов или из-за растущей славы и влиятельности Чемпиона. Такое объединение может варьироваться по размеру – от горстки культистов до огромных армий, соперничающих по силе с целым корпусом Имперской Гвардии. Самые успешные Чемпионы Хаоса командуют громадными соединениями преданных солдат. Для Космодесантников Хаоса эти отряды состоят в основном из собратьев по Легиону или Ордену. Тем не менее, известно о случаях, когда самые разные сплетения судеб сводили отступников в единую армию, объединенную служением Силам Хаоса.



НУРГЛ

Нургл – великий Повелитель Разложения, владыка старения и ухудшения телесных оболочек. Болезни и гниение, неизбежность энтропийного распада всего и вся – вот чудеса и знамения, что он дарует вселенной. Обширное тело бога разбухло от заболеваний, оно источает злотворную, чумную вонь. Его кожа с прозеленью шелушится и покрыта язвами, ее поверхность изуродована оспинами, прыщами, волдырями и бубонами. Из его разверстых кишок выползают крохотные демоны, нурглинги, лакающие нечистоты, вытекающие из гниющих ран Нургла.

Чтобы освободить себя от отчаяния – смертного страха перед болезнью, истощением и старостью – человек обращается к Дедушке Нурглу. Он – сопереживающий, приветливый Бог, радующийся достижениям своих последователей, награждающий их жуткими заболеваниями, одновременно защищая их от боли и старения. Страх перед смертью легко отыскать в сердцах всех живущих существ, поэтому нет недостатка в смертных, добровольно меняющих бессмертие своих душ на извращенное бессмертие своих гниющих тел.



СЛААНЕШ

Слаанеш – самый молодой из Богов Хаоса, он известен как Князь Хаоса или как Князь Наслаждений. Единственный из всех Богов Хаоса, Слаанеш – божественно прекрасен. Он настолько соблазнителен, насколько может быть соблазнительным лишь бессмертный, обезоруживающе невинен, непревзойденно очарователен в манерах и непреодолимо убедителен в речах. Слаанеш может принимать облик мужчины, женщины или гермафродита, по желанию, и нет возможности у смертного посмотреть на него и не потерять душу, став рабом малейшей прихоти Слаанеша.

Смертные, жаждущие приобрести обаяние и очарование, обращаются к Слаанешу, ибо его дары могут принести популярность и вдохновение. Поэты и художники тянутся к нему, соблазненные обещанием вдохновения и славы; даже самые закаленные воины могут искать восхищения толпы и непоколебимой верности последователей. Однако с течением времени в служении Слаанешу, прежние удовольствия тускнеют, его рабы вынуждены искать все более сильные переживания, совершать все более извращенные и изысканные деяния для того, чтобы хоть немного оживить свои угасшие чувства.

Отряды Хаоса соперничают один с другим с тем же пылом, с которым они сражаются против Чужих или сил Империи. Ресурсы в Оке Ужаса ценны и труднодоступны, поэтому контроль над городами, континентами и планетами жизненно важен. Самым ценным ресурсом считается благоволение Богов Хаоса. Чемпионы и их отряды должны постоянно подтверждать преданность своим покровителям.

Чемпионы получают награды от своих Богов за истребление врагов повелителя и выполнение поручений. В демонических мирах внутри Ока Ужаса сотни армий сражаются, пытаясь превзойти одна другую в получении дьявольских артефактов, древнего знания и могущественных орудий и устройств для войны. Они вовлечены в вечный спор за возможность жертвоприношения Богам и обретение силы призывать демонов.

Не будучи занятыми истреблением друг друга, отряды Космодесанта Хаоса становятся непредсказуемой угрозой, рыщущими полчищами бойцов, чья цель – убийство и грабеж. Из баз, укрытых в астероидных полях и на поверхностях пустынных лун, из иллюминаторов космических кораблей, служба которых с трудом поддерживается со времен, предшествовавших Ереси Хоруса, они наблюдают и ждут, нападая на слабых, собираясь в силе там, где может быть нанесен жестокий удар по уязвимым местам Империи Людей.

ОТРОДЬЕ ИЛИ КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Всего три варианта судьбы ожидают Чемпиона Хаоса. Жизнь в сражениях опасна, и большинство погибает на каком-нибудь поле боя, забытые своим покровителем, лишь иногда обретая бессмертие в легендах своих последователей и товарищей. Эти Чемпионы становятся ничем, кровавыми жертвами Хаосу, их цели не достигнуты, их желания не воплощены в реальности.

Чемпион Хаоса, выживающий в постоянной схватке, получает все больше и больше даров от Бога. Эти знаки внимания могут принимать самые разные формы. Некоторые Чемпионы получают больше последователей. Предрасположенные к подобному, они постигают новые заклятья, и практически все Чемпионы приобретают странные, нечеловеческие способности. Большая часть даров имеет вид телесного изменения – мутации. Какие-то благоприятны, какие-то безвредны, какие-то опасны.

Несмотря на то, что такие дары могут превратить Чемпиона Хаоса в грозного бойца, дня него существует риск получения слишком многих наград, чрезмерной измененности, потери личности и – как исход – трансформации в Отродье Хаоса. Даже сверхчеловеческое тело Космодесантника имеет предел, до которого могут сдерживаться неестественные силы. Когда этот рубеж преодолен, Космодесантник навеки исчезает, а все, что остается от него – слюнявое, безумное Отродье. Лишенное разума, отталкивающего вида, Отродье Хаоса – только безмозглое, воющее чудовище из изуродованной плоти. Многие погибают быстро, их содрогающиеся в судорогах тела рвут на части непроизвольные мутации. Те, что не умирают сразу, либо бродят до смерти по поверхностям демонических миров, покинутые своими последователями, либо становятся ручными зверями и бойцовыми псами тех, кто раньше им служил.

Третий и последний исход судьбы Чемпиона – тот, ради которого возможен любой риск, и Чемпион посвящает его достижению всю жизнь: превращение в Князя Демонов. Его плоть становится эфемерной тканью Варпа, его смертная жизнь отбрасывается, как кокон личинки.

Служитель Хаоса, возвеличенный до Князя Демонов – бессмертный всемогущий воин, следующий за своим Богом в вечность. Иные Князья Демонов покидают своих смертных соратников и присоединяются к кошмарным ордам демонов для уничтожения миров, разбросанных в пространстве и времени. Прочие остаются во главе отрядов, обладая вечностью для наслаждения восхищением последователей и приобретая еще большее значение в глазах своих богов.



ЕРЕСЬ ХОРУСА

По мере того, как Великий Поход возвращал свет цивилизации в покрытые тьмой невежества миры Человечества, казалось, что Император основывает новый век просвещения. Но Боги Хаоса не могли отступиться столь легко.

Боги Хаоса продолжали нашептывать Примархам из Варпа, нарушая покой их сна обещаниями могущества, искушая их гордость, их боевое искусство, их храбрость. Ни один Примарх не был полностью защищен от соблазна. Характер каждого жестоко испытывался, в итоге не меньше половины провалило этот тест.

Обращаясь к их достоинствам, Боги Хаоса искушали Примархов повернуть Легионы Космодесанта против Императора. Вначале даже Примархи не осознавали полностью, что они обратились к Хаосу, когда же они восстали, их благие намерения исчезли, поглощенные вместе с их душами Богами Хаоса. Легионы Космодесанта, что они возглавляли, неизбежно пошли по проклятому пути своих вождей. Развращающая сила Хаоса распространилась на Имперскую Армию и Адептус Механика, гниль разъела саму сердцевину новых владений Императора.

Когда наступило время открытого восстания, его вождем стал Примарх, коего менее всего можно



было заподозрить в предательстве – великий и благородный Повелитель Войны Хорус. Он сражался бок о бок с Императором все долгие годы Великого Похода. Они были рядом во время Осады Рейлиса, когда Император спас Хорусу жизнь. На поле боя Горро Хорус вернул долг, отрубив лапу разъяренного орочьего воеводы, когда тот пытался задушить Императора. И все же подобное приятельство породило искушение, ведь Боги Хаоса продолжали сеять семена сомнения в сознании Хоруса. Когда Император вернулся на Землю, Хорус получил право вести войну по своему усмотрению, что еще больше увеличило его растущее честолюбие.

Факелом, зажегшим дрова предательства в Примархах, стало восстание в системе Истваан. Имперский правитель системы объявил о недействительности его присяги Императору и провозгласил независимость. Император решил, что правитель должен быть наказан, во избежание подобного в других мирах, поэтому он приказал Хорусу подавить мятеж любыми средствами, не подозревая о скрытых изменениях, произошедших под влиянием Хаоса в сознании Примарха.

Хорус избрал способ разгрома – быстрый и безжалостный, орбитальную бомбардировку вирусом. Жуткий жизнепоглощающий вирус истребил все на планете в считанные минуты. Целые материки и города были превращены в пепел, когда высвободившаяся в результате реакции ускоренного разложения всей органики на планете масса кислорода сгорела в атмосфере, покрыв Истваан III огненным покрывалом. Двадцать миллиардов душ погибло с воплем смерти, что на миг перекрыл свет Астрономикона. Это была зарница психонической энергии, возвещающая Богам Хаоса о том, что Хорус отныне принадлежит им.

На поверхности планеты находилось свыше сотни рот Космодесанта, включая Детей Императора, Стражей Смерти и Пожирателей Миров, все – сохранившие верность Императору. Из них уцелело почти две трети, чудесным образом пережив бомбардировку благодаря предупреждению, что они получили от верных собратьев с кораблей Хоруса на орбите.

Пока Хорус размышлял, что делать с выжившими, Ангрон, прямолинейный Примарх Пожирателей Миров, спустился на планету во главе пятидесяти рот Космодесанта. Хорус был разочарован таким грубым решением, но Ангрон вынудил его пойти на это, и Повелитель Войны отправил вслед оставшихся Сынов Хоруса, Детей Императора и Стражей Смерти. Началась наземная битва, знаменовавшая приход величайшей гражданской войны, когда-либо охватывавшей Империю.

Пока войска отступников бомбили с орбиты сохранивших верность Космодесантников на Истваане III, Капитан Гарро из Стражей Смерти

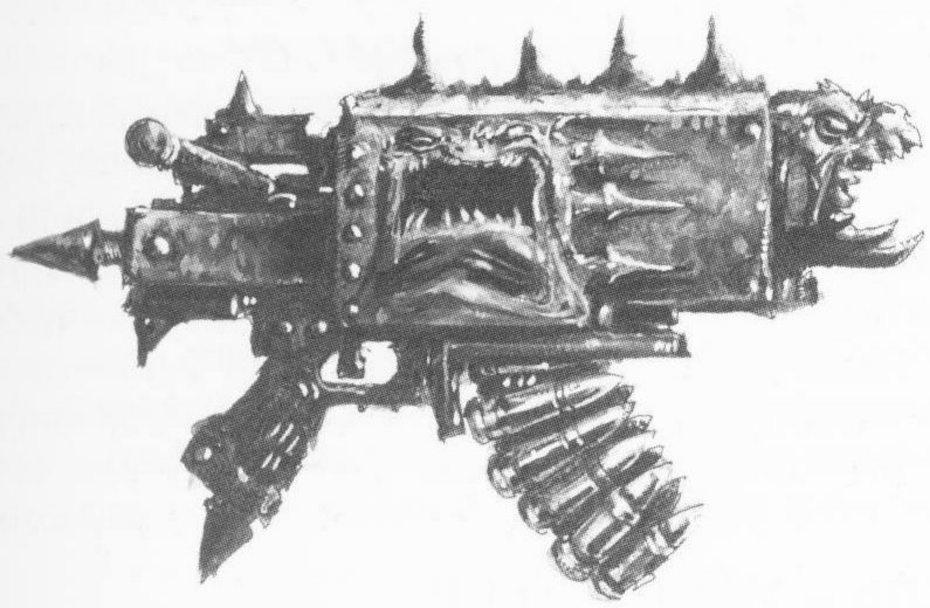


завладел фрегатом «Эйзенштейн». Гарро был абсолютно предан долгу. Рожденный на Земле, он участвовал рядом с Императором в бесчисленных битвах Великого Похода. Разворачивающиеся на Истваане III события были непредставимы для него. Инстинкты заставили его предупредить верных солдат на поверхности планеты и, с семью десятками собратьев, бежать из системы Истваана на Землю.

Легкое судно Гарро было ничтожным противником для могучих боевых кораблей Хоруса,

препятствующих побегу, оно получило множество попаданий на пути через зоны обстрела громадных батарей. Изуродованное судно выбралось с Истваана. Оно было серьезно повреждено, все Астропаты на борту погибли в перестрелке, а единственный Навигатор был смертельно ранен. Корабль был не способен на межзвездную связь и имел крохотные шансы успешного прохода через Имматериум. Все, на что мог надеяться Гарро, так это на то, что «Эйзенштейн» способен как-то сбежать с Истваана и отыскать путь на Землю, чтобы предупредить Императора о предательстве Хоруса.

По мере того, как сражение между Космодесантниками на поверхности планеты разгоралось, появлялись все новые свидетельства падения Хоруса, когда верные долгу встречали странных пришельцев. Среди них были облаченные в черное киборги, использующие разрушительное оружие, с древними символами на одежде. Стало ясно, что Хорус переманил на свою сторону какую-то часть служителей Механикус Марса. Последствия этого были очевидны верным Космодесантникам. Если Хорус обладает контролем над Механика, он способен поставить под свои знамена могущественные Коллегии Титаника и их громадные боевые устройства – Титаны. Более того, если Марс объединился с Повелителем Войны, он послужит отличным плацдармом для атаки на Землю и Императорский Дворец.



ИМПЕРИЯ РАЗДЕЛИЛАСЬ

Отступничество Хоруса стало большим ударом для Императора. Ошеломленный глубиной предательства своего возлюбленного сына, Император совершил роковую ошибку, впав в колебания. Не желая поверить в степень падения Хоруса, Император послал своих агентов в Имперскую армию и Адептус Механикус, чтобы очистить их от служителей Хаоса, но между ветвями этих обширных организаций сразу начались столкновения. По всей громаде Империи армии поворачивались против командующих, генералы-отступники вели своих солдат против бывших соратников. На Марсе Техножрецы обрушили друг на друга древнее, запретное оружие, углубляя шрамы поверхности красной планеты в острой схватке за власть.

Прогнившая Империя разрывала себя на части, старые распри начались вновь, честолюбивые хозяева планет увидели возможность объявить независимость или присоединиться к Хорусу. Сомнительно, что многие из них осознавали, с каким чудовищем заключается союз, но многие также обратились к Хаосу искренне, принеся в жертву служения Темным Богам свои миры. Имперский флот (та его часть, что сохранила верность присяге) остался разобщенным, без руководства; единственной победой стало освобождение Солнечной системы от нескольких кораблей мятежников, а затем флот понес такие серьезные потери, что вынужден был искать убежища на лунных базах.

После почти смертельного промедления Император начал действовать, убедившись в предательстве Хоруса. Он направил семь своих Легионов на охоту за отступником, чтобы уничтожить его и всех восставших. Только гибель Хоруса, Чемпиона Хаоса и символа мятежа, позволит верным долгу вновь обрести контроль. Но невозможно мановением руки отправить флотилии через галактику, и лояльные Примархи потратили бесценные месяцы, планируя свою контратаку, те месяцы, что позволили Хорусу и его присным утвердить власть над Восточным Пределом и начать продвижение к Земле.

РЕЗНЯ ПРИ ВЫСАДКЕ НА ИСТВААН V

Нападение верных долгу Легионов на укрепления Хоруса на Истваане V вылились в катастрофу. Легионы атаковали с обычным неистовством и хитростью, но в этот раз им противостояли такие же Космодесантники. Обе стороны знали до мелочей стратегию и образ действия врага, и там и тут сражались равные по возможностям и опыту.

В итоге стратегия была отброшена, когда к власти пришло предательство. Четыре из семи Легионов, посланных уничтожить Хоруса, обратились к Хаосу и объединились с Повелителем Войны. Вместо охраны района высадки они напали на три верных Легиона. Первая волна лоялистов была практически уничтожена при высадке, а оставшихся перебили в последующем сражении. Только пятеро Космодесантников, сохранившие генокод своих павших собратьев, спаслись от гибели, чтобы доставить жуткие новости назад, Императору.

Во время бойни при высадке роты ветеранов Железных Дланей стойко сражались рядом со своим Примархом – Феррусом Манусом, но они безнадежно проиграли, когда внезапно появились все силы Легионов Хоруса. В краткие мгновения Железные Длани были опрокинуты бесчисленными врагами. Пожиратели Миров, Стражи Смерти, Дети Императора и Сыновья Хоруса заполонили Холмы Ургалла. Верные долгу Космодесантники пытались сохранить строй и порядок, отчаянно сопротивляясь кажущемуся бесконечным наплыву предателей.

Одновременно с этим Легионы Саламандр и Вороновой Стражи отступали к зоне высадки, чтобы перегруппироваться и соединиться с четырьмя Легионами – Несущими Слово, Железными Воинами, Легионом Альфа и Повелителями Ночи. Вулкан и Коракс, Примархи своих Легионов, были все еще в неведении, что их собратья перешли на сторону Хоруса. Это вскоре открылось, когда четыре новоприбывших Легиона открыли по ним огонь. Саламандры и Воронова Стража оказались зажаты между двумя армиями отступников, когда ветераны Железных Дланей были перебиты полностью, не сумев отразить контрудар Хоруса.

Саламандры и Воронова Стража многократно уступали в численности. Менее стойкие солдаты уже сдались бы перед такой ничтожностью шансов на победу, но воины Вулкана и Коракса были Космодесантниками и дрались со всей возможной силой. И все же это была бойня!

Теперь Хорус возглавлял девять Легионов, уничтожив в процессе три Легиона, сохранивших верность. По всей галактике верные и отступники убивали друг друга, сцепившись в яростной схватке, ведущей к уничтожению человечества – или к худшему, к порабощению Гибельными Силами. Тем не менее, даже с Легионами Космодесанта Хорус понимал, что вскоре ситуация изменится, а его мятеж потеряет силу перед лицом ожесточенного сопротивления верных долгу. Он должен был уничтожить сам дух, поддерживающий слуг Императора, поэтому он решил атаковать всеми силами средоточие могущества Империи – Землю.



НАПАДЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ

По всей галактике многие величайшие творения Императора погибли, а его армии оказались вне пределов досягаемости, либо встав на сторону Хаоса, либо завязнув в борьбе с его слугами. Такая обстановка сложилась на тот момент, когда силы Хоруса стягивались к Земле. Лунные базы, цитадель космофлота, были захвачены Хорусом после короткой, но ожесточенной борьбы, и вскоре мятежный флот захватил околоземное пространство. Обрушивая на Имперский Трон огненный дождь, корабли Хоруса вели поединок с лазерами планетарной обороны, уничтожая их массированной бомбардировкой – Легионы Космодесанта были созданы, в первую очередь, для захвата планет, отшлифовав подобные действия в Великом Походе. Последние эскадрильи верных долгу истребителей выпускали залп за залпом в корабли предателей, но не могли пробить защиту. Не имея иного выхода, пилоты шли на таран, пытаясь повредить корпуса судов мятежников. Это было героическим финалом, не более.

Посадочные транспорты Легионов Предавших обрушились смертоносным дождем на Императорский Дворец и окружающие его космодромы, выблевывая из своих чрев тысячи и тысячи Космодесантников, измененных и усиленных дыханием Хаоса. Защитники не уступали, поэтому нападающие продвигались шаг за шагом, устилая свой путь телами павших с обеих сторон. Когда предатели атаковали сотни квадратных миль башен, стен и бастионов, мертвецы лежали столь плотно, что проходы были перекрыты грудами трупов.

И все же верные Императору силы, устоявшие перед первым натиском, не могли воспрепятствовать осаде, начатой Космодесантом Хоруса. Огромные транспорты, приземлившиеся в Львиных Вратах и других космодромах, принесли вторую волну Космодесантников Хаоса. Жаждущие крови Берсерки из Легиона Пожирателей Миров стали первыми, пошедшими на приступ Императорского Дворца всеми силами, отступив только после многодневного кровавого сражения.

После провала штурма Хорус решил ввести в бой весь арсенал солдат и техники, чтобы свергнуть Императора. Свыше месяца гигантские пушки мятежников крушили стены, среди них отличились осадные орудия Титанов Легиона Легио Мортис, обратившегося к Хаосу в первые дни Ереси. В результате упорного обстрела часть внешней стены обрушилась, и Легионы Предавших ворвались в брешь для захвата внутренних помещений дворца.

По украшенным знаменами коридорам, по километровой протяженности галереям гремела схватка верных долгу и предателей. В центре противостояния были Примархи. Рогал Дорн из Имперских Кулаков и Сангвиний из Кровавых Ангелов прикрывали брешь, отбивая вторгающихся. Ангрон из Пожирателей Миров убивал верных долгу Космодесантников десятками, а Мортарион из Стражей Смерти направлял своих болезнетворных Чумных Десантников в гущу сражения.

Когда мятежники медленно сжимали кольцо вокруг верных Ему солдат, Император подготавливал себя к последнему бою, окруженный телохранителями из Космодесанта и грозных Кустодианов. Рогал Дорн и Сангвиний были вместе с ним, бок о бок со своими ветеранами-терминаторами. Последние часы, отпущенные человечеству, уже заканчивались, и немногие оставшиеся в живых доблестные защитники ждали неминуемой гибели.

ЦЕЛЬ – ИМПЕРАТОР

Легионы Хоруса втекали в Императорский Дворец неодолимым потоком. Выкрикивая славословия Богам Хаоса, Легионы Предавших бросились на последние рубежи обороны. Сотни озверевших нападавших пали под зарядами болтеров и лучами лазерных пушек, но сдержать натиск Космодесанта Хаоса было невозможно.

Именно в миг своего триумфа Хорус допустил одну-единственную ошибку. Никто не может сказать, почему, но Хорус ослабил защиту своей боевой баржи в момент начала финальной схватки. Говорят, что щиты мешали ему рассмотреть в подробностях грядущее уничтожение Императора и его Империи.

Когда Хорус ослабил защитные поля, Император сразу же почувствовал его присутствие. Если в начале Ереси он медлил, теперь Император не терял ни мгновения. Быстро определив местонахождение Повелителя Войны, Император передал координаты в большие телепортаторы Имперского Дворца, и в считанные секунды вместе с охраной переправился на боевой корабль предателя. Они ударили прямо в сердцевину змеиного гнезда.

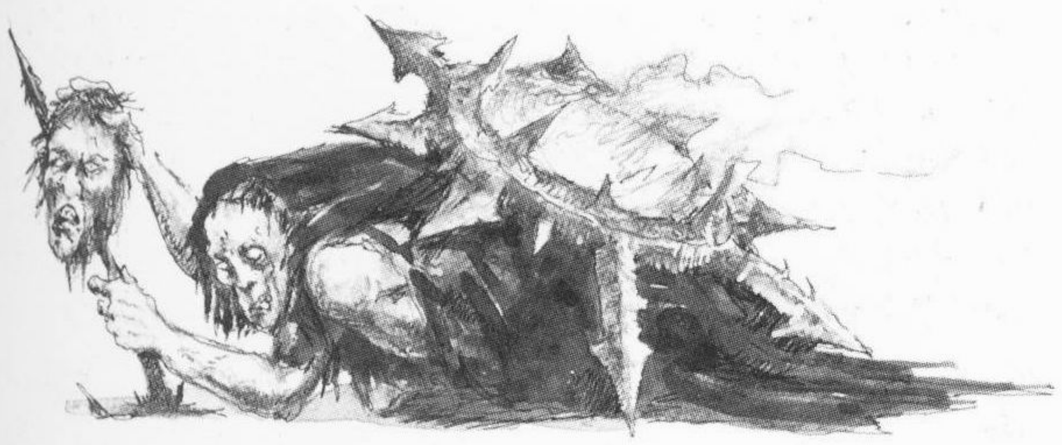
ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА

Когда Император со свитой материализовались внутри боевой баржи Повелителя Войны, они воочию увидели всю глубину падения Хоруса. Он стал всемогущим Чемпионом Хаоса, и его корабль был наполнен темной силой Богов Хаоса. Кошмарность этой неописуемой сущности погрузил многих Космодесантников в безумие, ощущение ее потустороннего присутствия вторгалось в их сознание, когда лица, вырастающие из переборок, насмехались над ними, голоса демонов дразнили их, а жуткие, бесформенные чудовища хватали и рвали их из непроницаемых теней. Бормотание и завывание наполняли воздух, дрожащий от силы Хаоса, а пол и стены меняли пропорции по безумию прихотей Хаоса.

Не взирая на ужас обстановки, Император пробивался к командному мостику, разыскивая Повелителя Войны. В эти страшные минуты многие смелые Космодесантники погибли в искаженных, кошмарных проходах. С болтером и огнеметом они продвигались вперед, истребляя орды переставших быть людьми тварей.

Взорвав бронированные створки дверей, закрывавших командный мостик, Император оказался лицом к лицу со своим заблудшим сыном. Хорус, переполненный мощью Хаоса, держал в руках что-то изломанное и окровавленное. Когда Император появился, Повелитель Войны кинул предмет на пол. Это было тело благородного Сангвиния, чья телепортация забросила его прямо в центр логова Повелителя Войны, где он был повержен яростью Хоруса.

Император сразу атаковал. И он, и Хорус понимали, что победитель поединка получит власть над галактикой и станет единоличным Властителем Человечества. Если выиграет Хорус, Хаос будет править бесконечно, и все человечество станет не более чем игрушкой для удовлетворения причуд кровожадных богов-тиранов.



Император и Хорус вели схватку не только в мире материи, силовым клинком и когтем, но и в мире духа; их тела и разумы бились насмерть. Несмотря то, что Хорус нанес Императору жуткие раны, Предводитель Людей вел войну не только за себя, но и за судьбы бесчисленных миллиардов по всей галактике, и он не обращал внимания на агонию своего изуродованного тела. Император противостоял натиску Повелителя Войны, и атаки Хоруса, физические и психические, стали слабеть. Возможно, какая-то малая часть подсознания, остаток его человечности и верности долгу, противодействовала ему, мешая нанести смертельный удар.

Император, убежденный в падении Хоруса, видел в своем сыне и друге лишь марионетку Богов Хаоса. Он удвоил ярость контратаки, отбросив все мысли о прошлом. В последнем усилии Император сумел пробить защиту, разрушив сознание бывшего друга, одновременно рассекая на части его тело. Император уничтожил последние остатки тела и духа своего возлюбленного сына, хотя это потребовало всех его сил.

Со смертью Хоруса, чья воля направляла эгоистичных последователей Хаоса к достижению единой цели, армии Хаоса потеряли волю к сражению. Легионы Предавших прервали штурм Земли и бежали, рассыпавшись по всей галактике, а те, кто не полностью еще обратился к Хаосу, осознали свою ошибку и поменяли сторону, надеясь обрести искупление в глазах своего владыки.

Рогал Дорн обнаружил то, что осталось от Императора – практически мертвого, и переправил почти покинутую жизнью оболочку в поддерживающее устройство Золотого Трона. Какое-то время Император был способен на общение в полубессознательной манере, но с течением времени прекратилось и это, он затих, его великий разум и мощь покинули материальный мир. Несмотря на то, что Ересь Хоруса завершилась, потребовались долгие, тяжелые годы, чтобы верные Императору освободили потерянные системы и отстроили разрушенное.

В десятилетия, что последовали за Ересью, на Империю обрушилось множество испытаний. Восстание, вызванное действиями Хоруса и интригами Темных Богов Хаоса, подняло бурю по мирам, населенным людьми. Хорус стал причиной волны предательства и мятежа, многие пробовали повторить его путь. Легионы Предавших и их искаженные Примархи продолжили войну – уже не за власть над Империей, но за собственное существование. Битва была столь упорной, что временами угроза безопасности и здоровью Империи была почти столь же серьезна, как во времена Ереси.

Верные Императору посвятили себя делу очищения галактики от Предавших и их союзников. Последующие кампании стали известны как «Чистка», они тянулись многие годы, и усилия истощали мощь Земли. Город за городом, планета за планетой, армии Императора вновь освобождали галактику от сил тьмы. Космодесант сражался без передышки, и в итоге загнал Предавших в так называемое Око Ужаса – странную область пространства, где перемешивались материальный мир и Варп. Это отвратительное место стало тюрьмой для мятежников – и их убежищем. Патрули сторожей охраняют его пределы, а ближайшие планеты стали военизированными мирами, всегда готовыми отразить атаку нападающих из Ока.

Внутри великого варп-шторма мятежные Примархи и их Легионы нашли пристанище среди кошмара демонических миров. Они сражаются между собой за власть и территорию, а части Легионов отделяются от них, чтобы основать иные соединения и армии. Так началось противостояние, длящееся десять тысяч лет, что и поныне угрожает Империи.

стороне Империи, но стали отступниками после действий против Свободного Совета Ганедры II.

Жестоко подавив мятеж, свергший Императорского Наместника этой планеты, два Ордена обезумели, убивая и грабя во имя Императора. Вскоре отступники отбросили даже иллюзию действий против восставших, когда Сыны Возмездия начали кампанию в соседнюю систему Ласкария, что оставалась верной Императору. К тому моменту, когда новости о предательстве достигли Адептус Терра, два Ордена распались на десятки враждующих отрядов и превратили четырнадцать звездных систем в поле битвы.

Эта и множество других катастроф кровавой строкой протянулись по всей истории Адептус Астартес до сегодняшнего дня. Несмотря на то, что полных записей нет даже в архивах Инквизиции, возглавляющие Ордо Маллеус считают, что с момента окончания Ереси Хоруса не менее пятидесяти Орденов Космодесанта полностью попали во власть Хаоса. Падение Хартона, Лига Спасенных, Цикл Восстановления, Правление Крови, Мятеж в Четвертом Квадранте; во всех упомянутых событиях верность долгу Космодесанта оказалась слабее искушений Хаоса. Самым последним стало отступничество Ордена Ангелов Пламени во время длительной миссии по освобождению возле края галактики, возле Голодных Звезд. Уже сейчас правители планет, Имперские Инквизиторы и армейские командиры ожидают с тревогой того кровопролития, что непременно последует.

ИКОНОБОРЧЕСТВО КОНСТАНТИНА

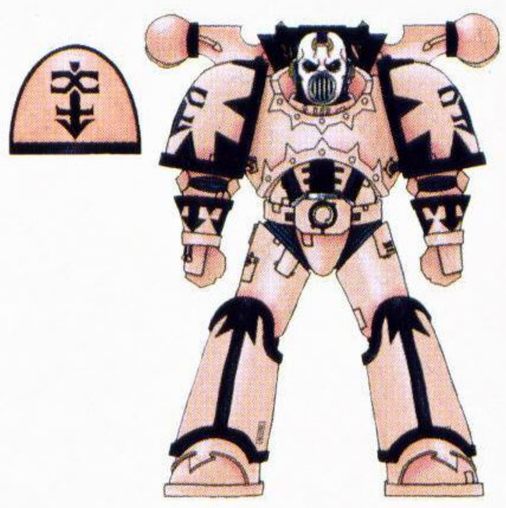
Так как Ордена Отступников – смертельная угроза для Империи, спасение в том, что мятеж целого Ордена редок. Чаще соблазнам Хаоса уступают отдельные Космодесантники. Несмотря на обширную психологическую настройку и постоянное внимание Капелланов, семена ереси могут пустить корни в сердце любого Космодесантника. Если им будет позволено расти, такие пороки, как себялюбие и амбициозность, способны превратить Космодесантника из Защитника Человечества в самопровозглашенного судью и палача.

Дезертирство среди Адептус Астартес встречается крайне редко. Однако если Орден полностью задействован в битвах, а его солдаты разбросаны по десяткам полей сражений, для командиров и Капелланов становится уже невозможным отслеживать каждого собрата. Поодиночке или небольшими группами, Космодесантники в длительном патрулировании могут отойти от догматов Ордена. Они чувствуют недооцененность своих навыков или целеустремленности: так зарождается сомнение. Без поддержки от Капелланов, без ощущения братнего товарищества Космодесантник способен решить, что он пожертвовал Человечеству достаточно, и обратиться к удовлетворению своих желаний.

Так произошло в случае с Сержантом Константином из Сыновей Жиллемана. Константин и его отделение сражались как часть Четвертой Роты, освобождая население Новой Терры от нападения Тиранидов.



АЛЬФА ЛЕГИОН
См. Великое предательство
Последний контакт: Набег на Карадрас, 796.M41



АНГЕЛЫ ЭКСТАЗА
Бывшие Сыны Ультуна, стали Отступниками во время Ганимейского Предательства



АПОСТОЛЫ МИНТРЫ
Первый контакт: Око Ужаса, M33



ТУСКЛОЕ БРАТСТВО
Возможно, группировка Призраки Варпа Последний контакт: Кадианские Врата



БРАТСТВО ТЬМЫ
См. Ересь Каббалы, M40



КОГТИ ЛОРЕКА
Контакт: Маэльсторм, Прим. Возможно – часть Астральных Когтей (запрос?)



СТРАЖА СМЕРТИ
См. Великое предательство, также см. Чумные флотилии, чума зомби, Гниль Нургла



КОМПАНИЯ ОТЧАЯНИЯ
Также см. Отчаявшиеся: опустошенное братство
Последний контакт: Маддеан IV, M37

Отделение Константина было одним из нескольких отрядов, оставленных на Новой Терре для противодействия любым тварям Тиранидов, уцелевшим в войне, а также для наблюдения за населением с целью обнаружения признаков Генокрадов или другого тиранидского внедрения или заражения. На протяжении трех лет Сержант Константин безо всякой награды возглавлял свое отделение в бесконечных патрулях по пещерам вулканических плато Новой Терры, там, где Тираниды сделали высадку на планету; они очищали гнезда огнеметом и пиломечом. Однако, когда Константина достигли слухи о возможном заражении города Циртуса, он обнаружил процветающий культ Генокрадов среди правящей верхушки города.

Столь же праведный, что и всегда, Константин отыскал и уничтожил зараженных аристократов и их семьи, быстро покончив с угрозой. Вместо благодарности жители Циртуса разгневались из-за полного уничтожения правителей и подняли восстание. В нем поднялось отвращение к их поведению, его самоконтроль и терпение были на исходе, и Константин разжег огонь мятежа. Он повел свое отделение на задания по поиску и уничтожению, выжигая целые городские районы. Вскоре город пылал, а его задыхающиеся в дыму, залитые кровью улицы были наполнены беснующимися толпами, особняки правителей стали всего лишь грудами головешек. Константин обратился против тех в отделении, кто пытался остановить его, и сразил их своим силовым мечом. Он появился перед жаждущей власти толпой и провозгласил себя новым властителем Циртуса. Бывший сержант оскорблял Императора и его слуг, заявляя, что именно Сыны Жиллемана превратили его в такое чудовище, и поклялся привести народ Циртуса к свободе.

Те немногие, что противились Константину, были быстро утихомирены самим отступником или его быстро растущей армией фанатичных последователей. Они ограбили великий собор Циртуса и отлили из его икон и статуй громадный золотой символ, посвященный «Константину-Освободителю». В течение месяцев восстание распространялось от города к городу, пока Константин не взял штурмом поместье Имперского Наместника во главе армии, насчитывающей почти три миллиона человек. Константин обезглавил Имперского Наместника и провозгласил Новую Терру свободной от железной хватки Императора.

Мятежный сержант переименовал планету в Константиний, под его покровительством процветала анархия. Константин погрузил свой новопокоренный мир в эпоху беспорядка и тьмы, с алчущими крови толпами на улицах, приносящими жертвы Силам Разрушения. По зову темных богов десятки отрядов Космодесантников Хаоса стекались в Циртус, чтобы присоединиться к отступникам. Константин сражался с лучшими из прибывших Чемпионов Хаоса и побеждал их, подчиняя себе их отряды. Затем он затеял ужасающий погром других планет в соседних системах, и всего за десятилетие его набеги охватили весь сектор.

Потом прибыли Имперские армии для освобождения мира; война продолжалась тринадцать лет, завершившись лишь со смертью Константина. Даже сейчас, триста лет спустя, остатки мятежников скрываются на вулканических плато и шепчут о величии Константина-Освободителя.

ВОЙНА НЕНАВИСТИ

В то время как Космодесантники-отступники поставляют новообращенных Хаосу, Предавшие Легионы не оставили своей древней вражды. Десять тысяч лет они атакуют и опустошают владения Императора во славу Богов Хаоса или для ослабления Империи.

Несущие Слово, некогда фанатично преданные Императору, посвятили свой религиозный пыл поклонению Хаосу. На завоеванных ими мирах они возводят нечестивые соборы, где царит страдание и приносятся жертвы. Особенно рьяно они ищут миры, где правит Экклезиархия – Кардинальские Миры, Освященные планеты и миры Реликвий – и оскверняют изображения Императора, заменяя их собственными богомерзкими и извращенными статуями и тотемами.

Единственные из Предавших Легионов, Несущие Слово по-прежнему сохранили Капелланов, ныне – Темных Апостолов, что поддерживают жесткий режим религиозной практики среди своих собратьев. Примарх Лоргар ожидает от всех Несущих Слово проведения значительного времени каждый день в церемониях ритуального жертвоприношения, изучения потустороннего или нечестивых молитвах. Отряд Несущих Слово оставляет на своем пути мутации и скверну, а их огненные ямы в соборах Хаоса в демоническом мире пылают, наполненные телами верующих в Императора.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

Культы Хаоса существовали с зарождения Империи, ведя тайные операции или противодействуя власти Императора в открытом восстании. Инквизиция имеет особый зуб на Космодесантников Альфа Легиона за их участие в распространении чудовищных культов демонопоклонников и раздувание тлеющих углей ереси в пламя кровавого мятежа.

После окончания Ереси Хоруса Альфа Легион продолжил битву с Империей с помощью секретных операций. Небольшие отряды солдат устраивали тайные базы в астероидных полях, блуждающих глыбах и необжитых системах по всей галактике, действуя автономно. Набеги начинаются с баз, заставая врасплох охраняющих Человечество: саботаж передовых постов, атаки кораблей, террор поселений и уничтожение гарнизонов – все со смертоносной эффективностью.

Из подобных потаенных мест отряды Альфа Легиона координируют и управляют деятельностью магистров и культистов с одного края галактики до другого, разрабатывая широкомасштабные операции и переманивая правительства на свою сторону. Эти восстания – обычно только диверсии, прикрытие для других целей, приманка для имперских сил, созданная для отвлечения их от имперских миров, которые Альфа Легион действительно собирается атаковать.



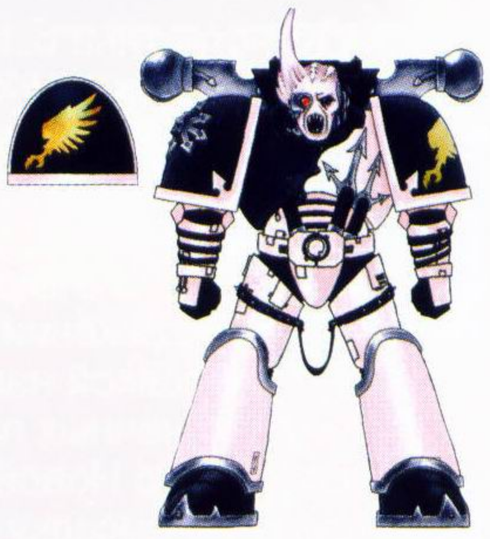
ТЕНИ СМЕРТИ
См. Покаяние Салами
Прим. Специалисты по саботажу и террору



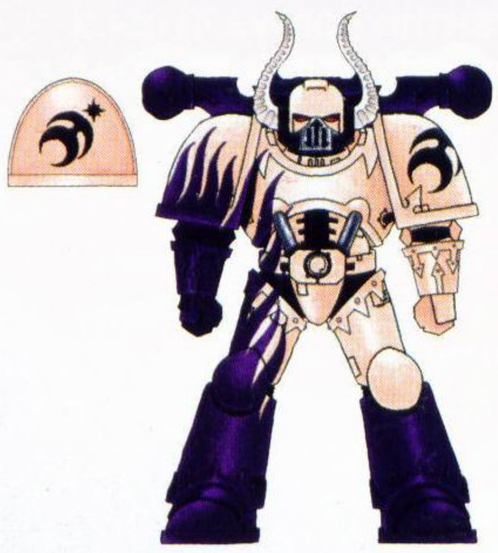
УЧЕНИКИ РАЗРУШЕНИЯ
Первый контакт: 988.M41



НАЛЕТЧИКИ ХАКАНОРА
Глава – Хаканор (Князь Демонов), бывший Глава Ордена Прометейцев



ДЕТИ ИМПЕРАТОРА
См. Великое Предательство
Последний контакт: порабощение Орфея IV



БЕЗУПРЕЧНЫЕ ОРДЫ
Прим. патологоанатома: чрезмерное использование боевых наркотиков, следы генокода Детей Императора



ВОИНЫ ДРАКОНА
Прим. Специалисты ближнего боя, предпочитают мельта-оружие и огнеметы



ЖЕЛЕЗНЫЕ ВОИНЫ
См. Великое предательство.
Специальности: Тяжелая артиллерия (батареи), Инженеры, Осадные работы



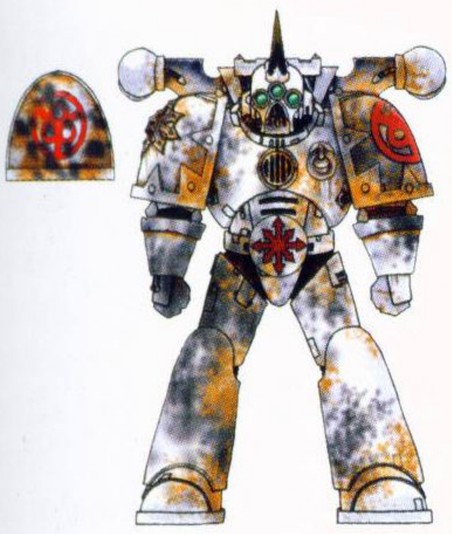
РЫЦАРИ КРОВИ
Прим. Бешеные бойцы,
См. прим. Бойня на Кадон, Обса Прима и Хелька II

Альфа Легион столетиями использовал такой способ проведения операций для отвлечения имперских сил в соседние сектора, перед настоящей атакой, когда солдаты и корабли вырываются из Ока Ужаса для атаки на оставшийся без защиты мир.

Именно агентуре Альфа Легиона удалось уничтожить Орден Мечей Императора в середине 40-го тысячелетия. На протяжении дюжины поколений агенты внедрялись в нижние уровни ульев Гхорстанграда, родного мира Мечей Императора. Путем тонкого манипулирования большинством сильнейших сект и банд Альфа Легион начал приобретать контроль над беспорядочным городским кошмаром, из которого набирались Мечи Императора, наделяя потенциальных Космодесантников всевозможными сомнительными философскими концепциями и «спусковыми крючками» в подсознании. Определенные образы и фразы, использованные в ритуалах именования, заставляли последующие поколения реагировать именно так, как заранее предполагалось. Спустя десятилетия, несмотря на то, что многие, подвергнувшиеся «промывке мозгов», были отвергнуты Библиариями и Капелланами, некоторые все же стали Мечами Императора – скрытая угроза, неизвестная даже новообращенным.

Спустя почти три столетия после начала осуществления плана Альфа Легион вырвался из Ока Ужаса и атаковал Гхорстанград. Когда Мечи Императора встретили их в бою, Альфа Легион обрушил на них все виды гипнотических и дезориентирующих психонических атак, «освобождая» жуткие личности, глубоко спрятанные в сознании ничего не подозревающих двойных агентов. Ошеломленные, эти немногие сошедшие с ума Космодесантники повернули оружие против собратьев. Всего за несколько часов Орден распался на враждующие отряды, некоторые из которых просто присоединились к Альфа Легиону, а прочие сражались за выживание. Мечи Императора были уничтожены, Гхорстанград разрушен, а генокод Ордена – похищен. Множество бывших братьев Ордена превратились в наводящих ужас пиратов, возглавив отряды (под своими знаменами или в раскраске Альфа Легиона).

Мечи Императора не стали первым Орденом, раздробленным влиянием Хаоса, и уж точно не оказались последним. Боевой брат против боевого брата, рота против роты: Темные Боги Хаоса способны вовлечь в распри и гибель даже самые верные и монолитные Ордена. Иногда Орден уже не способен восстановиться, иногда верные долгу побеждают, выслеживая и уничтожая своих падших собратьев, изредка отступникам удается избежать наказания и гнева бывших соратников. Велик позор для Ордена, если его братья стали предателями, после подобного за ним столетиями будет самый пристальный надзор агентов Адептус Терра и Инквизиции, призванный уничтожить все следы зла.



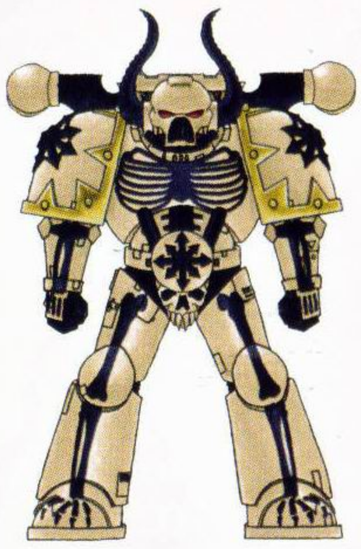
ПОВЕЛИТЕЛИ РАЗЛОЖЕНИЯ
См. также Космическая глыба «Монолит Горя», в настоящий момент преследуемая в секторе Ментиф



ПОВЕЛИТЕЛИ НОЧИ
См. Великое предательство
Прим. Быстрые атаки, партизанская тактика



ОРАКУЛЫ ИЗМЕНЕНИЯ
Прим. Глава – колдун Амадей Фолькштейн (бывший Эпистолярий Фанней)



КАРАТЕЛИ
Происхождение и статус неизвестны



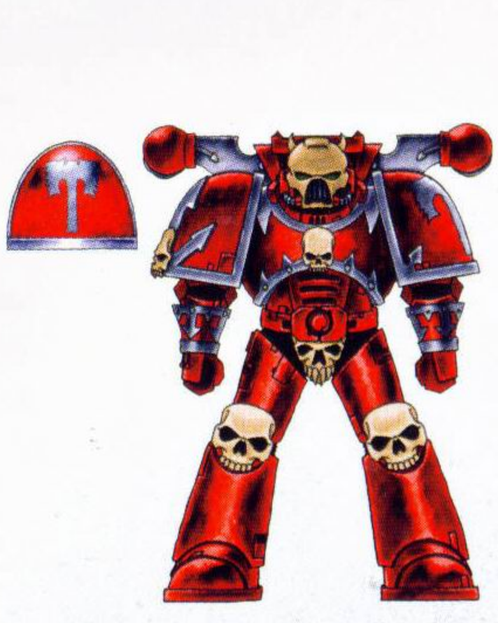
ОСВЯЩЕННЫЕ
См. также Несущие Слово
Местонахождение: Осада Тасселейского Улья, высадка Ханкока



ПЕРЕРОЖДЕННЫЕ
Прим. Ржавая броня, древнее оружие, первый контакт: 795.M40 (запрос?)

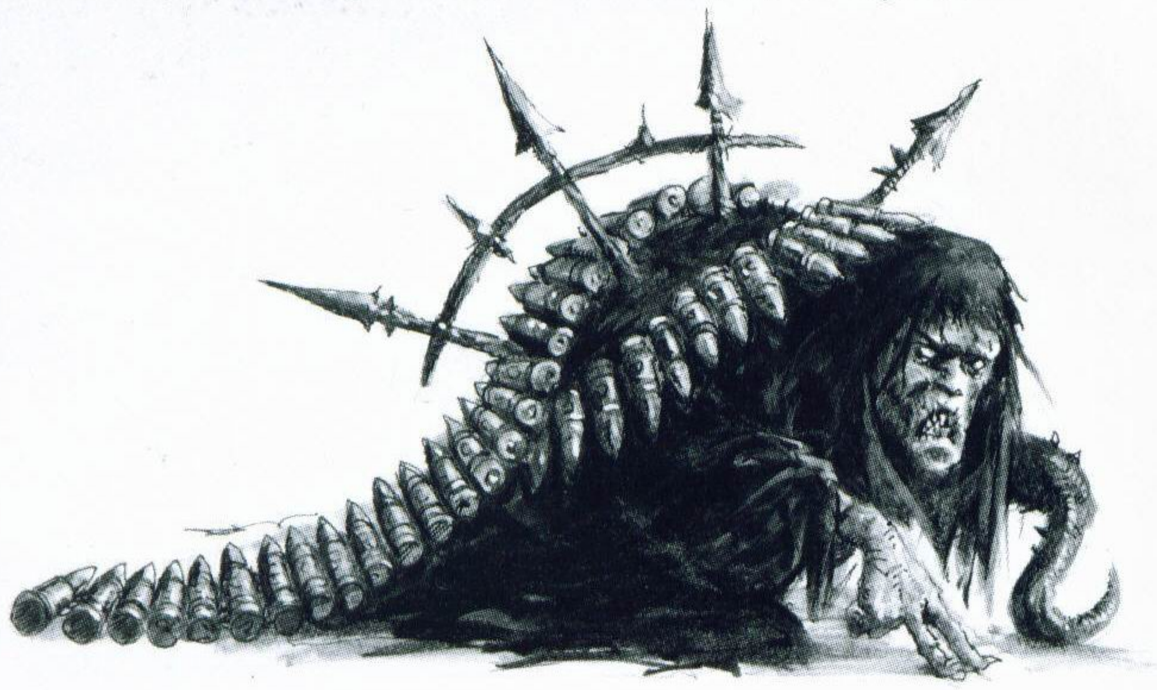


ЧИСТИЛЬЩИКИ
Участники Ваксгальских чисток, ответственны за смерть 14.000.000.000+ человек



СОБИРАТЕЛИ ЧЕРЕПОВ
См. бывшие Берсерки Карадона, контакт потерян с 153.M34–184.M39

траншейную войну и осаду. Его исследования по созданию укреплений и по их разрушению легли в основу нескольких разделов Имперской Тактики. Теперь это мастерство используется для покорения имперских крепостей и создания цитаделей тьмы, из которых совершаются набеги на Империю.



Где бы ни сражались Железные Воины, они сооружают зазубренные башни, несущие жуткие орудия разрушения. Поля траншей и леса колючей проволоки окружают крепости Железных Воинов, так что верные долгу опасаются громадных потерь при штурме таких укреплений. Бриганьон IV не является исключением, и семнадцать нападений, предпринятых на него в последнее тысячелетие извне и изнутри Ока Ужаса, были отбиты Маннией Драфом и его Железными Воинами, дав Бриганьону IV название Планеты из Стали.

ЧЕРНЫЕ КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ

Сама природа Хаоса предотвращает междоусобицами и раздорами постоянное объединение Космодесантников Хаоса. Однако один или два раза в тысячелетие в Оке Ужаса появляется действительно великий Чемпион Хаоса. Могуществом своей несгибаемой воли и благосклонностью Гибельных Сил этот избранник соединяет в непрочный союз адские области Ока Ужаса. Как именно Чемпион сковывает воедино Черный Поход, зависит от его личности и натуры его бога-покровителя. Некоторые прибегают к манипулированию, другие к искушению, третьи – к управлению, четвертые – к угрозе. Большинство должны использовать все доступное им влияние.

Когда могущественный воевода Хаоса начинает Черный Поход, Око Ужаса извергает огромные дьявольские орды Хаоса. Армии демонов, бесчисленные толпы культистов, дикие племена звероморды, древние и ужасающие Титаны Хаоса – все стремятся нести смерть и насилие. Возглавляют это нечестивое полчище Космодесантники Хаоса, временно объединенные своей страстью к опустошению и желанием разрушения Империи. Миры пылают, население планет уничтожается, а Боги Хаоса насыщаются смертью и страданием, причиненным во славу их имени. Со временем, когда первый импульс ослабевает, Черный Поход вновь разваливается на отдельные эскадры и отряды, каждый осколок преследует свои цели – их жажда крови временно удовлетворена.



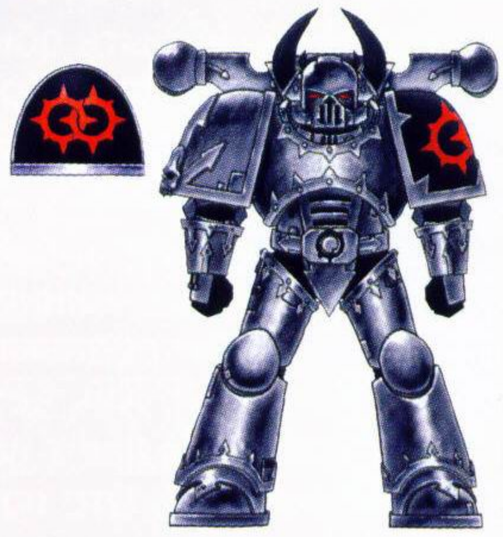
СКАЙРАРОВЫ ТЕМНЫЕ ВОЛКИ
Первый контакт: сектор Фенрис
Прим. Специалисты по ближнему бою



СЫНЫ ВОЗМЕЗДИЯ
Текущее местонахождение: Кадия



МЕЧИ КХАРГОТА
Происхождение: Мечи Прузии; схизма колонии Акрополь Вега



СТАЛЬНОЕ БРАТСТВО
Прим. Обширное использование транспортов и посадочных модулей



ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ
См. Великое Предательство, также см. Ересь Магнуситов



НЕИЗВЕСТНО



СОЛДАТЫ РАЗРУШЕНИЯ
Первый контакт: 925.M41



ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ
См. Великое Предательство
Прим. Психокондиционная лоботомия

СИЛЫ ХАОСА

Этот раздел содержит подробности о войсках Космодесанта Хаоса – различных отрядах и нескольких известных именных персонажах, которых можно использовать в Вашей армии. Каждая статья в этом разделе описывает подразделение и его правила, необходимые для применения соответствующих моделей в игре Warhammer 40 000.

На этих страницах находится полный набор правил для армии Космодесанта Хаоса. Каждая статья включает характеристики модели, описание ее особенностей, возможности по вооружению. Традиционно эта информация, вкупе со списком отрядов, приведенным ниже, используется для создания армии, готовой для отыгрыша отдельных сценариев, содержащихся в книге правил Warhammer 40 000.

Некоторые игроки могут создавать сценарии с иной композицией армии. С правилами, приведенными здесь, возможно воплотить одну из исторических битв, описанных выше, а также провести кампанию; все это – без использования списка отрядов, только с помощью данного раздела.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Многие виды солдат имеют особые правила для отображения их уникальных способностей. Для сохранения места и во избежание повторов, если модель подчиняется Универсальному специальному правилу, в этом разделе дается только название данного правила: описание самого правила и особенностей его применения находится в книге правил Warhammer 40 000.

ЭКИПИРОВКА

В разделе «Силы Хаоса» описывается только уникальная для данного вида войск экипировка. Описания стандартной экипировки каждой модели, а также возможностей дополнительных улучшений отряда находятся на стр. 89–102. Эти возможности нередко стоят дополнительные очки, и это обстоятельство должно быть учтено при создании сценариев, кампаний и иных игр, в которых список отрядов не используется.

Далее в этом разделе находится секция экипировки, содержащая описания и правила большей части арсенала Космодесанта Хаоса. Если какой-либо вид экипировки используется только одним видом войск, вы отыщете правила для нее в разделе «Силы Хаоса». Для удобства игроков раздел «Экипировка» содержит ссылки на страницы, содержащие правила подобного рода, они начинаются со стр. 81.

МЕТКИ ХАОСА

Большинство Космодесантников Хаоса поклоняется Хаосу во всем его величии, что означает равное их служение Четверке Великих Сил Хаоса (Кхорну, Тзинчу, Нургу и Слаанешу). Если модель получает Метку одного из Великой Четверки, это подразумевает, что он заклеймен одним из Четверых и получил взамен особые способности.

Метка Кхорна
Модели с Меткой Кхорна получают +1 Атаку.

Метка Тзинча
Модели с Меткой Тзинча добавляют +1 к своему непробиваемому спас-броску (максимально возможный – 2+). Если Метка дана модели, которая не имеет базового непробиваемого спас-броска, она дает непробиваемый спас-бросок на 5+.

Метка Нургла
Модели с Меткой Нургла получают +1 Стойкость. Подобно бонусу к стойкости от Мотоцикла, этот бонус не учитывается при использовании правила «Немедленной смерти».

Метка Слаанеша
Модели с Меткой Слаанеша получают +1 к Инициативе.



КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Космодесантники были созданы Императором как лучшие солдаты. Космодесантники – громадные воины ростом свыше двух метров, с укрепленными костями, двумя сердцами, сверхсильными мышцами и разнообразными особыми органами, позволяющими им выживать и сражаться в самой опасной обстановке. Они почти не чувствуют боли, их раны заживают с поразительной скоростью. У них лучшая экипировка, включающая внушительную силовую броню, умножающую их и без того значительную силу, а также защищающую их практически ото всех видов оружия. Их воля закалена постоянными тренировками и битвами, Космодесантники сражаются, не поддаваясь сомнениям, жалости или трусости. Их вооружение, броня и техника подобраны именно для выполнения роли ударных подразделений. Сочетание всего перечисленного превращает Космодесантников в самых грозных солдат Вселенной.

Космодесантники Хаоса обладают всеми описанными ранее преимуществами и навыками, а также могуществом, полученным от Хаоса, и несокрушимой преданностью Богам Хаоса. Со времен Ереси Хоруса Космодесантники подвергались искушению встать на сторону Хаоса, будь то из-за эгоизма или идеализма. Оторванные от Империи, отвергшие Императора, эти сверхсолдаты знают, что теперь для них нет мира, прощения или искупления.



Вооружение Космодесантников Хаоса не сильно отличается от арсенала верных долгу собратьев. Болтер – их основное оружие, применяемое в разных модификациях. Подразделения, предпочитающие ближний бой и рукопашную, выбирают болт-пистолет и нож, топор или меч. Многие отряды дополняют базовый арсенал различными гранатами и прочими элементами экипировки. Космодесантники Хаоса иногда используют более тяжелое вооружение, такое как лазерные пушки, тяжелые болтеры и автопушки; они также обладают доступом к специальным видам оружия, таким как огнеметы, мельта-оружие и плазменные пушки.

Большая часть организационной структуры отделения, принадлежавшего бывшему Легиону или Ордену, исчезла, вместо назначенных сержантов Космодесантники Хаоса выдвинули самых сильных, храбрых и жестоких собратьев. Эти пропитанные кровью воины жаждут стать избранниками богов, они также известны как Молодые Чемпионы Хаоса. Их экипировка сильно различается, зачастую включая оружие, добытое как трофей у поверженных врагов, равно как и древние устройства, бережно хранимые со времен Ереси Хоруса. Они – грозные противники, идущие всегда впереди отделения, вдохновляя остальных на великие свершения во славу Богов Хаоса.

ЗНАКИ ХАОСА

Большинство Космодесантников Хаоса поклоняются Богам Хаоса в равной степени, служа и получая благословения от Кхорна, Тзинча, Нургла и Слаанеша. Однако есть отделения, посвятившие жизни и души одному божеству. Они избрали знак своего покровителя, его Метку, их подвиги совершаются лишь для увеличения его славы.

Подразделения с Меткой Кхорна – неистовы в рукопашной, отделения, посвященные Тзинчу, выигрывают от магической защиты их покровителя; преданные Нурглу могут выжить, получив самые серьезные повреждения, а заклейменные Слаанешем обладают улучшенными чувствами, позволяющими им действовать и реагировать с невероятной скоростью (правила Меток см. стр. 81).

ХАВОКИ

Некоторые отделения Космодесанта Хаоса оснащены бОльшей долей тяжелого вооружения, поддерживая огнем своих соратников. Известные как Хавоки, эти отделения способны создавать огневой заслон, равно губительный для пехоты и техники противника, позволяющий контролировать значительные сектора поля битвы безжалостностью залпов.

Хавоки часто используют транспорты – «Носороги». Это позволяет отделению Хавоков быстро занять высоту или иную стратегически важную позицию, с которой они могут истреблять врага с помощью тяжелого вооружения. «Носорог» Хаоса также позволяет Хавокам менять огневые точки во избежание вражеского нападения или в случае уничтожения всех целей. Таким образом, Хавоки всегда готовы к организации огневой поддержки.

ИЗБРАННЫЕ

Самые опытные и целеустремленные Космодесантники Хаоса называются Избранными, и другие Космодесантники Хаоса относятся к ним как к обладающим особым благоволением Гибельных Сил. Избранные еще более закалены, жестоки и смертоносны, чем прочие Космодесантники Хаоса, они не испытывают сомнений, когда возникает возможность улучшить свое положение в глазах Богов за счет жизней своих собратьев.

Отделения Избранных обладают десятилетиями, даже столетиями боевого опыта, и научились наилучшим образом использовать укрытия, чтобы выживать на полях сражений 41-го тысячелетия. Эти свирепые воины-ветераны обычно возглавляют нападение, сражаясь впереди – там, где можно получить больше славы и добычи. Иногда Избранные используют свои навыки для проникновения на позиции противника и последующего нападения из засады, или для обхода вражеской армии для нанесения внезапного удара.

МОТОЦИКЛИСТЫ ХАОСА

Хорошо вооруженные и высокомобильные, Мотоциклисты Хаоса – отличные разведчики, устраивающие разрушительные набеги по тылам противника. Их машины – лишенные изящества мотоциклы с сильными моторами, мощности которых достаточно, чтобы нести своих тяжелобронированных седоков. Они оснащены встроенным вооружением, которое седок может использовать без отрыва от управления, а также ощетинились клинками и шипами, разрывающими и пронзающими противников, когда мотоциклист проносится сквозь их ряды.

Даже среди безжалостных Космодесантников Хаоса мотоциклисты имеют репутацию жестоких воинов. Они беспрерывно преследуют врага, следуя за отступающими многие мили ради убийства или захвата – или в надежде, что те приведут мотоциклистов к новым жертвам и разрушениям.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Десантник Хаоса	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Избранный	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Молодой Чемпион	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Мотоциклист Хаоса	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Чемпион Мотоциклистов	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Тип подразделения: Пехота

ИЗБРАННЫЕ ХАОСА

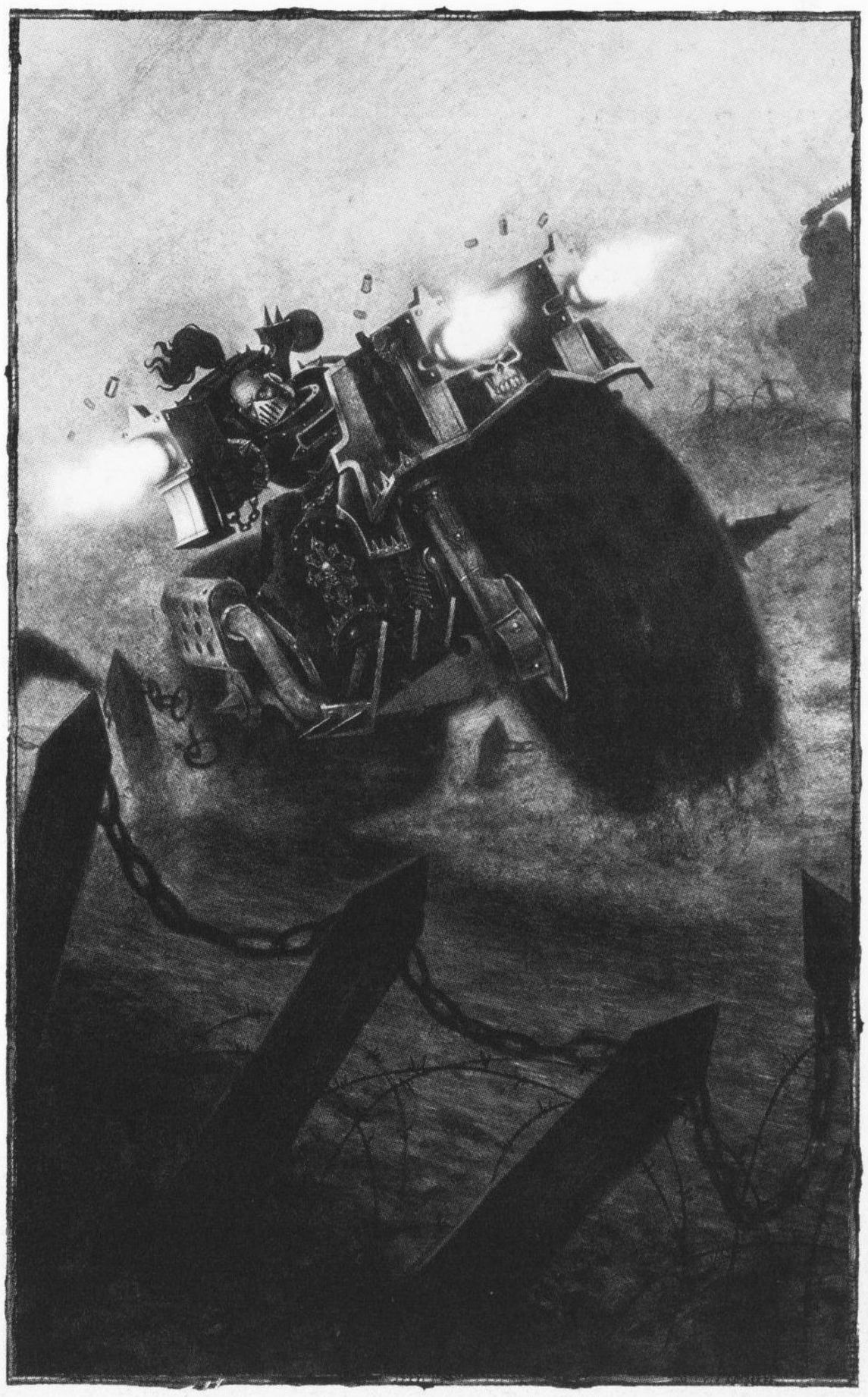
Тип подразделения: Пехота
Специальные правила: Скрытое Проникновение

МОТОЦИКЛИСТЫ ХАОСА

Тип подразделения: Мотоциклы

СИЛОВАЯ БРОНЯ ХАОСА

Во времена Ереси Хоруса модель брони «Великий Поход» практически исчезла из Легионов, будучи заменённой на более совершенную модель «Кодекс», за исключением тех легионов, что сражались в Восточном Пределе. Несмотря на это, в тех яростных сражениях обе стороны были вынуждены использовать старые модели, а также снимать броню с павших для восполнения потерь. Доспехи Легионов в Оке Ужаса являются памятью о тех неистовых временах, нередко состоя из рельефной пластали, а не из закругленных пластин керамита более поздних моделей. Внешние силовые кабели остаются обычным явлением, и многие Космодесантники Хаоса украшают броню скальпами, рогами, черепами и цепями. Достаточно часто доспех Космодесантника Хаоса исковеркан длительным воздействием Варпа. Он может отрастить шипы или костяные наросты, покрыться чешуей или искриться переливающейся энергией. Борьба за новые части брони или за ее восстановление жестока. Космодесантники, не столь давно ставшие отступниками, могут обладать практически нетронутой броней, за исключением снятых или осквернённых символов преданности Императору. Некоторые такие Космодесантники Хаоса обладают усовершенствованной Моделью VIII, объектом зависти и почтения своих соратников.



ТЕРМИНАТОРЫ ХАОСА

Множество ветеранов Космодесанта Хаоса сражаются, облачившись в почитаемую и грозную Тактическую Броню Дредноута, или – более известное ее название – в броню Терминатора. Эти доспехи очень массивны, они оснащены искусственным скелетом из фиброволоконных мышц и адамантиновых костей, поддерживающим тяжесть пластали и керамитовых пластин, образующих внешнюю оболочку. Терминатор способен передвигаться и действовать с поразительной, учитывая громадный вес самой брони, свободой и ловкостью, обладая защитой танка.

Космодесантник Хаоса в Терминаторской броне обычно несет дистанционное комби-оружие какого-либо вида, а также пилотопор, шоковую палицу, силовой Коготь или иное могучее оружие ближнего боя. Подобное сочетание разрушительной огневой мощи и рукопашного потенциала превращает Терминатора в страшного противника. Некоторые Терминаторы оснащены более тяжелым вооружением для огневой поддержки, таким как двуствольные автопушки и ужасающие тяжелые огнеметы. Другие предпочитают увеличивать свои возможности рукопашной схватки с помощью пары Когтей, разрывающих врага, или пилокулака, вскрывающего технику и бронированные стены.

Терминаторы Хаоса – не самый быстрый в достижении вражеских позиций род войск. Для компенсации этого обстоятельства они часто используют «Лэнд Рейдеры» как транспорт. Также они могут телепортироваться в битву посредством высокой технологии или колдовства. Это позволяет Терминаторам появляться в гуще противника.

Терминаторы Хаоса высоко ценятся своим вожаком. Многие из них – Молодые Чемпионы, покинувшие своих соратников для достижения благосклонности Гибельных Сил. Доспехи Терминатора столь редки, что иногда Молодой Чемпион может заполучить их себе, только убив предыдущего владельца в ритуальном поединке или более коварным способом.

Терминаторы Хаоса нередко выступают в роли телохранителей Чемпиона. Они заставляют прочих членов отряда исполнять волю командира и забирают себе лучшие части добычи. Это себялюбивые грубияны, использующие свою физическую силу и благоволение Чемпиона, чтобы угрожать соратникам. Вместо того чтобы противиться такому поведению, большинство Космодесантников Хаоса просто ожидают того дня, когда они смогут обрести подобную власть.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Чемпион-Терминатор	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила:
Непробиваемый спас-бросок на 5+,
Глубокий Удар.

БОЙНЯ НА КОРИЛИИ

Во время Готической Войны Абаддон послал флотилию для нападения на мир-улей Корилии в Квинрокс Саунд. Под командованием Вастакеля Кайра пятьдесят одетых в терминаторскую броню бойцов Черного Легиона телепортировались с орбиты в Улей Патриций, местопребывание Имперского Наместника. В то же время другие войска высадились в посадочных модулях, окружив столицу и отрезав ее от остального мира.

Силы обороны Корилии устремились к столице, но им потребовалось три дня, чтобы прорвать окружение; тысячи имперских солдат погибли от оружия Черного Легиона при преодолении кордона. Внутренности Улья предстали перед ними громадной бойней. Тысячи были перебиты Кайровскими Терминаторами. Еще большее количество, включая самого Имперского Наместника, оказались похищены, их судьба остается неизвестной – возможно, это к лучшему.

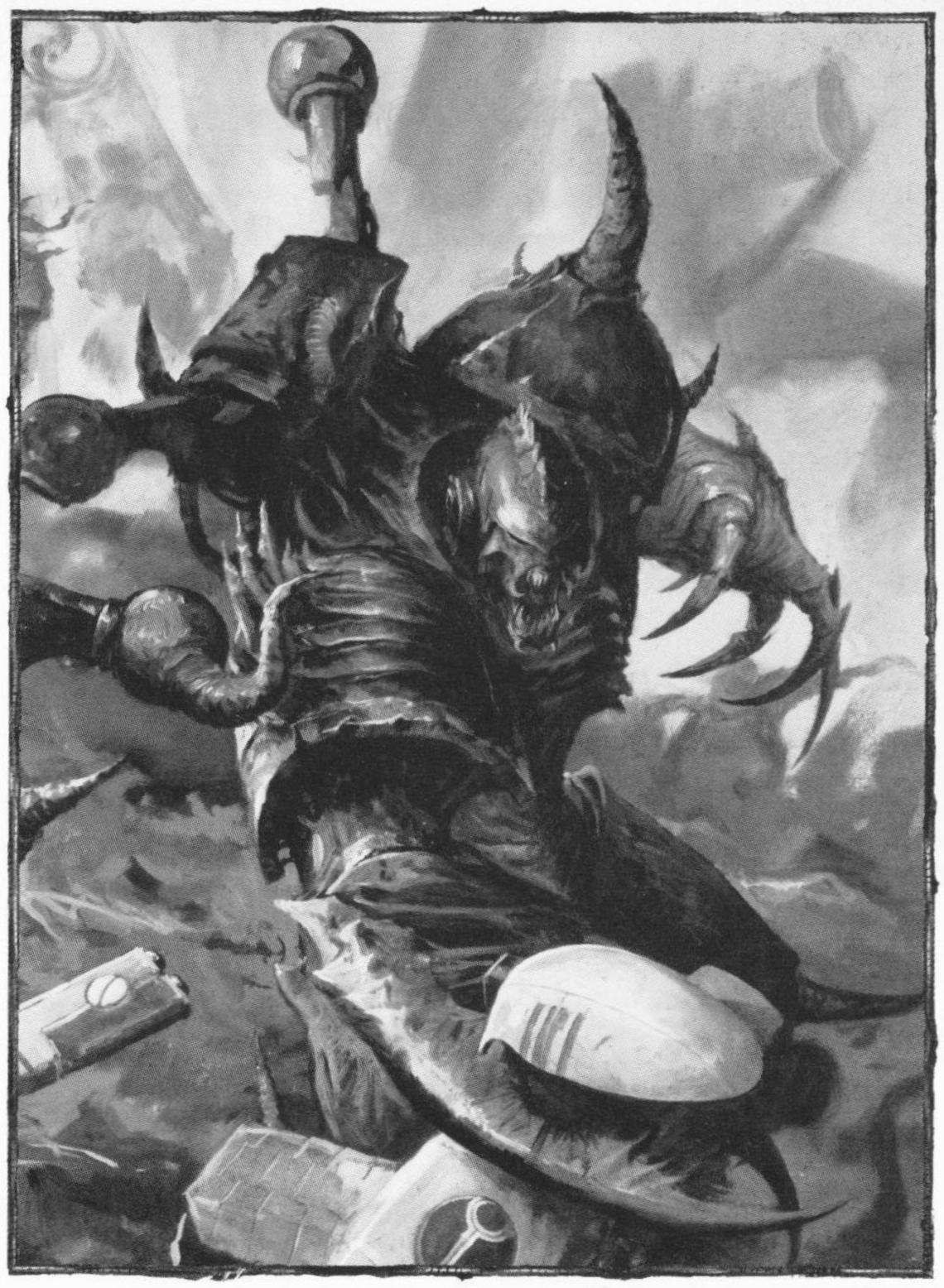
ОДЕРЖИМЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Для некоторых Космодесантников Хаоса посвящения своих душ Богам недостаточно. Полностью отдавая себя в служение Хаосу, они позволяют демонам овладевать их телами, превращаясь во вместилища этих нематериальных тварей. Такая одержимость обычно крайне мучительна, так как демоны изменяют свою новую оболочку под свои нужды.

В самых фанатичных группах, таких как Несущие Слово, Братья Ливоса и Огненные Налетчики, Одержимые считаются чем-то большим, чем обычные Космодесантники Хаоса. Те, кто стремится стать одержимым, проводят месяцы в отвратительных обрядах, наносят себе ритуальные шрамы и приносят жертвы, подготавливают тела к принятию демонической сущности. Подобный случай одержимости – великий праздник, отмечаемый одними Космодесантниками в пиршествах и извращенных оргиях, а другими – в церемониях, насыщенных монотонными литаниями нечестивым душам.

Одержимых легко отличить по изуродованным телам. У них могут быть когти хищников, странно искривленные мускулы, извивающиеся щупальца, искаженные лица, хвосты, шипы, рога и всевозможные разновидности иных мутаций. У многих вырастают бритвенно-острые когти, мощные рога и клыки, способные пробить вражеские доспехи и даже танковую броню. Демон, что находится внутри Одержимого, дает ему огромную силу, скорость и стойкость, именно в этом причина согласия на подобное преображение. Тем не менее жизнь Одержимого может быть страшно коротка, так как те, кто не в силах удержать внутри себя демоническую сущность, быстро мутируют до неузнаваемости и погибают.

Одержимые Космодесантники могут не только разрывать противника на части голыми руками. Нечеловеческая чувствительность демона, скованного внутри Одержимого, позволяет Космодесантнику узнавать в Варпе о присутствии других существ. Это делает их отличными разведчиками, способными безошибочно определять вражеские позиции и выслеживать возможные жертвы. На кораблях Космодесанта Хаоса демонические качества Одержимых помогают Колдунам при навигации в Варпе.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Одержимый	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Чемпион Одержимых	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашные, Непробиваемый спас-бросок на 5+.

Одержимость. В начале каждой игры, после расстановки, киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже, чтобы определить, какое специальное правило или дополнительное оснащение смогут использовать Одержимые в этой игре.

ТАБЛИЦА СПОСОБНОСТЕЙ ОДЕРЖИМЫХ

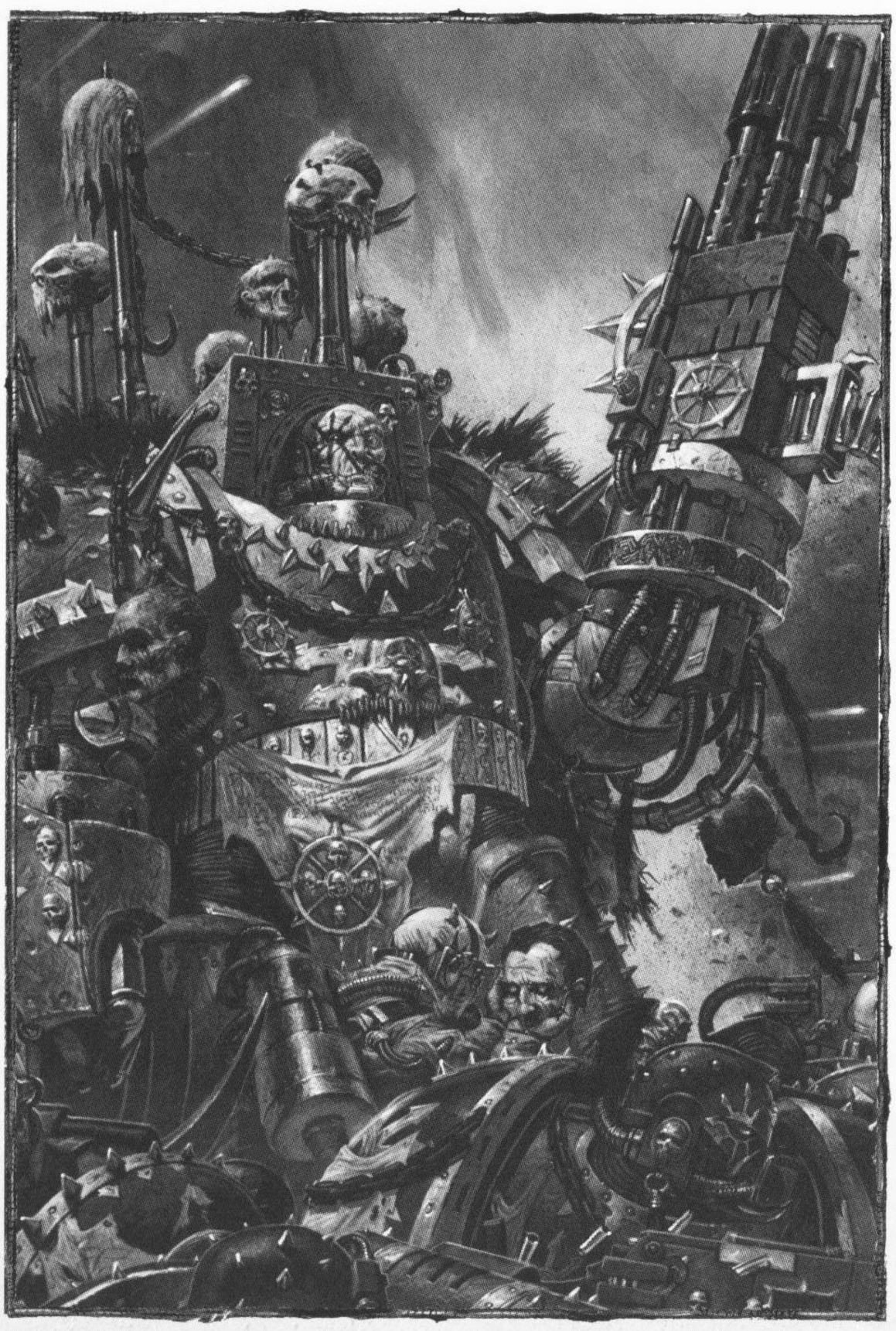
D6	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Разведчики.** Наполненные жаждой крови, десантники бросаются в бой в поисках жертв.
2	**Яростная атака.** При нападении Одержимые пытаются насадить врагов на шипы своих доспехов и поднять на рога.
3	**Подвижность.** Используя сильные ноги или крылья, Одержимые быстро перемещаются по полю боя.
4	**Суперострое оружие.** Клыки и когти Одержимых с легкостью прорезают даже самые хорошие доспехи.
5	**Не зная боли.** Демоны в телах Одержимых мало беспокоятся о такой мелочи, как рана или боль смертного.
6	**Силовое оружие.** Сияющая аура демонической энергии окружает оружие Одержимых, пробивая любые доспехи без усилий.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ХАОСА

Боги Хаоса не обращают внимания на иерархии и титулы жалких смертных, они одаряют и проклинают по своим непредставимым законам. Космодесантники Хаоса преданы не человеку, обладающему определенным положением или делающему какую-то работу, но тем могущественным, влиятельным и волевым, кто получает поддержку от Богов Хаоса.

Самые ценимые Темными Богами служители – Чемпионы Хаоса, те, кто полностью посвятил себя достижению целей и увеличению власти своего Бога. Среди них величайшие – Повелители Хаоса: смертные с невероятной проницательностью и силой воли, способные подчинять себе армии Хаоса. Повелители Хаоса – превосходные солдаты, их опыт сражений и командования исчисляется сотнями лет. Преданность Повелителя вознаграждается многочисленными дарами, нечестивыми артефактами и трансформациями тела.

Повелитель Хаоса может быть адмиралом пиратского флота, Магистром Ордена отступников, властителем укрепленной планеты или просто вожаком армии фанатичных Космодесантников Хаоса. Некоторые Повелители Хаоса – искусные и тонкие интриганы, прочие принуждают к подчинению грубой силой; одни – эгоистичные маньяки, одержимые увеличением личного могущества, другие обладают извращенной духовностью и ревностно служат Темным Богам.



ЧЕМПИОНЫ КХОРНА

Чемпионы Бога Крови – неистовые бойцы, алчущие звука льющейся крови и грохота битвы. Они – грозные воины, искусные в путях оружия, ищущие славы в рукопашном бою. Их жажду крови может утолить лишь самая жуткая бойня.

ЧЕМПИОНЫ ТЗИНЧА

Чемпионы Меняющего Судьбы одарены тайным знанием и колдовским могуществом Тзинча. С их помощью Чемпион Тзинча создает защитные чары вокруг себя, провидит будущее и предсказывает намерения врага. Чемпионы Тзинча, возможно, и не представляют собой ничего, кроме кусочков мозаики в вечно изменяющемся узоре, что Тзинч создает из судеб смертных, но, пока они полезны, эти кусочки оберегаются, чтобы служить ему и в будущем.

ЧЕМПИОНЫ НУРГЛА

Чемпионы Нургла, Повелителя Разложения, исковерканы болезнями, доспехи с трудом вмещают их раздувшиеся туши. Тела Избранных частично сгнили и омертвели, поэтому Чемпионы Нургла почти не испытывают боли и способны переносить серьезные ранения без малейшего неудобства.

ЧЕМПИОНЫ СЛААНЕША

Слаанеш – Князь Удовольствий, его Чемпионы существуют на самом пике ощущений и переживаний, наслаждаясь сладостью жизни и смерти, что обретается в сражении. Они получают извращенное удовольствие от всего воспринимаемого, неважно, насколько оно ужасно или отвратительно. Постоянный поиск нового опыта привел к тому, что слух, зрение и осязание Чемпиона Слаанеша превосходят даже усовершенствованные чувства Космодесантников Хаоса. Их разум реагирует столь быстро, что они могут биться с ошеломляющей скоростью и ловкостью.

«Я убил тысячи для Императора, и он не дал мне ничего, кроме своего проклятого молчания. Теперь его цепные псы воют о каждой жизни, что я отнимаю, но Боги обещают мне галактику.»

Свен Вульфбад

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Повелитель Хаоса	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашный, Непробиваемый спас-бросок на 5+, Независимый персонаж.

КОЛДУН ХАОСА

Библиарий Космодесанта, отдавший душу Хаосу, становится Колдуном, одаренным новыми покровителями. Можно считать эти дары магическими, поскольку обладающим подобным начинает казаться, что сама сила вселенной подчиняется им.

Первые Колдуны Космодесанта Хаоса появились в Легионе Тысячи Сыновей. Еще до Ереси Хоруса Тысяча Сыновей была вовлечена в изучение запретного знания и колдовских практик, и, когда Ересь началась, у них не было иного выбора, кроме как присоединиться к Хорусу. Они продолжили свое изучение магии под началом Примарха Магнуса Рыжего, и считаются самыми искушенными из всех Колдунов. Некоторые с тех пор были изгнаны из Легиона Магнусом. Эти «свободные» Колдуны предлагают свое мастерство другим Чемпионам в обмен на жертвоприношения и возможность разыскать скрытое знание или древние артефакты.

Во время Ереси некоторые Библиарии других Легионов обратились к Хаосу и приобрели новые психические силы. Единственным исключением стали Библиарии Пожирателей Миров, которых перебили собратья, принеся их в жертву Кхорну, так как Бог Злобы ненавидит всех, прибегающих к колдовству.

Не только во время Ереси Хоруса Библиарии подвергались соблазну колдовства. Для тех, кто уже следует по тонкой грани между праведной силой и проклятием, искушение использовать могущество Хаоса для удовлетворения своих желаний может стать непреодолимым. Несмотря на то, что Библиарии Космодесанта проходят испытания на устойчивость разума для противостояния одержимости демонами и искусам Темных Богов, а Орден постоянно наблюдает за ними, все равно находятся те, кто уступает.

Грань между психосилами и чистым колдовством размыта, и каждый раз, когда Библиарий использует свои способности, он подвергается искушению. Он может переоценить свои возможности, бессознательно привлекая больше силы, чем может контролировать, и таким образом становясь объектом внимания Богов Хаоса. С этого момента он должен противостоять холодному шепоту в своих снах, грезам о бессмертии и обещаниям могущества.

Большинство Колдунов Хаоса – оторванные от реальности, погруженные в свои мысли безумцы. Пределы возможного, открытого их разуму, превосходят способности восприятия смертного, и, однажды узрев эти недостижимые бездны, Колдуны Хаоса вечно жаждут роста могущества и знания.

ДОГОВОРЫ С ДЕМОНАМИ

Психические силы, почерпнутые в Варпе, могут быть невероятно могущественны, но величайшее колдовство осуществимо только с помощью демона. Колдун, заключивший сделку, обменивает какую-то услугу или обязательство на часть сущности демона. С таким усилителем Колдун способен напрямую влиять на Варп, манипулируя поразительными объемами психической энергии, подобно тому, как демоны поддерживают себя в материальном мире. Искуснейшие колдуны заключают договоры десятками для усиления заклятий, достигая почти невозможного в мастерстве разрушения, предсказания и защиты. Однако во всех подобных сделках цена должна быть уплачена сполна…



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

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила
Непробиваемый спас-бросок на 5+,
Независимый персонаж.

Психосиловое оружие. Маги используют в бою оружие (мечи, посохи, топоры и так далее) которые помогают им концентрировать свою психическую мощь. Правила для психосилового оружия описаны в основной книге правил Warhammer 40 000.

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Высшая цель всех Чемпионов Хаоса – перерождение в демона. Столетиями Повелитель Хаоса подвергается риску смерти и мутации, истребляет врагов своего покровителя; самые целеустремленные Чемпионы Хаоса уничтожают целые армии и губят население десятков миров, чтобы внимание и интерес Богов обратились к ним и, в конечном итоге, одарили их бессмертием.

Князья Демонов – это те, кто, будучи смертными, обладали достаточным могуществом и огромной силой воли, чтобы насытить Богов Хаоса в своей жизни, посвященной сражениям. Невзирая на то, что большинство на этом пути погибает, всегда находятся желающие поставить все на карту.

Князья Демонов, возглавляющие отряды Космодесанта Хаоса, когда-то сами были Космодесантниками. Это великие Повелители и Колдуны Хаоса, все еще облаченные в исковерканные остатки своей брони, все еще ведомые ненавистью к Империи. Их облик может сильно различаться – у некоторых есть крылья и рога, другие клыкасты и винтороги, но в одном они схожи – все Князья Демонов огромны и возвышаются даже над Космодесантниками. Они обладают силой и стойкостью, намного превосходящими возможности смертных.



Самыми жуткими Князьями Демонов стали те Примархи, что обратились к Хаосу во времена Ереси Хоруса. Это те самые Примархи, что навлекли проклятие на свои Легионы и предали Императора. И, несмотря на всю ту ненависть, что испытывает к ним Инквизиция, Демонические Примархи Ангрон, Магнус, Мортарион и Фульгрим предпочитают вести войну против своих врагов в Оке Ужаса. Почти ничего не известно о случаях, когда они сами возглавляли атаки со своих демонических миров; они предпочитают, чтобы подобные набеги совершали их ищущие одобрения и признания подчиненные.

Несмотря на то, что Демонические Примархи, возможно, самые грозные и пугающие среди Князей Демонов, существуют те, кто еще древнее и могущественнее. Эти Князья Демонов продали свои души задолго до того, как человечество покинуло Землю, они – жестокие тираны, получившие власть во времена расцвета и упадка великих цивилизаций, которыми столь богата раздираемая войнами, измученная история Галактики.

Князья Демонов часто находятся во главе отрядов Космодесанта Хаоса, поддерживая их своей сверхъестественной мощью. Некоторые Князья Демонов заключают союз с Чемпионами Хаоса, покровительствуя его служителям, выполняя капризы и команды своих повелителей – Богов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Князь Демонов	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Тип подразделения: Монстроидальное существо

Специальные правила

Бесстрашный, непробиваемый спас-бросок на 5+.

Вечный Воитель. Будучи трансформированными в демонов Богами Хаоса, Князья Демонов не могут быть сражены оружием смертных. Князь Демонов игнорирует правило Немедленной Смерти (из любого источника).

ПОРОЖДАЮЩИЙ ПОГИБЕЛЬ

Кхорн был первым полностью пробудившимся из Великих Богов Хаоса, а Порождающий Погибель стал одним из первых его последователей. Его настоящее имя давно утеряно, но когда-то он был человеком, могущественным властителем, он вел армии, истреблявшие целые народы – тогда, в забытые эпохи. Его акты геноцида и уничтожения понравились молодому Кхорну, одарившему его и превратившему его в Порождающего Погибель, в одного из своих первых Князей Демонов. В течение тысяч лет Порождающий Погибель бессчетное число раз возвращался убивать воинов человечества; само его присутствие разжигало пламя войны. Он сражался во имя своего кровавого хозяина рядом с Хорусом во времена Ереси, он был на борту боевой баржи Повелителя Войны, когда Император нанес удар и Хорус пал. О дальнейшей судьбе и битвах Порождающего Погибель ничего не известно.

ОТРОДЬЕ ХАОСА

Боги Хаоса щедры, но непостоянны в своих дарах. Они либо не могут уловить различия между своими многоликими наградами, либо им это просто неинтересно. Благословляя своего последователя, Бог Хаоса может сделать его сильнее, крепче, быстрее, привлекательнее, умнее или как-то иначе улучшить его. Но существует равная вероятность, что от дара Бога Хаоса у служителя отпадут пальцы, сознание наполнится видениями переливающегося многоцветья, на лбу прорастет третий глаз, или он превратится в слюнявую, лишенную разума груду плоти. Для Бога Хаоса все это одинаково ценно!

Божество может наградить своего избранного Чемпиона сказочным оружием или великолепным скакуном, придать ему понимание устройства вселенной или одарить Колдуна магической силой. Однако большинство благословений принимает вид физического изменения. Чем больше таких даров получает Чемпион Хаоса, тем опаснее их совокупный эффект. Сильнейшие искажения воздействуют на него самым неблагоприятным образом. Даже усовершенствованное тело Космодесантника Хаоса способно выдержать лишь какое-то конечное число мутаций, после чего он достигает предела и превращается в Отродье Хаоса.

Любой Чемпион Хаоса имеет шанс оказаться на пути, ведущем к такому исходу. Даже Избранник, к которому благоволят Боги, может испытать подобную судьбу, в то время как те, кто постоянно проваливают данные им поручения, столетиями избегают проклятья. Чемпион, не достигший бессмертия в форме демона, превращается в Отродье, если до этого не погибает. Такова судьба Чемпиона Хаоса – либо обретение вечной дьявольской славы, либо бесславное существование в виде безмозглой, содрогающейся груды извивающихся щупалец и изломанных отростков.

Внешнее обличье, что принимает Отродье Хаоса, непредсказуемо. Не существует двух Отродий, похожих в своем уродстве, что равно зависит от состояния тела и капризов божества. Отродье может иметь несколько наборов конечностей, отталкивающие особенности вроде клешней краба, хитинового панциря, изорванных и бесполезных крыльев, гроздьев глаз, что колеблются подобно пшенице на ветру; жилистую, хваткую шею или распахнутую пасть со множеством зубов-игл.

У некоторых Отродий – тела или головы насекомых, другие выглядят как куски бесформенной плоти, покрытые десятками шипов, из которых вытекает кислотная слизь. Шкура Отродья может быть покрыта гноящимися язвами или стальной чешуей. Его тело может быть изуродовано открытыми ранами или кричащими ртами, либо постоянно извергать змей из своей исковерканной туши.

Несмотря на физическую мощь и крайнюю стойкость, Отродье Хаоса – безумное, бормочущее существо, лишенное разума. Немало многообещающих Чемпионов завершило свой путь в облике чудовищной булькающей смеси из костей и мускулов, вопящей от бессмысленной ярости.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Отродье Хаоса	3	0	5	5	3	3	D6	10	-

Тип подразделения: Звери

Специальные правила
Бесстрашные, Медленные и неотвратимые.

Безмозглые. Подразделения Отродий всегда двигаются по кратчайшему пути к ближайшему подразделению противника. Они всегда обязаны совершать нападения, если могут. В ближнем бою каждое Отродье имеет D6 атак: кидайте кубик в начале каждой Фазы ближнего боя.

ПРЕМЕРЗОСТЬ

Тот, кто позднее стал известен как Премерзость, был одним из самых заразных и отвратительных Чемпионов Нургла. Говорилось, что само его обличье было столь ужасно, что закаленные ветераны содрогались от одного взгляда на это чудовище. Нургл благоволил своему уродливому Чемпиону, и в итоге наградил его превращением в Отродье. Большинство Отродий Хаоса погибают в считанные часы после преображения, но не такой была судьба Премерзости. Он не только выжил, но вырос и усилился. По странному стечению обстоятельств (или по капризу Нургла) Премерзость насыщает себя, поглощая плоть и кровь живых существ. Он захватывает жертвы своим липким, как у жабы, языком, а затем проглатывает целиком!

РАПТОРЫ ХАОСА

Штурмовые подразделения Космодесанта Хаоса известны как Рапторы. Они считают себя элитными солдатами: уверенность в этом исходит из роли пехоты с прыжковыми ранцами – во времена Ереси Хоруса она использовалась как отряды прорыва. Внутри Легионов Космодесанта прыжковые ранцы относительно редки, но результативность штурмовиков была столь высока, что их появление в битве зачастую решало ее исход. Способные к высадке сверху, с самолетов, либо к быстрому преодолению поля боя длинными перелетами, штурмовые роты Императора и Хоруса обычно находились в резерве, а затем обрушивались на уязвимый участок позиций противника. Принцип истребления слабых противников превратил Рапторов в жестоких охотников.

Многие из тех, кто влился в ряды Рапторов, изменили свою броню, придав ей более устрашающий вид. Рапторы часто используют усилители и передатчики, что испускают пронзительные вопли и крики. Их доспехи могут быть стилизованы под обличье хищных птиц или демонов. Рапторы легко узнаваемы по большим прыжковым ранцам.

Отряды Рапторов устремляются на врага подобно орущей, разъяренной стае, разрывая врагов на части с помощью болт-пистолетов и пиломечей. Некоторые Рапторы заменяют свое оружие ближнего боя огнеметами или мельта-орудиями, что позволяет уничтожать вражеские транспорты или выкуривать противника из укреплений. Рапторы атакуют быстро и безжалостно, истребляя противостоящих им, когда те наиболее уязвимы.

Если сами Рапторы думают о себе как об элите, то многие другие Космодесантники Хаоса считают их надутыми, самодовольными индюками. Соперничество между Рапторами и иной пехотой – обычное дело, нередко Рапторы отвергают саму идею боевого братства по отношению к не-Рапторам, увеличивая пропасть между ними своей гордыней. Впрочем, какие бы личные чувства ни испытывал Чемпион Хаоса, он в большинстве случаев осознает эффективность атаки Рапторов, и с готовностью принимает их в свой отряд – польза от превосходных штурмовиков перевешивает вред от возможного междоусобного конфликта. Некоторые предводители Десантников Хаоса сами раздувают пламя раздора, считая, что только в борьбе сильные выживут, а слабые исчезнут.



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

Тип подразделения: Пехота с прыжковыми ранцами.

Специальные правила
Глубокий Удар.

КАДИАНСКИЕ ВРАТА

Варп – бурлящее и непредсказуемое место, наполненное переплетением потоков и течений, раздираемое бурями. Возле Ока Ужаса, где мир материи и мир Варпа сталкиваются друг с другом, навигация еще более опасна. Это обстоятельство одновременно не позволяет армиям Императора атаковать демонические миры – логова Предавших Легионов, и полностью изолирует их. Существует всего несколько устойчивых проходов из Ока Ужаса – тропки и дорожки, чуть более безопасные, чем все остальные. Те из них, что известны Империи, хорошо охраняются, но сильнее прочих защищены Кадианские Врата. Расположенные над миром Кадия, Кадианские Врата поддерживаются странными доимперскими сооружениями на поверхности планеты. Только здесь крупнейшие флотилии могут входить в Око Ужаса или покидать его, что превращает систему Кадии и прилегающие подсектора в зону постоянного яростного сражения между Космодесантом Хаоса и императорскими войсками.

ОБЛИТЕРАТОРЫ

Устройства Космодесантников Хаоса включают в себя многообразие чудовищных, демонических порождений, усовершенствованных мощью Варпа и высокими технологиями. Даже служители с Марса обладают лишь зачатками понимания принципов работы этой отвратительной боевой техники, равно как и большинство Десантников Хаоса. Тем не менее существует каста воинов, посвятивших свои жизни поискам алхимического и механического улучшения посредством могущества Хаоса, превративших свои тела в живое оружие.

Их имя – Облитераторы. Зачастую бывшие когда-то Технодесантниками Имперского Космодесанта, Облитераторы захвачены идеей сплетения воедино материального и нематериального, живого и мертвого. Они используют тайное знание, крупицы которого получили от сил Хаоса и жутких последователей Темного Механика. Обладающие такими способностями – громадные воины, что могут формировать оружие прямо из своих тел, отращивать пластины брони и заращивать смертельные для более слабых существ повреждения. Они – утратившие сходство с человеком, исковерканные, пропитанные магией киборги, чья кровь может становиться горячей плазмой, чьи внутренности генерируют электричество, в чьих костях титан, чей мозг в одинаковой степени – машина и живая плоть.

Они не носят метки явной приверженности какому-то одному божеству, равно как цвета какого-то легиона или группы отступников. Их количество можно оценивать лишь приблизительно; очевидно, что Облитераторы – крайне редкие воины. Они существуют вне отрядов, меняя их один на другой, продавая свои способности за возможность завладеть древней технологией или захватить необычную экипировку Империи или Чужих.

Часть Магов Марса и членов Инквизиции считают, что Облитераторы заражены особой разновидностью пришедшего из Варпа и порожденного демонами вируса, что искажает реальность внутри и вокруг них. Эти теории весьма спорны, поскольку имеется крайне мало доказательств в их пользу. Противники подобных гипотез заявляют, что такой вирус просто не может существовать, а феномен Облитераторов объясняется обыкновенной демонической одержимостью в специфическом ее варианте. Для тех же, кто сталкивается с самими Облитераторами, обсуждения бесполезны. Вне зависимости от источника их могущества Облитераторов усиленно разыскивают Повелители Хаоса. Проводились целые кампании для обеспечения группы этих чудовищных солдат той технологией, что они пожелали заполучить в обмен на поддержку в будущем.

«Плоть и кость слабы и неустойчивы, а демоническое – абсолютно нематериально и бессильно. Быть повелителем материи и энергии, сочетать эту власть с полным контролем над сознанием – вот смысл истинного бессмертия, не скованного материальным и не оторванного от него.»

Еретические поучения Мага Элайзы Кадж



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Облитератор	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашные, Непробиваемый спас-бросок на 5+, Медленные и неотвратимые, Глубокий Удар.

Оружие Облитераторов: Облитераторы могут вести огонь из любого одного вида оружия из списка и менять его в каждую стрелковую фазу (все модели в подразделении должны в одну фазу стрелять из одного вида оружия): лазерная пушка, мульти-мельта, плазменная пушка, спаренный плазмаган, спаренный мельтаган, спаренный огнемет.

БЕРСЕРКЕРЫ КХОРНА

«УБИВАЙ! УРОДУЙ! ЖГИ! УБИВАЙ! УРОДУЙ! ЖГИ! УБИВАЙ! УРОДУЙ! ЖГИ!»

Кхарн Предатель

Именно опыты Ангрона из Пожирателей Миров привели к созданию Берсеркеров. Аккуратной лоботомией он изъял у солдат возможность чувствовать страх и опасность, а также усилил гормональный шок, переживаемый ими в сражении. Когда Легион обратился к Кхорну, Берсеркеры обрели полную вседозволенность и превратились в лучших мастеров ближнего боя, входя в состояние неуправляемого бешенства в горячке битвы.

Те, кто желает полностью посвятить себя Кхорну, обычно присоединяются к Пожирателям Миров, поскольку после прохождения целого ряда процедур, включая психохирургию, они становятся неразделимы со своим злобным божеством. После распада Легиона Пожирателей Миров во время бойни на Скалатраксе большинство Берсеркеров образовали отдельные отряды, и извращенные методы лоботомии распространились вместе с ними по другим армиям Десанта Хаоса. Абаддон и его Черный Легион, в частности, наняли какое-то количество высококлассных Берсеркер-Хирургов, и среди всех прочих Легионов лишь Черный Легион не уступает Пожирателям Миров в совершенствовании этих дикарских практик.



Берсеркеры Кхорна – свирепые бойцы, наслаждающиеся самой жестокой рукопашной схваткой. Охваченные стремлением преподнести Кхорну кровь и черепа, они таскают с собой разнообразные жуткие приспособления для ближнего боя. Зачастую они вооружены топором – или, еще лучше, ревущим пилотопором с адамантиновым лезвием – это ведь излюбленное оружие Кровавого Бога, хотя пиломеч почти столь же хорош, да и голые руки или увесистый камень сгодятся, если нет ничего больше!

Берсеркеры Кхорна гордятся ролью священных разрушителей Кровавого Бога и фанатичны до предела. Известны случаи нападения на своих соратников в слепом бешенстве и даже, в экстазе самопожертвования, падения на собственные клинки, если ни одного врага не находилось.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Берсеркер	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Чемпион	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашные, Яростная Атака, Метка Кхорна (включена в профиль).

«Я приветствую тебя! Пусть наш путь был долог и кровав, ты послужил нашему Повелителю с непоколебимой храбростью и честью настоящего воина. Мы видели сегодня, как пали многие, и должны помнить, что наша кровь, наша смерть тоже принимаются с готовностью....»

Харкан Железный Кула

ВЛАСТЬ ОГНЯ

В середине 38-го тысячелетия Ангрон, Примарх Пожирателей Миров, вырвался из Ока Ужаса во главе армии из пятидесяти тысяч Берсеркеров Кхорна. На протяжении двадцати лет Пожиратели Миров истребляли население целых планет и выжгли три десятка звездных систем. За передовыми частями Избранных Кровавого Бога последовали другие отряды. Приближение гибели разожгло пламя восстаний, и война охватила семьдесят секторов, продолжаясь еще два с половиной столетия, уничтожив жизни бесчисленных верных Императору. Множество Имперских Наместников отказалось от тяжести владычества Императора, и напуганными народами стали управлять мелкие тираны. Затем четыре Ордена Космодесанта, два Легиона Титанов и свыше тридцати корпусов Имперской Гвардии объединились в походе для очищения павших миров. Потребовалось семь веков, чтобы вернуть девять десятых затронутых секторов под длань Имперских законов, и только тогда с Властью Огня было покончено.

ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

Стремительное бегство Тысячи Сыновей в Око Ужаса через варп-портал, открытый их Колдунами, не прошло для них даром. В сочетании с воздействием десятилетий, проведенных ими в укрощении сил Эмпирей, начали проявляться искажающие эффекты Хаоса, мутации быстро распространились по Легиону. Ариман, один из величайших Колдунов среди Тысячи Сыновей, предпринял попытку остановки процесса распада путем применения невероятно могущественных чар, названных «Правилом Аримана». Заключив договоры с десятками демонов, Ариман намеревался заклясть всех Десантников Тысячи Сыновей, навеки защитив их от разрушительного влияния Хаоса.

В каком-то смысле успех Правила Аримана превзошел все ожидания, но цена его оказалась неожиданной для всех. Колдуны Хаоса из Тысячи Сыновей либо выжили и значительно увеличили свое могущество, либо были полностью уничтожены. С другой стороны, их собратья-бойцы, чья психическая сила была невелика или отсутствовала, оказались необратимо изменены. Броня простых собратьев была наглухо запечатана, будто каждое соединение и сустав крепко соединились. Внутри тяжелой керамическо-адамантиновой оболочки тела Космодесантников превратились в горстки сухой пыли. Да, мутации им больше не угрожали, но их души стали вечными узниками доспехов.

Несмотря на то, что эти живые статуи продолжают двигаться и даже могут выполнять приказы, как разумные существа, они – не более чем големы. Если вблизи нет Колдуна из Тысячи Сыновей, они быстро впадают в оцепенение, хотя в горячке сражения какая-то часть их боевой ярости возвращается.

Колдуны из Тысячи Сыновей используют этих «Десантников Правила» как телохранителей и силовиков. Они – отличные стражи для громадных библиотек и хранилищ древних свитков, поскоку големы не испытывают любопытства и полностью верны. Колдуны нередко предлагают способности своих големов тем, кто обещает расплатиться знанием и магической силой. В бою Колдуны зачаровывают свое оружие и вооружение своих неживых сопровождающих. Заряды болтеров, принадлежащих Космодесантникам Тысячи Сыновей, переливаются волшебным огнем и взрываются вспышками колдовства, опаляющего души своих жертв столь же сильно, как и их тела.

«Разум богов непостижим и не подвластен суждениям смертных. Смиритесь с тем, что у Тзинча есть место для всех в его великом плане, и радуйтесь той роли, что вам предназначена.»

Изречение Магнуса Рыжего

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Один из Сыновей	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Молодой Колдун	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашные, Медленные и неотвратимые (кроме Колдуна), Непробиваемый спас-бросок на 4+ (включая бонус за метку Тзинча)

По приказу Колдуна. Колдун в подразделении Тысячи Сыновей является псайкером. Если он погибает, то подразделение Тысячи Сыновей бросает один D6 на движение под правилом Медленные и неотвратимые. Тысяча Сыновей без своего Колдуна действует без этих ограничений, если на начало раунда к подразделению присоединен независимый персонаж с меткой Тзинча.

Заряды Адского Огня: Заряды к болтерам Тысячи Сыновей и Колдунов зачарованы гибельными энергиями Варпа. Они не просто калечат плоть и пронзают металл, они сжигают саму душу жертвы. Болтеры и болт-пистолеты с Зарядами Адского Огня имеют AP 3.



ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ



Первые Чумные Десантники вышли из рядов Легиона Стражей Смерти, попавшего в западню на своих кораблях в Оке Ужаса, когда смертоносная Уничтожающая Чума обрушилась на их флот. Мортарион и его Легион отдали себя в услужение Повелителю Разложения в обмен на жизнь. Их тела разбухли и наполнились порчей, но они больше не страдали от порожденной Варпом болезни.

Хотя множество Космодесантников со времен Ереси Хоруса обратилось к Нурглу, немногие заслужили право называться Чумными Десантниками. Те, кто действительно желает присоединиться к этой высшей касте приносящих гибель, должны присягнуть Стражам Смерти и их Примарху, Мортариону. Только тогда Нургл наполнит их своим разлагающим даром, что превращает воина в Чумного Десантника.

Не считая Стражей Смерти, лишь немногие избранные Колдуны Нургла посвящены в тайны Чумных Десантников, и Абаддон из Черного Легиона переманил большинство из них на свою сторону. Ценой обильных подношений и выполнения заданий этих носителей чумы можно подвигнуть наложить благословение Чумного Десантника на тех, кто предан Нурглу и Черному Легиону.

Тела Чумных Десантников отвратительны и гнилы, они воняют разложением. Омерзительная слизь, что сочится из множества язв, разъедает и портит их доспехи, но Чумные Десантники по-прежнему грозные, искусные солдаты.

Их разлагающиеся мозги не подвластны страданиям изуродованных тел, что делает их практически невосприимчивыми к боли и повреждениям, полученным в бою. Чумные Десантники предпочитают перестрелки на коротких расстояниях, тогда они могут видеть загнивающие раны, нанесенные ими противникам, одновременно насмехаясь над пулями и лазерными лучами, направленными в их сторону. Если противник приближается, Чумные Десантники защищают себя мертвящими гранатами. Они содержат разъедающие броню яды и испускают плотные клубы ослепляющих спор. Самые жуткие гранаты – «смертельные головы», сделанные из голов врагов. Остатки мозга заражаются и отравляются, добавляется слизь, черви и прочие тошнотворные ингредиенты, а затем голова запечатывается старым воском.

Чумные Десантники посвящают свои жизни сражениям во славу Повелителей Хаоса и делу распространения порчи и разложения. Чумные флотилии Нургла, выходящие из Ока Ужаса, управляются Чумными Десантниками и разносят чуму и прочую заразу по десяткам звездных систем. Разрушительные набеги Чумных Десантников неизбежно сопровождаются не менее опустошительными эпидемиями. Если Чумные корабли покинуты командой или ее перебили, корпуса судов возвращаются в Варп и со временем (возможно, направляемые рукой самого Нургла) находят дорогу домой, к Чумной Планете, где их готовят для новых кампаний.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Чумной Десантник	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Воин Чумы	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашные, Не Зная Боли, Метка Нургла (включена в профиль).

Мертвящие гранаты. При нападении на модель с мертвящими гранатами нападающая модель не получает бонусных атак за нападение.

ОБЛАКО МУХ

Во время странствия через Варп внутренности Чумного корабля наполняются громадными жирными иссиня-черными мухами. Они появляются из каждой поверхности, заполняют целые отсеки своими разлагающимися тельцами. Когда Чумной корабль достигает планеты, Чемпионы высаживаются атмосферными челноками или приземляют сам корабль. Как только люки транспорта открываются, оттуда вырываются тучи насекомых, каждое – крохотный разносчик заразы, готовый распространять порчу по всему нетронутому миру. Даже когда Чумные Десантники используют телепортаторы, с ними перемещается достаточно мух, чтобы образовать плотное облако удушающей тьмы.

ВОПЯЩИЕ ДЕСАНТНИКИ

Зарождение Вопящих Десантников уходит корнями к тем дням, когда Фульгрим и его Дети Императора впервые услышали шелковые нашептывания Слаанеша на планете Давин, незадолго до начала Ереси Хоруса. В воинских ложах племен Давина Хорус открыл Фульгриму и его главным помощникам всевозможные излишества еды и питья, диковинных наркотиков и других чувственных наслаждений.

Очарованные экстазом празднований, офицеры Детей Императора распространили эти извращения среди своих солдат. Таким путем культ Слаанеша укоренился в Легионе. С этого момента Дети Императора искали способы удовлетворения любой прихоти, любого каприза, возникающего в их воспаленном воображении, расширяя диапазоны ощущений насколько возможно, совершенствуя свои тела для получения запредельного блаженства.

Отдавшийся Слаанешу, ощутивший все, что только может вынести тело, Вопящий Десантник обладает слухом, в тысячу раз превосходящим человеческий, способным различать тончайшие оттенки в тоне и силе звука. Это напрямую затрагивает сознание Вопящего Десантника, сильнейшим образом стимулируя чувства, так что все прочие ощущения кажутся блеклыми и невыразительными. Чем громче и дисгармоничнее шум, тем мощнее получаемое удовольствие: со временем лишь грохот битвы и крики умирающих могут обрадовать Вопящего Десантника. Его мозг прекращает работать и становится лишь приемником для восприятия мелодии апокалипсиса и стонов раненых, пока тело движется в танце разрушения.

Вопящие Десантники облачены в доспехи ярких цветов, так как их измученное зрение способно различать лишь самые броские цвета и узоры. Их вооружение состоит из странных устройств – Звукового Бластера, Бластмастера и Сирены Рока – все они создают оглушающую звуковзрывную волну.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Вопящий Десантник	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Воин Чистой Ноты	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила

Бесстрашные, Метка Слаанеша (включена в профиль).

ЗВУКОВОЕ ОРУЖИЕ

Звуковой Бластер. Выпуская поток диссонансного звука, бластер может разорвать цель на части. Бластер может быть использован для издания либо серии резких звуков, либо долгих дисгармонических стонов. Это оружие имеет два профиля, вернее, режима стрельбы.

Дальность	Сила	АР	Тип
24 дюйма	4	5	Штурмовое 2 или Тяжелое 3

Сирена Рока. Сирена Рока – это конструкция из труб и динамиков, которая усиливает боевой клич Десантника. Вместо стрельбы из другого оружия Десантник может использовать Сирену.

Дальность	Сила	АР	Тип
Шаблон	5	3	Штурмовое 1

Бластмастер. Эта более тяжелая версия звукового оружия использует низкие, басовитые тона, от которых у противников лопаются вены и глаза. Изменяя частоту звука, можно достигать разного эффекта.

Перед стрельбой выберите один из режимов стрельбы. Это делается до броска на попадание.

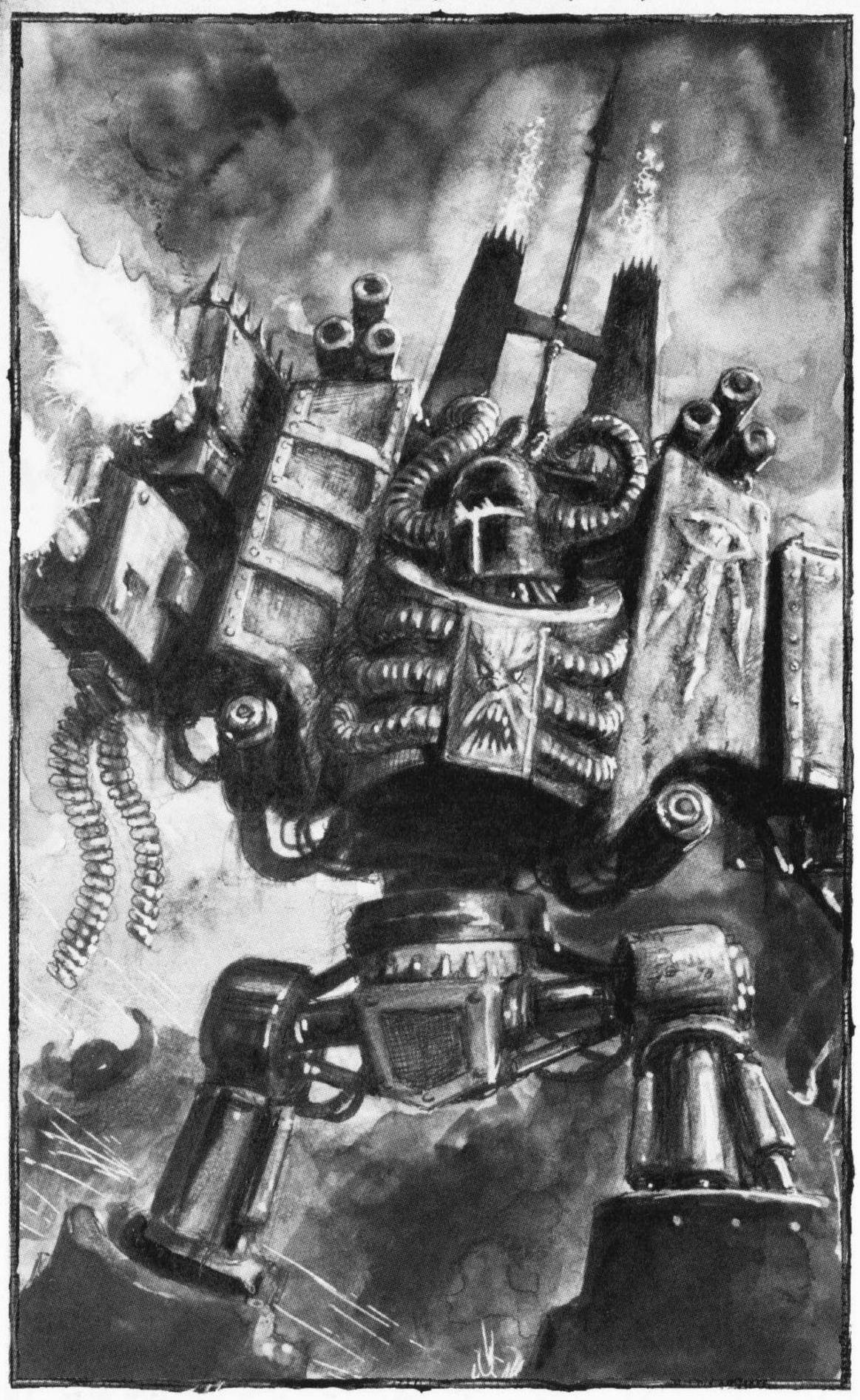
Переменная частота

Дальность	Сила	АР	Тип
36 дюймов	5	4	Штурмовое 2, Залегание

Постоянная частота

Дальность	Сила	АР	Тип
48 дюймов	8	3	Тяжелое 1, Взрыв, Залегание

ДРЕДНОУТ ХАОСА



Дредноуты – гигантские двуногие бронированные боевые машины, сражающиеся вместе с пехотой. Дредноут управляется единственным водителем, сращенным с сердцевиной Дредноута и соединенным с ней через нервную систему и системы передачи мозговых импульсов. Дредноуты оказывают неоценимую поддержку, расстреливая врага из тяжелых орудий или истребляя противников в рукопашной громадными клешнями и клинками. Секрет создания Дредноута невероятно стар и практически утерян. Большинство Дредноутов Предавших Легионов относятся ко временам Ереси Хоруса. Крайне редко ветеран, заключенный в Дредноуте Космодесанта, становится отступником, хотя бывают случаи, когда Дредноут уступает напору боевого безумия, накапливающегося за века или даже тысячелетия постоянных сражений.

Дредноуты Космодесанта Хаоса – поистине древние устройства, что восстанавливались и переделывались множество раз за сотню столетий Долгой Войны. Если среди верных долгу Космодесантников вечность заключения в Дредноуте считается почетной обязанностью, Космодесантники Хаоса относятся к помещению в Дредноут как к погребению заживо – мучительной пытке, наказанию от Темных Богов.

Космодесантников Хаоса ужасает сама мысль о полужизни, проводимой внутри давящей утробы Дредноута, где нельзя своими глазами увидеть битву или своей рукой ощутить отдачу болтера. Для них лучше умереть и обрести последнее пристанище в содрогающемся круговороте течений Варпа, чем провести вечность в адамантиновой раковине, сражаясь в Долгой Войне в качестве съехавшего с катушек механизма. Как следствие, большинство Дредноутов Хаоса полностью сошли с ума. Безумие, смесь страха и гнева, гложет их разум долгие тысячи лет. Между битвами саркофаг, содержащий в своей глубине тело водителя, отсоединяется и вынимается из туши Дредноута. Несмотря на это, сам Дредноут сковывается цепями, подобно зверю, пока нет сражения, из опасения, что какой-то осколок души водителя может оставаться внутри и заставить машину впасть в бешенство смерти и разрушения.

Когда корабли флота Десанта Хаоса приближаются к намеченной жертве, орудия Дредноута заряжаются, а саркофаг устанавливается на место. Безумие подключенного Космодесантника нарастает вместе с тем, как проходит сонное оцепенение. В этот момент сумасшедшая связка плоти и металла вновь выпускается на врага.

D6	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Стрелковое безумие.** Дредноут Хаоса не может двигаться или совершать нападения в этот раунд. Вместо этого он в Фазу стрельбы должен повернуться к ближайшему подразделению (дружественному или вражескому) и обстрелять его из всех видов оружия (по крайней мере попытаться), причем два раза. Если Дредноуту не из чего стрелять, то этот результат считается как результат «Вменяем».
2-5	**Вменяем.** Дредноут управляем.
6	**Кровавая ярость.** В Фазу движения Дредноут должен двигаться с максимальной скоростью к ближайшему подразделению противника. В Фазу стрельбы Дредноут не может стрелять, но может (и должен) использовать специальное правило «Подвижность», чтобы еще больше приблизиться к противнику. В Фазу ближнего боя Дредноут обязан совершить нападение, если может. Если Дредноут лишен подвижности, то этот результат считается как «Вменяем».

					Броня			
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	3

Тип подразделения: Машина (Шагатель)

Специальные правила

Безумен: В начале Фазы движения игрока Хаоса киньте D6 за каждый не связанный в ближнем бою Дредноут Хаоса и проконсультируйтесь с таблицей напротив.

«ГУБИТЕЛЬ»

Происхождение боевых машин, известных как «Губители», покрыто завесой тайны. Никто точно не знает, когда и как их начали производить, однако существуют дразнящие намеки, обрывки полузабытых древних текстов, указывающие на разгадку. Отчеты с полей сражений и изображения, сделанные камерами-черепами, позволили Имперским Стратегам определить параметры этого дьявольского процесса.

Возвышающийся на шести мощных, движимых поршнями конечностях, корпус «Губителя» вмещает демоническую орудийную башню, включающую целый арсенал смертоносного вооружения, от автоматических пушек до ракетной установки. Самое тяжелое орудие «Губителя» – гаубица, встроенная в башню, способная истреблять целые отделения и уничтожать боевую технику одним выстрелом. Те, кто уцелел под обстрелом, столкнутся с яростью «Губителя» в ближнем бою. Две громадные клешни для захвата и сокрушения врагов, вращающиеся лезвия или молотящие кнуты цепов – все это позволяет «Губителю» сокрушать все на своем пути.

В отличие от танков Имперской Гвардии и Космодесанта, «Губитель» управляется не людьми. При помощи сложных тайных ритуалов последователи так называемой Темной Механики вместе с Колдунами Космодесанта Хаоса призывают сущность демона из Варпа и заключают ее в запечатанной рунами оболочке «Губителя». Разъяренного таким вмешательством демона необходимо успокоить умиротворяющими заклятьями, что затем, во время битвы, снимаются.

Полностью изливая свою бессмертную злобу, пойманный демон заставляет «Губитель» идти вперед, изрыгая смерть из орудий. Он наслаждается схваткой, сокрушая врагов клешнями и разрывая все на своем пути, при этом все время испуская через динамики нечеловеческий рев. Не заинтересованный в собственном выживании, скованный демон не обращает внимания на залпы ракет и разрывы снарядов возле своего корпуса, продвигаясь через самый плотный обстрел без колебаний или страха.

				Броня				
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
«Губитель»	3	3	6	12	12	10	3	3

Тип подразделения: Машина (Шагатель)

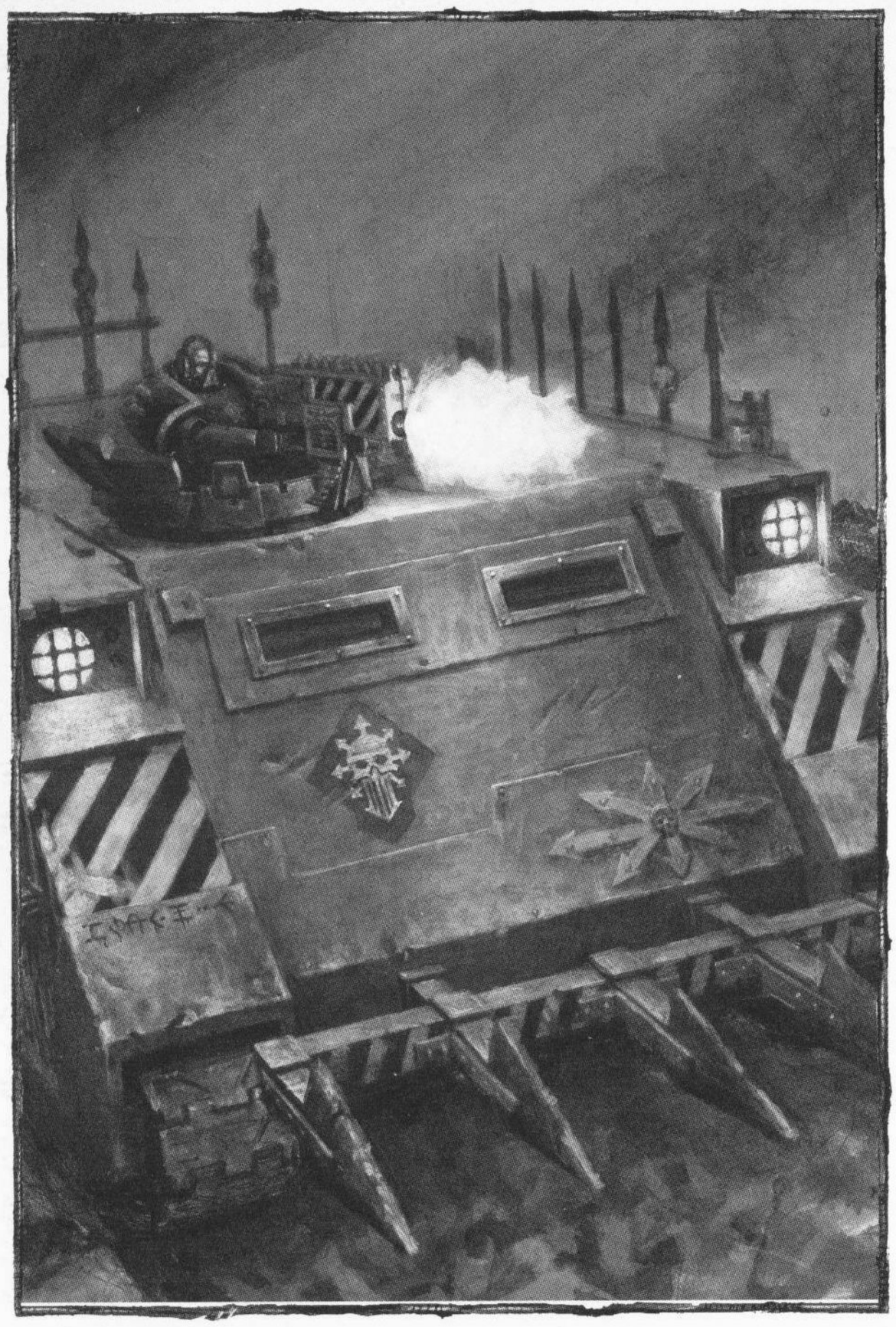
Специальные правила

Подвижность.

РОТА ТЕНЕЙ

Далеко, в Восточном Пределе, где слабеет и исчезает свет Астрономикона, находится планета Бастонбейл. Затянутый пологом ночи мир-улей, Бастонбейл был основным поставщиком рекрутов для Ордена Космодесанта Соколы Смерти. Позже, в начале 41-го тысячелетия, когда Орден обновлял свою присягу Императору на Гаталаморском Совете, Бастонбейл пал. Нечто древнее и ужасающее проснулось в подземельях столицы Бастонбейла, что-то, пожирающее души смертных, поглощающее их миллионами. Соколы Смерти ответили всеми силами, истребляя безмозглые порождения, оставленные чудовищем, и разыскивая саму тварь. Неизвестно, что произошло в темных глубинах, но через три месяца Соколы Смерти перестали существовать. Вместо них появилась Рота Теней. Космодесантники в серой броне, поверхность которой вспенивалась искаженными лицами демонов, атаковали верхние уровни улья и уничтожили Имперского Наместника. Девять столетий с того момента они владеют порабощенным Бастонбейлом, совершая со своей мрачной базы опустошающие набеги на соседние системы.

«НОСОРОГ» ХАОСА



«Носорог» – самый распространенный транспорт Космодесанта, во времена Ереси Хоруса каждый Легион владел сотнями этих машин. Его шасси основано на Стандартной Производственной Схеме, что означает быстроту и простоту производства и обслуживания, а также возможность использования самых разнообразных моторов и видов топлива. Эти качества обеспечили известность «Носорога» по всей галактике, он стал почти таким же непременным символом мощи Адепта Астарта, как болтер и силовая броня.

На протяжении десяти тысяч лет Долгой Войны Космодесант Хаоса продолжал использование «Носорогов» как основного транспорта, позволяющего быстро и точно атаковать намеченные цели. Космодесантники Хаоса также забирали «Носороги» как трофеи, уничтожая всю имперскую символику, прикрепляя знамена, прославляющие Богов Хаоса, и обвешивая машины шипами, лезвиями и жуткими свидетельствами побед.

Отделения на «Носорогах», защищенные от легкого стрелкового вооружения, способны стремительно сближаться с врагом или спешно менять позиции для упреждения намерений противника. На «Носорог» Хаоса нередко устанавливается ракетница класса «Хавок» для превращения его в более мощную боевую машину.

		Броня		
	BS	**F**	**S**	**R**
«Носорог» Хаоса	4	11	11	10

Тип подразделения: Машина (Танк)

Транспорт: «Носорог» может перевозить до 10 моделей, но не может перевозить модели в Терминаторских доспехах, Облитераторов и Вызванных Демонов, несмотря на то, что они являются Пехотой.

Точки стрельбы – 1: До двух моделей могут вести огонь из верхнего люка «Носорога».

Точки Высадки – 3: «Носорог» имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и заднюю рампу.

Специальные правила

Ремонт. «Носорог» – чрезвычайно крепкая машина, и некоторые поломки его водитель может устранить прямо во время битвы. Если «Носорог» по какой-то причине потерял подвижность, вместо стрельбы его водитель может попытаться провести быструю починку. Бросайте D6 в Фазу стрельбы. Если выпало «6», то в следующий ход «Носорог» может двигаться.

«Свергайте идолов! Разрушайте капища! Истребляйте жрецов! Покажите этим глупцам, что они поклоняются всего лишь гниющему трупу!»

Темный Апостол Харзан из Несущих Слов

СКАУНДС ФОЛЛ

Одно из самых страшных нападений Космодесанта Хаоса произошло на планете Скаундс Фолл всего в сотне световых лет от Земли. Проскользнув через Кадианские Врата, небольшая эскадра судов, несущая цвета Легиона Властелинов Ночи, провела месяцы в Варпе, избегая обнаружения имперскими патрулями и заставами. Скаундс Фолл был выбран целью из-за большого Аббатства Школы Прогеника. Здесь будущие адмиралы, комиссары, штурмовики и Сестры Битвы учились и тренировались под управлением Министорума.

Жестокость нападения Властителей Ночи не оставила выживших после семидневного боя, а измельченные останки павших с обеих сторон были использованы для начертания чародейских узоров, помогающих в призыве демонов. Насытившиеся душами и телами верных Императору, демоны опустошили половину планеты, в то время как Властелины Ночи покинули мир, опасаясь кораблей Империи, посланных на их поимку.

Столь успешный и далекий от Ока Ужаса рейд Властелинов Ночи оказался потрясением для военных структур Сегмента Терра и привел к трибуналу и позорной ссылке Главнокомандующего Солара Джексона.

«ХИЩНИК» ХАОСА

«Хищник» – основной танк Космодесанта, он может быть оснащен различным вооружением для выполнения роли истребителя танков, пехоты или сочетания обеих функций. Созданный на основе шасси «Носорога», «Хищник» имеет бронированную орудийную башню, способную вместить автопушку или лазерное орудие, и может быть усилен дополнительными боковыми подвесками с тяжелым вооружением. Пожертвовав возможностью транспортировки пехоты, «Хищник» приобрел укрепленное шасси внутри своих броневых пластин.

«Хищники» Хаоса используются для оказания мобильной поддержки стремительным атакам Космодесанта Хаоса. Обладающие ужасающей огневой мощью, «Хищники» Хаоса могут истреблять технику противника, открывая дорогу пехоте, или обрушивать огненный шторм на пытающихся контратаковать.

Зачастую «Хищники» Хаоса служат веками, даже тысячелетиями. Они увешаны отталкивающими украшениями, развевающимися знаменами, демоническими горгульями, символами Хаоса, а жерла орудий имеют форму звериных голов. Все это делает танк не только боевой машиной, но и знаком ненависти Космодесанта Хаоса к Империи.



	Броня			
	BS	**F**	**S**	**R**
«Хищник» Хаоса	4	13	11	10

Тип подразделения: Машина (Танк)

«ЗАЩИТНИК» ХАОСА

«Защитник» – еще один танк Космодесанта, сконструированный на основе стандартной схемы «Носорога». Его создатели обменяли транспортный отсек на усиленную броню, дополнительные внутренние перегородки и хранилище боеприпасов. Все это требуется для большого орудия класса «Сокрушитель», размещенного в передней части корпуса, и компенсаторов его отдачи. Защищенный спереди толстой броневой пластиной, «Защитник» может выдвигаться на огневой рубеж под активным вражеским обстрелом, приближаясь к стенам укреплений, пока они не окажутся в зоне досягаемости его орудия.

Орудие класса «Сокрушитель» использует снаряды сверхкрупного калибра, наполненные сильной взрывчаткой. Несмотря на то, что его зона действия меньше, чем у обычной пушки, орудие класса «Сокрушитель» гораздо мощнее, и может пробить городскую стену или испепелить танк. Оно отлично подходит для разрушения бункеров и укреплений, для выкуривания пехоты из окопов или для прорыва через крепостные ворота.

«Защитники» Хаоса нашли широкое применение во время осады Императорского Дворца, а позднее их видели в руках Предавших Легионов и Отступников по всей галактике. Железные Воины, верные последователи Пертурабо, продолжают применять целые мобильные батареи «Защитников», покрытых знаками Хаоса и украшенных победными трофеями - обломками разрушенных ими городов.

Во времена Власти Огня два «Защитника» Хаоса, принадлежащих Братьям Анархии, стали причиной успеха штурма Цитадели Секунда, проложив дорогу через пятнадцать метров бетона внешней стены в течение трех дней. Пробитая брешь позволила Братьям Анархии ворваться внутрь, и через несколько часов крепость пала.

	Броня			
	BS	**F**	**S**	**R**
«Защитник» Хаоса	4	13	11	10

Тип подразделения: Машина (Танк)

«ЛЭНД РЕЙДЕР» ХАОСА

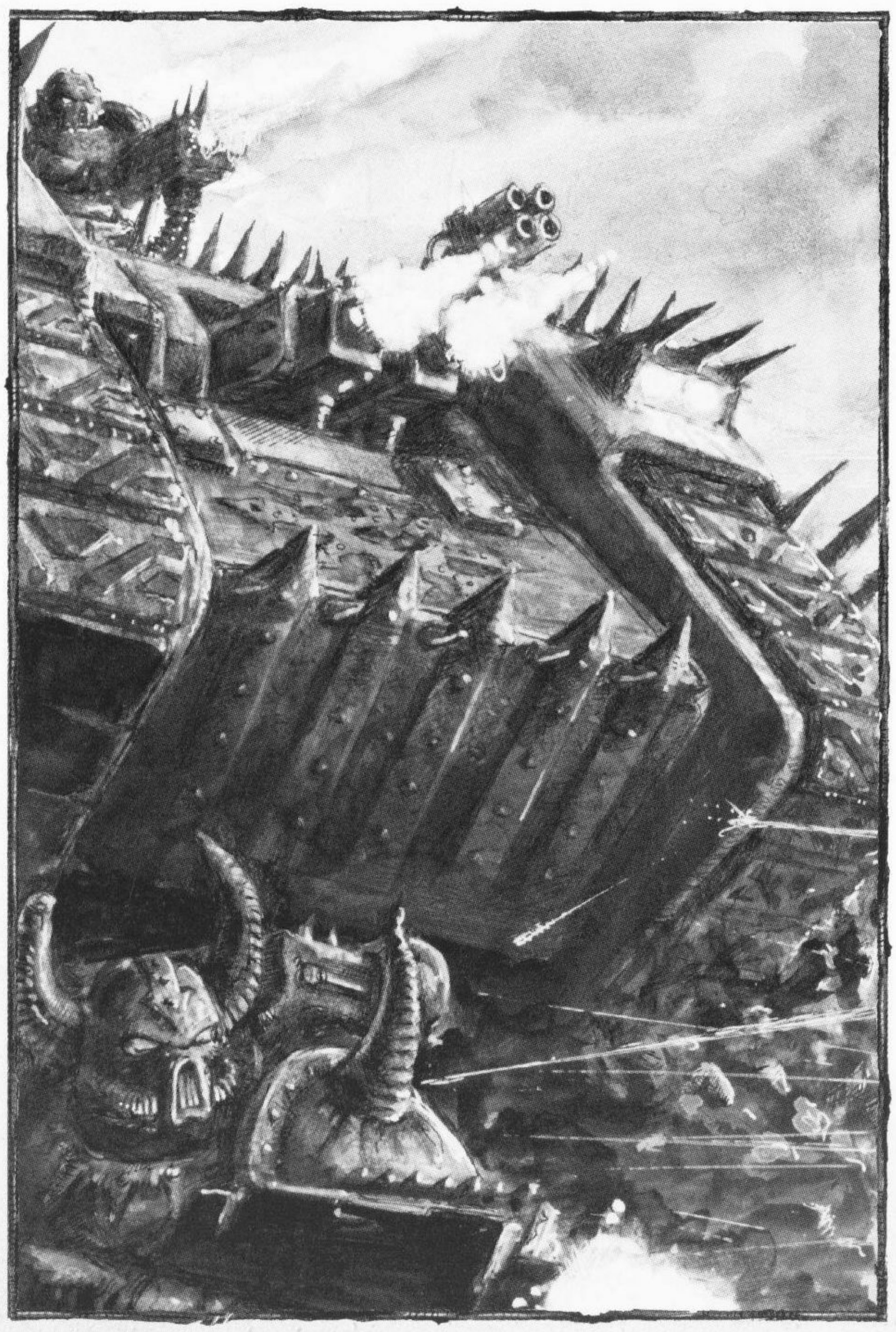
«Лэнд Рейдер» – самая тяжелая наземная машина в распоряжении Космодесанта, больше напоминающая передвижную крепость, нежели танк. С одинаково прочной броней на боках и тыловой части, «Лэнд Рейдер» способен атаковать противника практически без опасений. Вместительный транспортный отсек «Лэнд Рейдера» позволяет перевозить целое отделение Космодесантников Хаоса или, гораздо чаще, группу грозных Терминаторов Хаоса. Достигнув намеченной позиции, «Лэнд Рейдер» открывает передние люки и выпускает свой груз – свирепых воинов – прямо в гущу противника, одновременно поддерживая их огнем из многочисленных орудий.

«Лэнд Рейдеры» высоко ценятся Десантниками Хаоса, а их количество крайне невелико. Повелители Войны и Чемпионы Хаоса зачастую превращают «Лэнд Рейдеры» в свой транспорт, показывая могущество и влиятельность. Они увешивают корпуса громадными полотнищами флагов, украшают их телами павших и метками Темных Богов. Испускающий лазерные заряды, неподвластный вражескому огню, в бессилии опадающему с брони, «Лэнд Рейдер» – ударный танк, что может находиться на острие атаки или служить передвижной огневой точкой при обороне.

«Темное искусство, именуемое Демономагией, есть ключ к призыву, вызову, обузданию и подчинению адских сущностей из Имматериума. Демономансер знает приглашения, приношения и обещания, что привлекают внимание этих дьявольских призраков. После долгого изучения каббалистических формул и ритуалов нечестивый исследователь познает способы увеличения своей власти над Великими Силами. С обретением подобного могущества сделки с демонами становятся менее опасными, а получаемые от запретных договоренностей выгоды растут.

Черное колдовство Демономагии опирается на особые элементы материальной и духовной природы. Приношение тщательно выверенного сочетания таких элементов в определенном порядке – основа искусства. Кровь, пот, волосы, кости, страх, ненависть и зависть – все это Великие Составляющие, распространенные в ритуалах призыва и вызова. В зависимости от того, какую Гибельную Силу предполагается подчинить, возникает нужда в дополнительных, Малых Составляющих.»

Либра Малификорум –
О Демонах и Дьяволах, том 3, mccxxvii (1227)



«Духовное откровение при столкновении с могуществом Хаоса есть освобождение для машины, равно как и для разума смертного. Наша обязанность – создать этот благословенный вид союза».

Поучения Гайяка Крустеллама, Темного Маг

	BS	Броня F	S	R
«Лэнд Рейдер» Хаоса	4	14	14	14

Тип подразделения: Машина (танк)

Транспорт: Вместимость 10 моделей. Модели в Терминаторских доспехах занимают два места. Следует иметь в виду, что Облитераторы и Вызванные Демоны не могут транспортироваться на борту «Лэнд Рейдера», хотя они являются Пехотой.

Точки стрельбы – 0: «Лэнд Рейдер» не позволяет своим пассажирам вести огонь, не выходя из машины.

Точки высадки – 3: «Лэнд Рейдер» Хаоса имеет фронтовую штурмовую рампу и два боковых люка, которые могут быть использованы для посадки и высадки.

Специальные правила

Штурмовая машина. Модели, высаживающиеся из «Лэнд Рейдера», могут совершать нападения в тот же раунд, в который они высадились.

БЕЗ ЖАЛОСТИ, БЕЗ ПРОЩЕНИЯ

Адраст без всякого выражения на лице смотрел, как колонна лоялистов замерла. Его сенсоры наполнились хрустом перемалываемого гравия и ревом моторов; он осторожно перешел на другую сторону башни, чтобы посмотреть на восток. Там, за треснувшей внешней стеной крепости, двигались два транспортных «Носорога», сопровождаемые грозным «Хищником» и парой ковыляющих Дредноутов. Все носили цвета Ордена Вестников Возмездия. Со своей возвышенной позиции он видел скаутов, пробирающихся в выжженные развалины того, что когда-то было городом Индельхеймом. «Еще немного», – подумал Адраст, в то время как скауты продолжали продвигаться дальше, пока языки огня и летящая сажа не скрыли их от его взора.

«Владыка Кхарийун, пора», – быстро прошептал Адраст в свой передатчик, не сумев скрыть возбуждение в своем голосе.

Из дыма и пламени появились атакующие Космодесантники Хаоса из отряда Владыки Кхарийуна. Комин и его Хавоки прикрывали их огнем из ракетниц с западных позиций, пока Коргаддох и Беречон приближались во главе своих отделений, держа наготове болт-пистолеты и пиломечи. Лоялисты сформировали оборонительное построение, а очереди из болтеров уже проносились с грохотом между враждующими сторонами, выплескивая при попаданиях крохотные облачка багровой ярости. Когда ракеты достигали цели, среди руин гремели разрывы, а стена полуразрушенного здания на востоке превратилась в пыль под напором чудовищной туши «Губителя». Визжа и завывая, одержимая машина рванулась к «Носорогам». Один транспорт сумел свернуть с его пути, но «Губитель» подскочил к другому и схватил его гигантскими клешнями. Орудия демонического устройства дали залп в упор. Фигурки в броне посыпались из вскрытых внутренностей «Носорога», когда клешни отбросили его в сторону. За несколько ударов сердца уцелевшие были схвачены и безжалостно раздавлены клешнями.

Вопящие Десантники в своих ярко разукрашенных доспехах, союзники Владыки Кхарийуна из Детей Императора, заняли позиции в бреши, проделанной проходом «Губителя». Истошный визг на мгновение оглушил Адраста, прежде чем автоматика сенсоров его брони заблокировала разрывающий барабанные перепонки звук. В следующую секунду невидимые потоки психозвуковой энергии обрушились на рассыпавшихся Космодесантников, наполняя воздух осколками раздробленных камней, взламывая броневые пластины, дробя внутренности. Те лоялисты, что уцелели, валялись в каменном крошеве подобно выброшенной на берег рыбе, их корежили судороги, вызванные повреждениями мозга.

«Вперед», – усмехнулся Адраст, вынимая из ножен свой силовой меч и нажимая символ включения. Вместе со своим отделением он спустился по заваленной обломками винтовой лестнице башни вниз, во двор. Лоялисты полностью сосредоточились на удержании периметра, не зная о присутствии Избранных внутри него. Адраст возглавил атаку в тыл Вестников Возмездия, а безумный Дредноут Хаоса, дико вращающий своими боевыми косами, сцепился со своим имперским двойником.

Один из лоялистов услышал топот бронированных ног и повернулся, держа болтер наизготовку. Рычание болтера, вспышка – Адраст почувствовал три сильных удара в левую часть грудной клетки. Изрыгнув проклятие, он бросился на Космодесантника.

«Умри, трусливый пес!» – взревел Адраст, стреляя из болт-пистолета в лицо своего противника.

Космодесантник отшатнулся от очереди, но успел вовремя отбить болтером руку Адраста, заносившую меч для смертельного удара. Адраст швырнул себя в имперца, свалившись вместе с ним. Лоялист зажал болт-пистолет Адраста в правой руке, отводя его от своей головы. Адраст сменил хват на рукояти силового меча и резко нажал. Мерцающее лезвие проникло сквозь броню и вошло в землю. Выплевывая бессвязные проклятия, Адраст вытащил меч из содрогающегося тела Космодесантника и направил острие клинка в уязвимое место между нагрудником и наплечником - как делал это бесчисленное количество раз до этого момента. Лезвие беспрепятственно проникло через сросшиеся ребра, пробив оба сердца. Именно так потрошат имперских собак, с гордостью подумал Адраст.

Встав, Адраст высвободил меч. Кровь зашипела на силовом поле клинка, когда он поднял оружие высоко вверх. Упоение боем охватило его, он громко и восторженно закричал своим людям:

«Пусть никто не уйдет! Убейте их всех!»



АББАДОН ОСКВЕРНИТЕЛЬ
ПОВЕЛИТЕЛЬ ВОЙНЫ ХАОСА

Абаддон – Разоритель. Абаддон – архидьявол. Чудовище, чье имя превратилось в проклятие, а проклятие усилилось десятикратно за десять тысяч лет, что он наводит ужас на галактику, которую когда-то помогал завоевать во славу Императора.

Во время Великого Похода Абаддон возвысился до Капитана Первой Роты Легиона Лунных Волков. Когда Легион сражался в сотнях миров, он прославился своим знанием тактики и физической мощью. Он поклонялся Хорусу подобно тому, как сын боготворит отца. Говорили, что Абаддон был клоном самого Хоруса, чистокровным порождением генокода Примарха. Не было никого счастливее Абаддона, когда Легион обрел имя Сыновей Хоруса после Улланорского Похода.

В начале Ереси стало очевидно, что верность Абаддона принадлежит его Примарху, а не Императору. Он командовал отделениями Терминаторов Легиона Сыновей Хоруса в свирепых схватках на Истваане, Яранте и при штурме Императорского Дворца. Абаддон дрался с Терминаторами Имперских Кулаков на борту боевой баржи Хоруса, а гибель Примарха ввергла его в такие глубины безумия и ненависти, куда еще не опускался разум смертного. Перед возвращением Сыновей Хоруса в Око Ужаса именно Абаддон возглавил стремительную и неистовую контратаку, вернув тело павшего Повелителя Войны. Завладев драгоценной добычей, Сыновья Хоруса отступили в Око Ужаса, страшась гнева имперских сил. Так Абаддон покинул мир смертных и вошел в легенды.

Возвратившись во главе адских полчищ, Абаддон опустошил целые звездные системы возле Ока Ужаса, прежде чем Империя собралась с силами и остановила его натиск. Верные ему Космодесантники Хаоса, носящие ныне имя Черного Легиона, находились на острие атаки, уничтожая все на своем пути.

Во время своего первого Черного Похода Абаддон заключил множество сделок с адскими сущностями. В подземельях под Башней Тишины на Уралане Абаддон обнаружил одержимый демоном клинок, обладающий поразительной силой. С завывающим оружием в руке Абаддон стал неудержимым. Целые города сгорали в огне жертвоприношений вечно голодным демонам Хаоса, а Абаддон получал от них нечестивые дары. С этого момента Абаддон грезил об основании Империи Хаоса, построенной на развалинах Империи Людей. Каждый мир, каждый город, что были уничтожены, на шаг приближали его к долгожданной цели. Абаддон жаждал заклеймить знаком своей власти всю галактику.

Со времен своего первого разорительного нашествия Абаддон организовал двенадцать Черных Походов против Империи. Каждая атака подтягивала искалеченные планеты Империи ближе к Оку Ужаса. Каждое нападение Абаддона увеличивало могущество Черного Легиона. В сознании Десанта Хаоса успех был признаком благосклонности Богов Хаоса, и Абаддон превратился для многих в преемника Хоруса. Только Демонические Примархи обладают влиянием, сравнимым с могуществом Повелителя Войны из Черного Легиона. Высшие Властители Терры страшатся того дня, когда Абаддон действительно объединит все Предавшие Легионы и вернется на Землю для завершения начатого Хорусом. И их страхи не лишены оснований.

В последнем Походе Абаддона мир-крепость Кадия был захвачен Черным Легионом и его союзными полчищами. Яростная схватка за обладание Кадианскими Вратами – единственным устойчивым проходом в Око Ужаса, – все еще продолжается на поверхности Кадии и десятка ближайших миров. Если армии Абаддона одержат победу, плотина рухнет, и бесконечный поток Хаоса ринется из Ока Ужаса. Возможно, он устремится и к самому важному из миров – к Терре.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Аббадон	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+

Вооружение
Аббадон одет в Терминаторские доспехи, вооружен спаренным болтером, Персональной Иконой, Демоническим мечом Драч'Найеном и Когтем Хоруса (смотрите ниже).

Специальные правила
Бесстрашный, Независимый персонаж.

Метка Хаоса Повелевающего. Аббадон поочередно обрел благорасположение каждого из четырех Богов Хаоса и, как и его учитель Хорус, не стал пешкой в руках какой-либо одной силы. За века своей жизни Аббадон соединил все метки Богов вместе в одну, которая комбинирует дары всех Богов. Он имеет непробиваемый спас-бросок на 4+ за свои Терминаторские доспехи и метку Тзинча. Все остальные дары уже включены в его профиль. Так как Боги Хаоса имеют свои далеко идущие планы на Аббадона, он игнорирует правило Немедленной Смерти.

Демонический меч Драч'Найен и Коготь Хоруса. Аббадон получил в дар меч Драч'Найен и несет Коготь Хоруса – легендарное оружие, которым был вооружен сам Архипредатель. Вместе они имеют такой же эффект, как и одержимый демоном клинок Хаоса Неделимого (дает дополнительные D6 атак, подробности – на странице 93), но вместо увеличения Силы на 1, оружие Аббадона удваивает его Силу (до 8), и он может перебрасывать проваленные броски на пробивание в ближнем бою.

** Аббадон имеет +D6 атак за одержимый демоном клинок.*



КХАРН ПРЕДАТЕЛЬ

Кхарн потратил тысячи лет своей жизни на кровавую схватку со всем и вся, до чего мог дотянуться. Его притягивает запах войны, как голодного пса манит запах свежей убоины, а впавшего в боевое безумие Кхарна уже невозможно остановить. Даже во времена Великого Похода, когда он сражался в первых рядах штурмовых рот Легиона Пожирателей Миров, Кхарн был известен как великолепный, но неуправляемый боец. Когда настало время Ереси, Кхарн с радостью повел своих солдат против собратьев, особенно отличившись в бойне на Истваане.

При штурме Императорского Дворца Кхарн был на острие атаки. Когда Хорус пал, Кхарн уже лежал, чудовищно искалеченный, на груде поверженных врагов. Его верные Пожиратели Миров забрали безжизненные останки и пробились к своим кораблям. Уже будучи на борту, они обнаружили, что какое-то дьявольское чудо позволило Кхарну выжить. Было ли то дыхание самого Кхорна, что вернуло жизнь его Предводителю Берсеркеров, или неудержимый дух Кхарна просто отказался уйти – сложно сказать наверняка.

Кхарн получил прозвище «Предатель» после происшествия на демонической планете Скалатракс. В битве против Детей Императора Пожирателям Миров требовалась всего лишь еще одна, последняя победа над Фульгримовыми солдатами, и этот мир был бы завоеван во славу Кхорна. Сражение необходимо было закончить до наступления долгой, морозной ночи, поскольку холод тьмы Скалатракса истребил бы всех, не разбирая победителей и побежденных. Но Пожиратели Миров не могли добиться успеха, и раз за разом отбрасывались назад залпами звукового оружия. Кхарн проклял своих соратников за неудачу, он схватил огнемет и поджег ближайшие здания в знак гнева. Он перебил пытавшихся его остановить и вошел во мрак. Змеиный язык огнемета снова и снова облизывал строения, пожар поглощал город. Среди всеобщего беспорядка рыскал Кхарн, убивая своих и чужих. Анархия охватила Пожирателей Миров, они сражались друг с другом, Легион распался на сотни отрядов. С этого залитого кровью дня Кхарн стал самым преданным воином Кхорна, живущим для истребления во славу Владыки Черепов.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кхарн	7	5	5	4	3	5	5	10	3+

Вооружение

Плазменный пистолет, бронебойные и осколочные гранаты, Дитя Крови, Метка Кхорна (бонус уже прописан в профиле) и Персональная Икона.

Специальные правила

Бесстрашный, Независимый персонаж, Непробиваемый спас-бросок на 5+, Яростная Атака.

Дитя Крови. Дитя Крови, древний и огромный цепной топор Кхарна – артефакт, добытый во время Великого Крестового Похода. Кхарн так хорошо владеет своим топором, что всегда попадает по противнику на 2+, независимо от Умения Драться (WS). Кроме того, Дитя Крови считается обычным силовым оружием и позволяет кидать Кхарну дополнительный D6 на пробивание машины.

Предатель: Впавший в неистовство берсерка Кхарн атакует всех без разбору! Чтобы это отразить, все «1», выпавшие Кхарну при броске на попадание, считаются попавшими по своим. Отыграйте попадание по случайному дружественному отряду, принимающему участие в том же ближнем бою, как будто это попал противник, но используя характеристики и оружие Кхарна. Очевидно, что игроку Хаоса есть смысл держать Кхарна подальше от своих моделей.

Благословение Кхорна. Кхарн игнорирует эффекты вражедных психосил, и против него не может быть применено психосиловое оружие (оно считается простым силовым оружием).

ПУСТЬ КРОВЬ ТЕЧЕТ...

«Артиллерия вышла на позиции, Брат-Палач!» – прорычал Хоркал в приемник на своей силовой броне. Будто в подтверждение его слов еще один снаряд разорвался на крыше полуразрушенного собора, обрушив облака пыли и обломков вниз, на собравшихся Пожирателей Миров.

«Команды наблюдателей в ратуше, семьдесят метров, северо-восток», – добавил Тирон, отойдя от разбитого витража слева от забаррикадированных дверей. Синие и белые клочья отпавшей фрески над их головами покрывали красные доспехи Берсеркеров.

Брат-Палач Мандратракс и его последователи были заперты в соборе уже полчаса. Сейчас, после непродуманной попытки прорыва, в которой четырнадцать членов его отряда были в считанные мгновения перебиты огнем тяжелого вооружения, их осталось всего пятеро. Он оценивал свои возможности.



«После того, как упадет следующий снаряд, мы атакуем, пока они перезаряжаются», – сказал Мандратракс. – «Держитесь вместе, найдите наблюдателей и отправьте их души к Кхорну. Затем мы отомстим этим жалким Стражникам».

Берсеркеры ответили одобряющим рычанием и возгласами. Они выжидали, столпившись возле треснувших дверей. Мандратракс вынул тяжелый стальной засов и откинул его в сторону.

«Ждем», – предупредил он, почувствовав напряжение в своих свирепых солдатах, желание покинуть удушливую гробницу Имперского капища.

Они ожидали нетерпеливо, как им казалось, уже целую вечность, и, бросив взгляд на секундомер в экране своего шлема, Мандратракс увидел, что пять минут с момента падения последнего снаряда уже истекли.

«Закончились заряды?» – предположил Хоркал, также заметивший промедление.

«Убейте их всех!» – взревел Мандратракс, вышибая плечом дверь и прыгая вперед. Он поднял свой болт-пистолет, ожидая ослепляющего залпа лазеров, но ничего не произошло.

Площадь, прилегающая к собору, оказалась пуста, лишь груды тел и лужи крови пятнали ее. Плотные клубы дыма поднимались с севера, оттуда, где находились позиции артиллерии.

«Впечатляюще», – пробормотал Тирон, в то время как остальные разошлись, осматривая сцену бойни.

«КРОВЬ КРОВАВОМУ БОГУ!»

Громовой рев отозвался в сознании Берсеркеров, равно как и в сенсорах их доспехов. Мандратракс повернулся и увидел, моментально узнав, фигуру в красной броне, вынырнувшую из-за угла собора и приближающуюся к ним. Окровавленные цепи свешивались с его рук, он держал большой пилотопор одной левой, правой сжимая дымящийся плазменный пистолет, его зубы ярко сверкали.

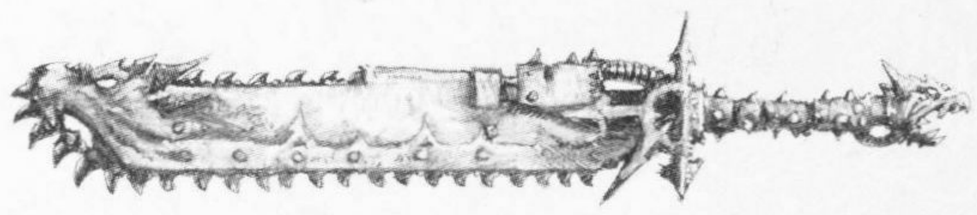
«Кхорн, защити нас», – прошептал Хоркал.

«Кхарн!» – закричал Мандратракс, но было уже слишком поздно.

Пилотопор вначале пробил шлем Уркана, отделив половину его головы в облаке кровавой взвеси. Ослепительная вспышка плазмы из пистолета безошибочно отыскала нагрудник Тирона, проделала в нем дыру и отшвырнула его назад, на ступени собора.

Перепрыгнув через падающее тело Уркана, Кхарн уклонился от пиломеча Джорафа и отсек ему руку простым возвратным движением топора. Используя импульс атаки, Кхарн развернулся и вогнал рукоятку пистолета в лицо Джорафа, разбивая шлем и отбрасывая назад его голову. Удар топора сверху вниз разрубил Берсеркера пополам.

Выстрелы из пистолета Хоркала отразились от доспехов Предателя, оставив небольшие выбоины в кроваво-красном керамите. Кхарн уронил свой перегревшийся пистолет и схватил одну из ног Джорафа, бросив в противника отрубленную нижнюю половину. Прежде чем Хоркал сумел восстановиться, Кхарн был уже рядом, нанося удар топором сбоку. Вращающиеся зубья прорвали боковую пластину и жадно вгрызлись в тело. Высвободив Дитя Крови в фонтане алых струй, заливающих его броню, Кхарн повернулся к Мандратраксу.



Брат-Палач знал, что он обречен. Он позволил своим рукам устало опуститься, и нагнул свою голову чуть в сторону, открывая шею Кхарну.

«Прими мое скромное подношение, Хозяин Черепов», – успел сказать Мандратракс перед тем, как пилотопор перерубил шею одним ударом, послав голову вниз, громыхать по ступеням.

Кхарн остановился, чтобы подобрать свой пистолет, затем вновь направился через площадь в поисках новых жертв для Кхорна, выкрикивая свою молитву:

«ЧЕРЕПА ДЛЯ ТРОНА ЧЕРЕПОВ!»

АРИМАН
ИЗГНАННИК ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ

Ближе к концу Великого Похода Магнус Рыжий завершил написание поистине выдающегося тома о чародействе, названного Книгой Магнуса. Иногда именуемый Книгой Тысячи Сыновей, гримуар был наполнен древним знанием, собранным со всей галактики. Как Главный Библиарий, Ариман служил хранителем книги на планете Просперо, родном мире Тысячи Сыновей. Ариман становился все более увлеченным поиском тайн колдовства, пока он участвовал в Великом Походе. Он встречался с обособленными цивилизациями, где магия обрела главенствующую роль после падения технологии. Ариман изучал гримуар Магнуса и тщательно исследовал упрятанные в нем секреты. Его могущество постоянно росло по мере того, как он осознавал различные тонкости Искусства, открытые мудрыми людьми на протяжении тысячелетий. Подобно всем из Легиона Тысячи Сыновей, Ариман верил, что сила Варпа может служить на благо человечества. Только слабость разума и духа не позволяет обычным людям полностью контролировать эту мятежную стихию.



Со временем самые искусные и влиятельные братья в Легионе начали думать о себе как о Колдунах, они посвящали все больше и больше сил поискам потаенного устройства мироздания, вместо того, чтобы сражаться в постоянных войнах, что вел Император. Зная, что никто среди людей, будь то жалкий бродяга или могущественный Примарх, не способен устоять перед искушениями Хаоса, когда ощущается дыхание первородной силы, Император направил против Просперо Космических Волков. Утонченные башни поразительной красоты были превращены в руины льющимися с небес потоками энергии; обширные библиотеки, содержащие бесценные труды, оказались сожжены огнем ядерного ливня.

Ошеломленный размахом внезапного нападения, Орден Тысячи Сыновей забрал все, что мог, и бежал. Сыновья возвели чародейские защитные барьеры и прорвали блокаду Волков на космических кораблях, надеясь обрести безопасность возле Хоруса. Так была решена судьба Тысячи Сыновей.

> «Знание – сила. С ключом к Черной Библиотеке я получу его целиком.»
>
> Ариман из Тысячи Сыновей

Только после поражения Хоруса иные особенности покровительства Тзинча начали проявляться среди Тысячи Сыновей. Первыми видимыми признаками стали чудовищные уродства, что распространились среди боевых братьев. Магнус сохранял молчание по этому вопросу, но Ариман стал первым среди Колдунов, опасающихся такого хода событий. Их подозрения обратились в страшную уверенность, когда некоторые из них стали меняться и искажаться. Они не сумели стать повелителями Хаоса – и Хаос овладел ими.

Ариман поклялся, что долгий путь, пройденный ими в поисках знания, не закончится безумием и проклятьем. Тени нового города Тысячи Сыновей стали свидетелями отчаянной попытки Аримана найти решение, предотвращающее падение Легиона в Книге Магнуса. Со временем он создал Правило Аримана, заклятье столь могущественное, что оно вызывало силы, далеко превосходящие пределы его возможностей контроля. Он собрал Совет самых искусных Колдунов, что сумели противостоять натиску мутаций, хотя он и подозревал, что даже их объединенных сил может не хватить для обуздания колдовства. Ариман считал риск приемлемым – если все получится, то великое волшебство навечно освободит Тысячу Сыновей от угрозы порчи.

Совет колдунов вначале отказался поддержать Аримана, столь опасен был его план. Однако, когда Магнус обрел перерождение и превратился в Князя Демонов, стало ясно, что Легион утрачивает остатки человеческого. В итоге Колдуны согласились объединить свои силы, и ужасный кокон магического шторма окутал Планету Колдунов.

Говорится, что даже демоны бежали от ревущего урагана волшебства, призванного Ариманом и прочими волшебниками. Раздвоенные копья голубых и желтых молний поражали исковерканных Десантников одного за другим. Ни магический барьер, ни физическая защита не могли сдержать непокорную стихию. Колдовская буря ярилась в вечной темноте, что длилась – неизвестно – дни или столетия, пока сам Магнус своим могуществом не прекратил ее.

Теперь стало ясно, что Правило Аримана превзошло ожидания Колдунов, в то же время став причиной жуткого провала. Все боевые братья, обладавшие небольшой психической силой (или вообще не имевшие ее), превратились в горстки пыли внутри запечатанных гробниц – своих доспехов, хотя их души сохранили подобие существования. Посчитав, что эти солдаты не хуже уничтоженных, Ариман объявил, что он удовлетворен результатом. Порча тел была остановлена, пусть и ужасной ценой.

Магнус знал, что все интриги и планы – не более чем завитки в переплетениях схем самого Тзинча, он также знал, что заговорщики, ответственные за страшное преступление против его Легиона, не должны оставаться безнаказанными. Демонический Примарх изгнал Аримана и его Совет с Планеты Колдунов. Навечно. Он обрек их на скитания по Оку Ужаса и за его пределами в постоянном поиске совершенного знания.

На протяжении тысячелетий Ариман разыскивал магические артефакты, древние тайные книги, талантливых псайкеров и всевозможные проявления колдовского знания и силы. Несмотря на то, что его личная коллекция талисманов, амулетов и гримуаров уже соперничала по богатству с Магнусовой, Ариман постоянно алкал большего. Для получения новых экспонатов Ариман грабил музеи и частные собрания древностей, к ужасу и непониманию своих жертв.

Во многих случаях колдовские артефакты находятся у местных культов Хаоса, и Ариман просто забирает их себе, вместе с талантливыми культистами, из которых могут выйти многообещающие последователи. Зачастую это оказывается неприятным сюрпризом для Мага культа, обратившегося за помощью к Тысяче Сыновей только для того, чтобы лишиться сокровищ культа и лучших из Совета! В последние годы Ариман направил все усилия на розыски легендарной Черной Библиотеки Арлекинов, стремясь заполучить ее непревзойденное собрание информации о Хаосе.

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

Вооружение

Ариман вооружен силовым оружием, болт-пистолетом, бронебойными и осколочными гранатами; одет в силовые доспехи, имеет Персональную Икону, несет Черный Посох Аримана и имеет Метку Тзинча.

Специальные правила

Бесстрашный, Независимый персонаж, Непробиваемый спас-бросок на 4+ (с учетом Метки Тзинча).

Мастер Волшебства. На поле магической силы с Ариманом могут сравниться только Высшие Демоны его бога-покровителя. Он может использовать психосилы: Энергетический Заряд, Искажение Времени, Ветер Хаоса, Дар Хаоса, Удар Изменения.

Черный Посох Аримана: Черный Посох Аримана является мощным фокусирующим инструментом. Посох считается Психосиловым оружием. Он может проходить 3 психотеста в одни раунд, включая прохождение теста за использование Психосилового оружия. Он даже может использовать две психосилы, которые используются вместо стрельбы в соответствующую фазу. Тем не менее, эти силы должны быть направлены на одно подразделение, по общим правилам.

Адские заряды. Болт-пистолет Аримана имеет АР 3 вместо 5.

БИБЛИОТЕКА КАЛЛИМАКИЯ

Во времена Великого Похода писатели, известные как Воспоминатели, сопровождали Легионы Космодесанта. В их обязанности входила запись деяний Космодесантников. Одним из Воспоминателей Тысячи Сыновей был Каллимакий, следовавший за Магнусом и его солдатами в десятках кампаний. Когда настало время Ереси, Каллимакий осознал, что его записи представляют собой коллекцию тайных ритуалов. Опасаясь за свою жизнь, он бежал с Просперо вместе со своими трудами. После того, как Космические Волки уничтожили этот мир, никто не думал о пропавшем Воспоминателе. Только после создания Правила и изгнания Ариман вспомнил о существовании записей. Шестнадцать столетий колдун разыскивал их, и в итоге нашел искомое на планете Апполлония. Тысяча лет и еще половина этого срока прошло с бегства Каллимакия, и вокруг коллекции возник жреческий культ. Вместилище знаний, называемое Библиотекой Каллимакия, защищала цитадель. В подвалах крепости, в хранилище, запечатанном охранными рунами, книги хранились среди пляшущих колдовских огней. Когда Ариман и верные ему из Тысячи Сыновей пришли за коллекцией, стражи Библиотеки отчаянно сопротивлялись, с пылом фанатиков, восполняющим недостаток умения. В конечном итоге, с помощью своих бесстрашных и смертоносных големов Ариман победил после месяца напряженной осады. Колдун захватил записи Каллимакия, а затем сжег Библиотеку дотла, не желая делиться с кем-либо содержавшимися в ней секретами.

ФАБИЙ БАЙЛ

Фабий Байл странствовал по галактике больше, чем любой повелитель из Предавших Легионов. На Диммамаре он известен как Хим-мастер; на Ардене IX и в системе Брей его имя – Свежеватель Людей; деградировавшие племена, обитающие среди опустошенных городов-ульев Парамара V, помнят Властелина Клонов. Сам он зовет себя «Прародитель», провозглашая таким образом, что он раскрыл тайны создания Императором Примархов и первых Космодесантников.

Свидетелем алхимических познаний и мастерства Байла в генетической хирургии может выступать любой мир, что он посетил, поскольку везде, где садились его корабли, оставался след из уродливых калек и чудовищных тварей. Его имя сделалось проклятием для Адептов Терры. Население целых планет истреблялось Адепта Астарта и Инквизицией в попытках вычистить создания Байла огнем и мечом. В большинстве случаев они обнаруживали ранее развитые миры, населенные оборванными ордами примитивных, лишенных рассудка чудовищ.



Байл стал отступником даже по отношению к собственному Легиону. Он занимал позицию Лейтенант-Коммандера Детей Императора во времена Ереси. Возможно, именно тогда, став свидетелем и участником извращенных «подвигов» Детей Императора при осаде Императорского Дворца, Фабий Байл начал свой путь по темным тропам, приведшим к трагедии целые миры. Он определенно стал первым в опытах над пленниками, неделями поддерживая в них жизнь. Байл помог Детям Императора: пока они все дальше погружались в объятия Слаанеша, он изменил химические процессы в их мозгах, обострив чувства, соединив напрямую центр удовольствия с нервной системой, так что любое воздействие на нее отзывалось нечестивой радостью.

Байл оставил Землю перед поражением Хоруса, сопровождаемый свитой «усовершенствованных» последователей. Он путешествовал по раздираемой войной Империи, продавая свои услуги командирам мятежников в обмен на рабов, генетические образцы и древние технологии. Множество амбициозных правителей жалели впоследствии о том дне, когда они разрешили Байлу опыты над их войсками. Подобно многим бродягам и изгнанникам, появившимся во вермена Ереси Хоруса, Байл в итоге оказался в Оке Ужаса.

Здесь он обнаружил Предавшие Легионы, в смятении истребляющие друг друга в междоусобных войнах. Байл предложил свои услуги способным заплатить наивысшую цену, обещая Чемпионам целый набор жутких решений их проблем. Во время странствий от планеты к планете корабль Байла попал в гравитационную ловушку одного из демонических миров. Когда-то это место было жилищем лучших и искуснейших среди Эльдар, теперь оно стало темным, извращенным логовом подкрадывающегося безумия. Для Байла оно сделалось новым домом.

Большинство опытов Байла приводят к летальному исходу или к невообразимой, калечащей трансформации. Однако иногда верные долгу Космодесантники натыкались на яростный отпор от закаленных боями, усовершенствованных людей, сражающихся с силой и коварством дьяволов. Такие измененные объекты экспериментов Байла демонстрируют мощь, скорость и ум, многократно превосходящие человеческие способности. Это гордость Байла, лучшее его творение: Новый Человек, вершина черного мастерства.

Все худшие качества человека соединены в этих тварях, сочетающих жажду власти тирана и физические возможности превосходных воинов. Фабий Байл стремится к распространению нового вида по галактике. Вида, что возглавит восстания и отнимет власть у Имперских Наместников. Даже Инквизиция не знает точного числа этих чудовищ, рыскающих по галактике, но ей известно, что обнаружить их практически невозможно, пока врожденное безумие не заставит тварь убивать. Предсказуемо, что с такими солдатами под своим началом Фабий Байл рассматривается как одна из наибольших угроз существованию Империи.

«Если человек тратит свою жизнь на благие дела и заботу о ближнем, он умирает без благодарностей и воспоминаний. Если его гений принес горе и смерть миллиардам, его имя будут вспоминать спустя тысячелетия и сотни поколений. Ужасная репутация всегда предпочтительнее безвестности.»

Фабий Байл при Осквернении Канзуза IX



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

Вооружение

Пыточный Посох, Игломет Ксайклос, болт-пистолет, осколочные и бронебойные гранаты, Хирургеон.

Специальные правила

Независимый персонаж, Бесстрашный.

Хирургеон. Это сложное полу-техническое, полу-магическое устройство, внедренное в позвоночник Фабия; паучьи конечности устройства нависают над его плечами. Устройство качает черный ихор, заряженный бессмертной энергией Варпа и дающий ему жизненную энергию, по всему телу Фабия. Это устройство дает ему +2 атаки, +1 Силу (уже включено в профиль) и возможность использовать универсальное специальное правило Не Чувствуя Боли.

Игломет Ксайклос. Это оружие стреляет иглами со смертельным ядом. Оружие имеет следующие характеристики:

Дальность: 18 дм. Сила: нет АР: 6 Штурмовое 3

Это оружие не имеет Силы, но всегда ранит при броске 2+ на D6.

Пыточный Посох: Выкованный демоном Пыточный Посох усиливает малейший булавочный укол до всплеска неистовой агонии. Любой противник, получивший хотя бы одно ранение от Пыточного Посоха, немедленно погибает из-за немыслимой боли и удаляется с поля в соответствии с правилом Немедленной Смерти.

Улучшенные Воины: Если Фабий включен в армию, то при помощи генетических манипуляций и наркотиков он может улучшить некоторых своих воинов. Любое количество подразделений Космических Десантников Хаоса может быть «улучшено» Фабием. Это стоит +3 очка за каждую модель. В начале битвы после расстановки киньте D6 за каждое улучшенное подразделение и проконсультируйтесь с таблицей рядом.

ТАБЛИЦА УЛУЧШЕННЫХ ВОИНОВ

D6	Результат
1	**Ярость Берсерка!** Воины атакуют друг друга в животной ярости. Киньте спас-бросок за каждого члена отряда, убирая тех, кто его провалит. Убранные считаются погибшими при подсчете Победных Очков, выжившие же получают +1 Силу и становятся Бесстрашными до конца игры.
2–5	**Стабильная мутация.** Эксперимент завершился успешно (на этот раз), и Улучшенные Воины получают +1 Силу и становятся Бесстрашными до конца игры.
6	**Создал монстра.** Возможности каждого воина временно увеличены во много раз. Каждый воин получает +2 к Силе и становится Бесстрашным до конца игры. К сожалению, даже Улучшенные Воины не могут долго переносить такие нагрузки. В конце каждого раунда один член подразделения (по выбору игрока) удаляется с поля боя как убитый.

ЛЮЦИЙ ВЕЧНЫЙ

Многие тысячелетия назад Люций был Десантником Легиона Детей Императора, следовавшим за своим Примархом, Фульгримом, во имя Императора. Он управлял его телохранителями из Штурмовиков с таким вдохновением и способностями, что Фульгрим наградил его должностью Лорд-Коммандера. Отвергнув все, кроме совершенствования боевого искусства, Люций с гордостью носил свои шрамы, и со временем начал приравнивать боль к успеху.

Когда Дети Императора были отправлены для подавления восстания Хоруса, Люций нанес себе на лицо, голову и грудь глубокие раны, соединив шрамы, полученные за столетия, в лабиринт неправильных узоров, исказивших и изуродовавших его черты. Его постоянное самоистязание и самобичевание были восприняты собратьями как знак чувства долга и целеустремленности. Правда оказалась гораздо мрачнее.

Люций продолжал служить своему Примарху, пока Легион склонялся к Хаосу. Он сражался с невероятной скоростью и мастерством в гладиаторских состязаниях, проводившихся Фульгримом, если Легион был не в состоянии устроить ад на каком-нибудь ничего не подозревающем мире. Он был почти непобедимым, стихией, которую невозможно одолеть. Люций оставался непобежденным, пока не встретил свой рок в облике жуткого Лорд-Коммандера Кирия.

Мучительная агония Люция оказалась для него переживанием неземного удовольствия, и сам Слаанеш не захотел отдавать в объятья смерти такого многообещающего фаворита. За следующие несколько недель мастерски сделанная броня Кирия стала изменяться и преображаться. Его волосы выпадали прядями, а под кожей появились темные линии, медленно проступающие сквозь плоть паутиной шрамов. Вскоре Люций полностью проявился, а все, что осталось от его палача – кричащее, содрогающееся в агонии лицо, навеки заключенное в броню Люция.

С тех пор Люций рыщет по галактике – спесивый убийца-садист, что никогда не может быть повержен окончательно. Тот, кто одолевает его и ощущает хотя бы на мгновение радость от победы, превращается, медленно и мучительно, в своего противника.

Доспехи Люция ныне покрыты шевелящимися, вопящими остатками душ множества таких неудачников, доставляющими ему несказанное удовольствие. Он – мастер в обращении со своим любимым оружием: богато украшенной саблей и одержимым демоном кнутом. Они пробовали кровь Чемпионов и правителей по всей галактике. Люций управляет своими войсками со сверхъестественным даром убеждения и абсолютной уверенностью в своих силах, приветствуя приходящую к нему смерть с той же радостью, с какой он одаряет ею врагов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Люций	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Вооружение

Осколочные и бронебойные гранаты, Броня Визжащих Душ, Метка Слаанеша (включена в профиль), Силовой Энергетический Меч, Пыточная Плеть, Сирена Рока.

Специальные правила

Независимый персонаж, непробиваемый спас-бросок на 5+, Бесстрашный.

Броня Визжащих Душ. Броня, которую носит Люций на протяжении бесчисленных тысячелетий - вычурный гротеск, украшенный вопящими душами тех, кому довелось его убить на протяжении тысячелетий. Всякий раз, когда Люций успешно бросает спас-бросок за доспехи или непробиваемый спас-бросок, подразделение, нанесшее отбитую рану, получает автоматическое попадание с силой 4, которое игнорирует спас-броски за доспехи.

Пыточная Плеть. Плеть считается оружием ближнего боя, и в дополнение уменьшает количество атак каждой модели, которая находится в базовом контакте с Люцием на 1 (до минимума в 1).

ТИФУС
ХОЗЯИН РАЗРУШЕНИЯ

Самым опасным из всех командиров Чумного Флота считается Тифус. На своем древнем боевом корабле «Терминус Эст» он совершил бесчисленные нападения на Империю, распространив заразу и отчаяние по десяткам миров.

То, что Тифус поистине благословлен Нурглом – неоспоримо. Когда Стражи Смерти очутились в Варпе, беспомощные, умирающие от Уничтожающей Чумы, Тифус оказался единственным выжившим из команды «Терминус Эст». Он не только не умер, но вобрал в себя всю силу болезни. Его разбухшее, вздувшееся тело стало вместилищем для этой совершенной заразы, внутренности сгнили, содрогаясь от переполняющей их порчи. Кожа и броня слились воедино, обширные чумные бубоны выросли на туловище, распространяя вокруг себя разрушительную болезнь. Тифус стал носителем Уничтожающей Чумы.

Когда Мортарион и Стражи Смерти обосновались на Чумной Планете, некоторые обособились от своего Примарха. Тифус решил остаться на «Терминус Эст» и набрал новую команду. Несколько других капитанов присоединилось к нему, и Чумной Флот Тифуса отправился на поиски собственной судьбы.

За десять тысяч лет Тифус стал бичом для имперских кораблей и планет вблизи Ока Ужаса. Он обрушил Гниль Нургла на Карандинис VII и Протей, организовал Пандемию Мира Ионы, уничтожил половину населения Флоринса Красной Сыпью и истребил миллионы Уничтожающей Чумой. В последние годы Чумной флот Нургла был неоднократно замечен возле Кадианских Врат.

За ним следовала Зомбирующая Чума. Тем обреченным, кому не посчастливилось не стать жертвой этой заразы, умирали медленной, мучительной смертью, но даже тогда их страдания не заканчивались. Погибшие от демонической болезни не спали спокойно – их тела становились одержимы силой Хаоса, превращаясь в Чумных Зомби, чей укус был заразен. Как клякса, расползающаяся среди звезд, Зомбирующая Чума переносилась флотилией Тифуса. Ее распространение, однажды начавшееся, практически невозможно было остановить. Миллионы уже умерли и переродились в нежить, но очевидно, что в конечном итоге жертвы будут считать миллиардами. Нет ни малейшего сомнения, что к тому времени Тифус придумает и воплотит новый адский замысел.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тифус	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+

Вооружение
Метка Нургла (включена в профиль), Терминаторские доспехи, Персональная Икона, Жнец Душ.

Специальные правила
Независимый персонаж, Бесстрашный, Не зная боли

Предвестник Нургла. Тифус является псайкером и может использовать психосилы Ветер Хаоса и Гниение Нургла. Тифус всегда автоматически проходит психотесты на использование этих психосил (и таким образом, он не подвержен Атакам из Варпа).

Жнец Душ. Это смертоносное оружие имеет форму огромной косы. Это оружие является Демоническим и Психосиловым (то есть дает +D6 атак Тифусу). Тифус может проходить тест за использование Психосилового оружия, даже если он в этот ход уже проходил тест на использование своих психосил.

Рой Разрушителя. Тело Тифуса является домом для смертоносной разумной болезни, которая живет в нем как демон в теле простого смертного. Тифус считается имеющим осколочные и мертвящие гранаты.



ГУРОН ЧЕРНОЕ СЕРДЦЕ
ВЛАДЫКА КРАСНЫХ КОРСАРОВ

Люфгт Гурон, Магистр Ордена Астральных Когтей, Тиран Бадаба и Гурон Черное Сердце, Владыка Красных Корсаров, Повелитель Маэльстрома, Кровавый Пират. Два безумных и жаждущих власти врага Империи в разные эпохи – одна и та же личность. Гурон был смертельно ранен зарядом мельта-оружия ближе к концу осады Бадаба, во время штурма Дворца Шипов. Астральные Когти поклялись до смерти защищать Магистра Ордена и родной мир, но когда пришло осознание, что Бадаб для них потерян, горстка кораблей пробилась через имперскую блокаду. Покинув систему Бадаба, они нырнули в Маэльстром во избежание преследования имперскими силами. Так они присоединились к множеству Чужих, отступников и еретиков, обитавших в Маэльстроме.

Тиран выжил. Половина его тела была почти полностью заменена биопротезами: Технодесантники и Аптекари простояли возле него долгую вахту, пока корабли Астральных Когтей дрейфовали среди пылевых и газовых скоплений Маэльстрома. На восьмой день после ранения Тиран снова был способен говорить, и он приказал своему флоту искать новый мир для завоевания. На двенадцатый день Гурон смог встать и надеть силовую броню. Его последователи провозгласили его выздоровление чудом, но если оно и было чудом, то темным.

Небольших сил, оставшихся в распоряжении Гурона, оказалось более чем достаточно для взятия за считанные часы первого же попавшегося пиратского убежища. Выжившие присягнули на верность Тирану и превратились в его рабов, быстро обучившихся страшиться его гнева. Так появился на свет Гурон Черное Сердце. Получив больше кораблей и солдат, Гурон вновь мог возводить здание империи, достойной его.

Могущество Гурона стремительно возрастало, по мере того как он сколачивал воедино империю еретиков и отступников. Его грозные Космодесантники стали Красными Корсарами, получив такое название из-за цвета краски, использованной ими для уничтожения следов старых имперских символов и гербов. Нововведение пришлось по душе Гурону, и с этого момента все Космодесантники, желающие присоединиться к нему, стали обязаны перенимать этот цвет для своих доспехов.

Красные Корсары стали внушительной военной силой, а их набеги за пределы Маэлстрома участились и ужесточились. Хуже всего то, что в Инквизиции нарастает беспокойство из-за постоянного увеличения количества случаев, когда Космодесантники, поодиночке или целыми отделениями, исчезают, чтобы затем появиться в рядах Красных Корсаров.

В последние годы корабли возле Маэльстрома начали применять систему конвоев. Десятки торговых судов, защищенных военными кораблями Империи, совершают опасные переходы к таким мирам как Хватка Моргана, Тартуга VI, Веркрус и Зататетус Гранд. Это затруднило жизнь Гурона и его пиратов.

Атаки Красных Корсаров стали более осторожными, они нападают на отставших или используют возникшую возможность, если внимание эскорта отвлечено от конвоя. Однако, когда сам Гурон возглавляет рейд, Красные Корсары наглеют. В этом случае они могут атаковать хорошо защищенный конвой, полагаясь на скорость и превосходство в силах и захватывая намеченные суда, прежде чем эскорт успевает вмешаться. Таким образом, влияние Красных Корсаров растет, а имя Гурона Черного Сердца произносят шепотом среди десятков секторов.



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

Вооружение

Силовые доспехи, Силовое оружие, Осколочные и бронебойные гранаты, Персональная Икона, Коготь Тирана.

Специальные правила

Независимый персонаж, непробиваемый спасбросок на 5+, Бесстрашный.

Хамадрия. Гурон имеет при себе зверушку неизвестного происхождения, которая всегда и везде следует за ним. В спокойной обстановке она сидит у него на наплечнике, а если становится слишком опасно – прячется за спиной. Существо никогда не вступает в бой, но, судя по всему, имеет определенный психический талант, который Гурон использует себе на благо.
Хамадрия во всех отношениях считается Спутником, за исключением того, что она делает Гурона псайкером и дает ему возможность использовать психосилу Искажение Времени.

Коготь Тирана. Коготь Гурона был создан для него, чтобы заменить потерянную руку. Коготь является силовым кулаком, в который встроен тяжелый огнемет.

НЕЧЕСТИВЫЙ ПРЕДВЕСТНИК

Вместе с древними боевыми кораблями Десантники Хаоса разнообразных Легионов и Орденов широко используют Космические Левиафаны (или Хулки) для перемещения в Варпе. Космические Левиафаны – это массивные конгломераты, состоящие из астероидов, древних кораблей и прочего космического мусора, которые сбиты вместе течениями Варпа. Большая часть таких мусорных кораблей путешествует по течениям Варпа как им заблагорассудится, но иногда ренегаты восстанавливают двигатели кораблей Левиафана или используют их для перемещения в реальном мире. Для перемещения в Варпе используются силы Колдунов.

Один из самых известных Левиафанов назван архивариусами Инквизиции «Нечестивый Предвестник». Он почти постоянно служит базой для больших контингентов Десантников Хаоса и в разное время на его борту базировались силы Черного Легиона, Гвардии Смерти, Сынов Отмщения, Помазанников Крови и Пекла. Первый случай появления этого Левиафана был отмечен, когда поступил сигнал бедствия из системы Клораса. На сигнал не смогли ответить вовремя, и когда в систему прибыли силы Черных Храмовников, они обнаружили, что планета находится в руинах, а половина ее населения забрана в рабство.

«Нечестивый Предвестник» также был замечен на поздних стадиях Готической Войны и при Разграблении Гарипедеса, во время трехсотлетней схизмы в Сигментуме Солар, известной как Турнир Страха. Последние разы он был отмечен в районе Кадианских Врат, судя по всему, привлеченный началом 13-го Черного Крестового Похода. Он был идентифицирован силами Инквизитора Сцевака как один из кораблей, принимавших участие в атаке на Беллис Корона, и также участвовал в космических столкновения в районе Дентора.

БАДАБСКАЯ ВОЙНА

587.M41 *– Орден Космодесанта Астральные Когти основан на Бадабе для усиления защиты секторов к югу и западу от Маэльстрома.*

723–900.M41 *– Отправки на проверку образцов генетического семени Астральных Когтей становятся реже и скуднее. Дань с планеты Бадаб перестает поступать.*

900.M41 *– Инквизиция посылает вооруженную флотилию на Бадаб*

901.M41 *– Магистр Астральных Когтей, Люфгт Гурон, приказывает уничтожить разведывательную эскадру при ее появлении на орбите Бадаба. Свыше 23 000 верных слуг Императора погибают. Гурон объявляет себя Тираном Бадаба и провозглашает независимость системы от Империи.*

902.M41 *– Первая карательная экспедиция Империи разбита Астральными Когтями.*

903.M41 *– Вторая карательная экспедиция Империи, посланная против Бадаба, разбита.*

903.M41 *– Три других Ордена – Богомолы, Палачи и Плакальщики – объявили о поддержке Астральных Когтей. Восстание стремительно разрастается.*

904.M41 *– Корабль Ордена Огненных Ястребов атакован и захвачен Богомолами. Огненные Ястребы немедленно отвечают. В конфликт вовлечено уже пять Орденов.*

905.M41 *– Орден Эррантов отозван с Восточного Предела. Вскоре он оказывается полностью задействованным в эскорте имперских конвоев.*

906.M41 *– Все больше верных долгу Орденов Космодесанта задействовано в разрешении конфликта, их присутствие нейтрализует почти все угрозы имперским коммуникациям.*

907.M41 *– Усиление орков в Сегменте Ультима требует передислокации нескольких Орденов. В патрулировании трасс их заменяет Имперский Флот. Система Бадаба заблокирована, ее миры осаждаются имперскими армиями. Дополнительные Ордена направлены для изменения положения на планетах Богомолов и Палачей.*

908.M41 *– Большая часть Ордена Плакальщиков попалась в засаду и сдалась после жестокого абордажа. Это поражение стало тяжелым ударом для Гурона.*

908-912.M41 *– Последовательность успешных захватов ключевых позиций Тирана Бадаба. Сам Бадаб окружен и осаждается.*

912.M41 *– Астральные Когти побеждены при штурме Дворца Шипов. Примерно двести выживших, включая раненого Гурона, скрываются в Маэльстроме.*

912.M41–наши дни *– Уцелевшие Плакальщики, Богомолы и Палачи, признанные годными к раскаянию, отправлены в долгосрочные походы для искупления вины.*

ВОЛКИ ФЕНРИСА

Одной из самых известных историй про Красных Корсаров считается рассказ о захвате «Волка Фенриса». Пойманный в ловушку, этот ударный крейсер пал во время свирепой схватки возле Паренксеса.

Больше, чем в чем-либо еще, Красные Корсары нуждаются в кораблях. Без своего флота отступники из Маэльстрома не могут совершать нападения на Империю или избегать карательных экспедиций. Красным Корсарам требуются не все суда, но лишь способные перемещаться меж звездами через Варп – и команды к таким кораблям. Древние суда Астральных Когтей образуют основу их флота, но подавляющая часть других – только небольшие торговцы, переделанные в боевые корабли. Когда разведчики Гурона донесли ему, что патруль Космодесанта ждет его, чтобы перехватить во время набега на планету Паренксес, Кровавый Пират решил захватить одно судно для своего флота.

БИТВА ЗА ПАРЕНКСЕС

Предупрежденный о присутствии Космодесанта, Гурон оставил несколько кораблей в резерве. Затем он повел суда кружным путем, чтобы войти в систему с противоположной стороны звезды. Когда силы Огненных Ястребов и Космических Волков устремились на перехват флота Красных Корсаров, прибывшие к Гурону подкрепления атаковали их с тылу. Космодесантники оказались зажаты между двух эскадр отступников, и отчаянно пытались вырваться из ловушки. Сражение было жестоким, проходя на короткой дистанции; некоторые суда Космодесанта сумели прорваться. Вместо того, чтобы их преследовать, как он поступил бы в обычном случае, Гурон сосредоточил внимание на двух оставшихся кораблях.

Гурон отправил одного разведчика для присмотра за отступлением Космодесанта, на случай изменения их планов. В то же время он выстроил из своего флота широкую сеть, заставляя пойманные суда перемещаться все ближе и ближе к звезде Паренксеса. Зная, что Космодесантники будут драться и, возможно, даже уничтожат свои суда, не допустив их попадания в руки противника, Гурон заблаговременно оставил прореху в своей сжимающейся паутине. Или видимость прорехи. На самом деле Гурон поместил в нее свой флагман, движущийся на минимальной мощности, чтобы избежать дальнего обнаружения. Поверившие в эту иллюзию Космодесантники устремились к дыре. Один из кораблей, крейсер Огненных Ястребов, оказался столь сильно поврежден во время прорыва, что Гурон позволил ему уйти, осознавая недостаточность имеющихся ресурсов для его ремонта. Другое судно, ударный крейсер «Волк Фенриса», получил при бегстве попадание в двигатели. Оставался неплохой шанс на то, что Космические Волки попытаются взорвать свой корабль, если осознают реальность его захвата, поэтому боевая баржа Гурона оставалась в тени. Вместо полномасштабного абордажа Гурон направил в абордажные торпеды своих Красных Корсаров – всего около ста двадцати солдат.

ПЕРВАЯ АТАКА

Почти бесшумное скольжение торпед через бездну космоса разделило их на три волны. Пять из них, с грузом из полусотни отступников, использовали свои небольшие двигатели для избрания кормы «Волка Фенриса» в качестве цели. Их задачей был захват двигателей и плазменных реакторов, который лишал Космических Волков возможности прибегнуть к самому простому способу уничтожения судна.

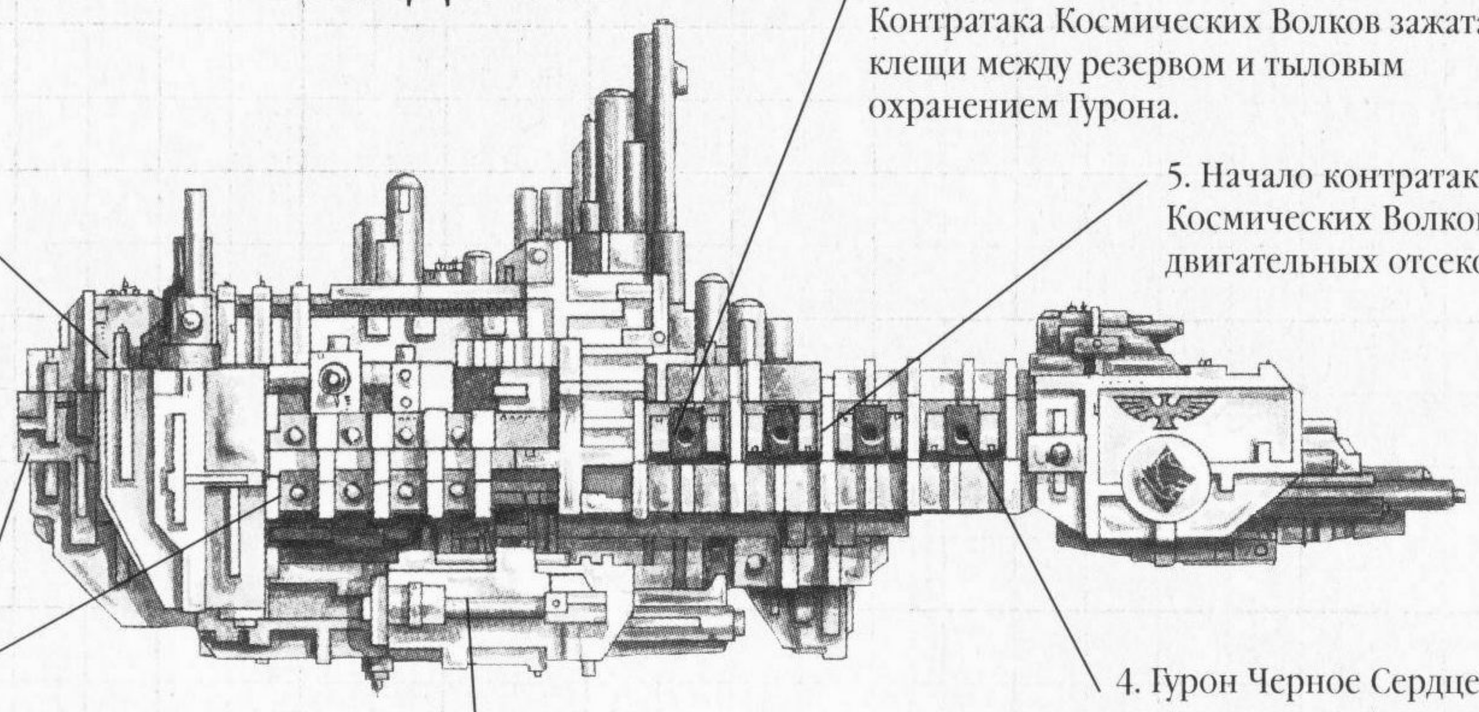
Только когда торпеды оказались уже менее чем в пяти километрах от точки назначения, их заметили сканеры корабля. За несколько секунд защитные установки залили огнем окружающее пространство. Но, невзирая на плотность огневой завесы, была разрушена всего одна торпеда, а четыре оставшихся достигли цели. Прожигающие мельта-заряды проложили путь торпедам через броню корпуса ударного крейсера. Картечницы, размещенные в их головной части, открыли огонь, наполнив внутренности корабля смертельным стальным ветром, сметающим защитников. Легкобронированные слуги Ордена, составляющие большую долю любой команды Космодесанта, погибали десятками. Затем запылали фотонные поля, ослепляя и ошеломляя всех уцелевших. И, наконец, торпеды раскрылись подобно чаше цветка, выпуская Красных Корсаров.

На их встроенные сенсоры не повлияли помехи, созданные устройствами торпеды – отступники открыли огонь из болтеров. Все слуги, пережившие стрельбу, были быстро перебиты мечами и топорами. Всего за полминуты Красные Корсары овладели отсеками корабля, примыкающими к плазмогенераторам. Контратака под предводительством одного из Железных Жрецов быстро захлебнулась в огне установленных пиратами лазерных пушек и мельта-орудий. Мельтабомбы проделали проход в помещения главного реактора. За пять минут воины Гурона обрели полный контроль над кормовой частью «Волка Фенриса».

ОСНОВНОЙ ШТУРМ

Используя свои познания в тактике Космодесанта и представление об общей структуре ударных крейсеров, Гурон отправил вторую волну десанта в атаку на точку, отстоящую от носа корабля примерно на треть всей его длины. Оказавшись в хранилищах, около тридцати Красных Корсаров встретили сопротивление двух отделений Космических Волков, пытавшихся удержать брешь. Две волны безудержно столкнулись в жестокой рукопашной, обменявшись выстрелами из болтеров в упор. Враги убивали один другого пиломечами, болт-пистолетами, ножами и, с учетом особенностей Космических Волков, клыками. Неистовость схватки предопределила ее скоротечность, Красные

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ НАПАДЕНИЯ



1. Первоначальное нападение Красных Корсаров на корму и двигательные отсеки.

2. Столкновение с Космическими Волками возле плазмогенераторов и двигателей.

3. Резерв пиратов атакует центральные отсеки.

4. Гурон Черное Сердце возглавил третью волну атаки против командного мостика.

5. Начало контратаки Космических Волков из двигательных отсеков.

6. Резерв выдвигается из центра. Контратака Космических Волков зажата в клещи между резервом и тыловым охранением Гурона.

Прим. Ударный крейсер – «Волк Фенриса» – Система Паренксес.

Корсары победили, завладели секцией и заняли оборонительный рубеж в прилегающих коридорах и складах. Как и рассчитывал Гурон, к этому моменту контратака Космических Волков против захвативших двигатели отступников начала набирать силу. Красные Корсары сотворили импровизированные баррикады и установили тяжелое вооружение, залив проходы огнем из лазерных орудий и тяжелых болтеров. Наступление отделений Волков в лобовую на ключевые точки остановилось, в некоторых частях корабля они оказались зажаты между плазмогенераторами и противоположными секторами.

Только теперь Гурон начал третью часть своей операции. Во главе оставшихся отрядов Кровавый Пират ударил прямо на мостик. Гурон направил абордажные торпеды так, что они пробили корпус всего в пятидесяти метрах от командной рубки. Затем он возглавил прорыв к огромным броневым пластинам дверей, закрывающих доступ на мостик, безжалостно перебив отделение Космических Волков, мешавших ему. Когда пространство возле входа оказалось очищенным от противника, Красные Корсары перенесли к нему, для создания прохода, фазовый генератор, управляемый бывшим главой Технодесантников Астральных Когтей, Арманием Вальтексом. Затем, после настройки генератора, Гурон приказал своим людям готовиться к ответу Космических Волков.

Командиры на мостике требовали подкреплений от отрядов, сражающихся у двигателей. Несколько отделений остались прикрывать отход, а остальные атаковали позиции Гурона с внешней от командной рубки стороны. Именно в этот момент тридцать Красных Корсаров из второй волны устроили внезапное нападение, зажав наступающих Волков между своими позициями и обороняющимися отрядами с носа корабля. Космические Волки понесли тяжелые потери всего за несколько первых минут, и, вынужденные оставить Гурона в покое, прорывались к орудиям правого борта. Здесь они оказались заблокированы огнем пиратов второй волны и двух отделений, присланных им на подмогу Владыкой Гуроном.

ПАДЕНИЕ «ВОЛКА»

После устранения угрозы тылу Гурон приказал Технодесантникам включить фазовый генератор. Излучающий локализованное варп-поле генератор проделал идеально круглое отверстие в бронированных дверях, ведущих на мостик. Несколько осколочных гранат предварили штурм Красными Корсарами командного центра. Гурон был впереди всех. Команда мостика насчитывала всего нескольких Десантников, бившихся до смерти. Капитан корабля, Гнырль Синезубый, не единожды наносил Гурону удары своим мерцающим силовым топором, но не смог повредить протезы Тирана. В ответ Гурон разорвал вожака Космических Волков своим Когтем и вырвал его клыки как трофей. Получив под свой контроль мостик и двигатели, Гурон остановил судно и просигналил своей боевой барже начать полномасштабный абордаж.

Имея на своей стороне подавляющее численное преимущество, Гурон получил возможность прочесать корабль, уничтожая любое сопротивление. На орудийных палубах левого борта Космические Волки дрались, дорого продавая свои жизни, в то время как покрытый шрамами, разъяренный Волчий Жрец рычанием и воем выплескивал свою ненависть к отступникам. Вначале казалось, что по правому борту Красные Корсары могут быть выбиты из орудийных отсеков. Затем несколько Космических Волков без предупреждения повернули оружие против своих братьев, напав на них с тыла, а потом сдались Кровавому Пирату. Они нарушили свою присягу Космическим Волкам, Леману Руссу и Императору, принеся новую клятву верности Гурону. В качестве награды за предательство Черное Сердце отдал им под командование «Волк Фенриса».

Абордаж длился почти четыре часа и стоил жизни многим Красным Корсарам. Их генетическое семя было собрано, как и генокод десятков убитых Космических Волков, и передано Повелителю Гарреону, бывшему Главному Апотекарию Астральных Когтей, ныне – Владыке Трупов.

Так Гурон Черное Сердце захватил свою самую ценную добычу – «Волк Фенриса».



ПРИЗВАННЫЕ ДЕМОНЫ

Космодесантники Хаоса вызывают демонов для использования их в битве. Они не расставляются по правилам обычных отрядов, и этот раздел посвящен описанию правил появления демонов на поле боя.

Варп – это обитель и владения демонов и таких охотников за душами, как Поработители и Вампиры. Сотканные из психической энергии, демоны – проявление Хаоса, выраженное в пределах Варпа и способное принимать полуосязаемые формы в материальном мире. Некоторые демоны – хлипкие, порскающие существа, порождения примитивных чувств, со слаборазвитой личностью и невыраженными целями. Их источник – безымянные страхи, подсознательный ужас и дурные предчувствия. У них в распоряжении вечность, однако они лишены силы и целеустремленности демонов, порожденных Богами Хаоса.



Каждый Бог Хаоса – сплетение бесчисленных душ, нечто большее, чем просто сумма всех составляющих. Они способны отдавать часть своей сущности, создавая таким путем демонов. Многие из них, известные под общими именами Малых Демонов и Демонических Зверей, всего лишь придатки Богов Хаоса, полностью подчиненные их воле и движимые только зачаточными инстинктами. Иные, Великие Демоны Хаоса, способны мыслить и действовать самостоятельно. Они получили свою личность и могущество от Богов Хаоса, но отделены от них некоей неразличимой дистанцией. Они – часть общего сплетения, и в тоже время у них отличимый от прочих узор бытия.

В тех странных пространствах, где перепонка между реальностью и Варпом особенно тонка, например, в Варп-штормах, демоны могут проявляться в материальном мире в телах из психосиловой эктоплазмы. Демон способен полностью покинуть Варп, отказавшись от подпитки его энергиями, одновременно поддерживая свое существование в реальности. Это может оказаться невероятно сложным для демона, если его связь с Варпом крепка. Лишь очень немногие среди них обладают подобным могуществом.

Гораздо чаще демонам позволяют прорваться в реальность ритуалы и обряды смертных почитателей Хаоса. Такие призванные демоны не имеют тех же возможностей, как проявляющиеся во времена демонических вторжений, но все же они достаточно сильны, чтобы исполнять приказы вызвавшего то короткое время, что они удерживаются в материальном мире.

ПРИЗЫВАНИЕ ДЕМОНОВ

Подразделения демонов начинают игру в резерве, даже если сценарий не допускает использования резервов. Когда подразделение демонов становится доступным, оно должно быть выведено на поле боя так, как описано ниже.

В Фазу движения того раунда, когда демоны были призваны, они не могут ничего делать, но в последующие фазы того же хода могут действовать по общим правилам (вкл. нападения).

Великие Демоны

Когда Великий Демон становится доступным из резерва, он вселяется в тело персонажа в армии Хаоса: Чемпиона, Молодого Колдуна, Колдуна Хаоса или Повелителя Хаоса. Игрок Хаоса выбирает модель, в которую вселяется Демон, и эта модель удаляется с поля боя как погибшая. Демон занимает ее место на поле боя.

Если на тот момент, когда Демон становится доступным из резерва, на поле боя нет подходящей для вселения модели, Демон считается уничтоженным. Вселяться в модели, которые выходят из резерва в тот же ход, нельзя.

Если модель, в которую вселяется Демон, находится в транспорте, модель удаляется как убитая, а Демон выставляется в пределах 2 дюймов от точки высадки машины. Если модель, в которую вселяется Демон, находится в ближнем бою, то Демон ставится как можно ближе к позиции модели, но не ближе чем в 1 дюйме от моделей противника (за пределами ближнего боя).

Младшие демоны

Подразделения призванных демонов выставляются на поле боя из резерва в соответствии с правилами Глубокого удара, за исключением того, что первая модель должна быть выставлена не далее чем в 6 дюймах от Иконы Хаоса. Если на тот момент, когда Демоны становятся доступными из резерва, на поле боя нет пригодной для вызова Иконы Хаоса, подразделение демонов не может выйти на поле боя, и считается уничтоженным. Использовать Иконы подразделений, которые выходят из резерва в тот же ход, нельзя. Подразделения демонов не смещаются с использованием Кубика Направлений (как должны были бы в соответствии с правилами Глубокого Удара). Если носитель используемой Иконы находится в транспорте, то подразделение демонов выставляется в пределах 6 дюймов от машины (и также не смещается).

ПРИЗВАННЫЙ
ВЕЛИКИЙ ДЕМОН



Среди обширного пантеона демонических сущностей, что принадлежат Хаосу, самыми могущественными являются Великие Демоны. Это воплощения Богов, средоточие какого-либо аспекта Хаоса. Они – стражи владений своего создателя и исполнители его воли. Нередко именно Великие Демоны возглавляют вторжения в мир смертных, а также действуют как посланники Губительных Сил к Чемпионам и Магистрам. У них есть свои цели и планы, но все они – лишь отдельные инструменты, вплетающие свои голоса в общую мелодию Хаоса.

В материальном мире Великие Демоны появляются в облике громадных, ужасающих тварей, способных сокрушать танки или истреблять солдат сотнями. Они обладают необычными возможностями и практически неподвластны оружию смертных. Вызов подобной сущности обходится дорогой ценой, так как для материализации Великого Демона требуется колоссальная энергия. Эта цена – жертвоприношение живого существа, что становится воротами в Варп. Неукротимая сила Демона, проходящая этим путем, неизбежно разрушает тело, в которое она призывается. Именно поэтому жертвой обычно становится вовсе не тот, кто вызывает демона…

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Великий Демон	8	0	6	6	4	4	5	10	-

Тип подразделения: Монстроидальное существо

Специальные правила
Бесстрашный, Непробиваемый спас-бросок на 4+.

Закованные в черные и красные доспехи, Темные Жнецы Искусственного Мира Алайток стояли на гребне бесплодной скалы. Внизу под ними войска Великого Врага наступали сквозь россыпи каменных глыб и расщелин, их яркая броня резко выделялась среди серого пепла и скал этого умирающего мира. Молнии плясали в небесах под завывание ветра, Космодесант Хаоса огрызался очередями из болтеров в ответ на шквал рассекающих воздух смертоносных эльдарских сюрикенов.

Экзарх привлек внимание отделения к вражеским солдатам, обходящим Эльдар с фланга по узкой расщелине. Когда Космодесантники Хаоса показались из русла высохшей реки, Темные Жнецы целенаправленно развернулись. Необходимость захвата и сопровождения новых целей изменила структуру сочленений их доспехов, готовых теперь гасить отдачу от выстрелов. Ракетные установки поднялись в унисон. Именно тогда среди полностью открывшегося вражеского отряда показался знаменосец, держащий нечестивый символ, сделанный из изломанных костей Эльдар. В то время как Темные Жнецы боролись с приступом отвращения и тошноты, захлестнувшим их, зрачок реальности мигнул.

Изящные силуэты, привлекательные и отталкивающие одновременно, копошились и переполняли разверзшуюся бездну пульсирующей межреальности, и вскоре они проявились в материальном мире. Их облик был женским. В основном. Большие завораживающие глаза, блестящие от призыва и темной похоти. Тонкие, грациозные тела, почти змеиные в своей текучести. Демоны были вооружены жуткими когтями, зазубренные поверхности которых покрывал яркий глянец.

Пока Экзарх Темных Жнецов боролся с оцепенением, Демоницы Слаанеша устремились вперед и оказались среди стрелков. Их ужасающие вопли чувственного наслаждения разносились далеко вокруг гребня, достигая основной части армии Эльдар, сражающейся внизу в рукопашной.

Нападение, движение, снова атака. Войско Эльдар сплетало сложный и смертоносный узор вокруг Космодесанта Хаоса. И все же, несмотря на всю свою маневренность, бойцы Алайтока отступали. Предводитель армии, прославленный Автарх, уже двести лет приводящий ее к победам, возглавил контратаку.

ПРИЗВАННЫЕ
МЛАДШИЕ ДЕМОНЫ

Легионы служителей Темных Богов бесчисленны и многообразны. Это бойцы, сторожевые псы, посланники и контролеры: сомкнутые ряды демонических тварей, чье единственное предназначение – исполнять повеления и капризы своих творцов и хозяев. Малые Демоны и Демонические Звери – солдаты Хаоса, ведущие нескончаемую войну за влияние с ордами других Богов. Малые демоны – рабы желаний своего повелителя, обретающие и теряющие существование без усилий или сомнений с его стороны.

Не более чем низшие слуги во Владениях Хаоса, такие Демоны – все же могучие воины в материальном мире. Их сверхъестественная природа дает им скорость, силу и стойкость, значительно превосходящие человеческие. Обладающие знанием и волей могут прорвать перепонку между реальностями, позволяя демонам прорваться в мир материи. Оказавшись по эту сторону грани, стаи демонов терзают врага с неослабевающим неистовством, так как время их пребывания в этом мире не может быть продолжительным. Они наслаждаются каждым мгновением, прежде чем сила, поддерживающая их существование, ослабевает, и они возвращаются во Владения Хаоса.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Младший Демон	4	0	4	4	1	4	2	10	-

Тип подразделения: Пехота

Специальные правила
Бесстрашный, Непробиваемый спас-бросок на 5+.

Сияющая алебарда Автарха рассекала одного врага за другим, в то время как вокруг него атаковали визжащие Баньши цвета кости. Космодесант Хаоса не мог выдержать всей ярости натиска Воинов Аспекта, обрушившейся на него, и начал поддаваться.

Пока прочие отступали, Чемпион Великого Врага удерживал позицию. Его броня была высечена из бледного мрамора, по краям окруженного пляшущими и извивающимися червяками золотых рун. Автарх вышел вперед, дабы сразить Чемпиона, но остановился, ощущая нечто неправильное. Что-то отсутствовало, какая-то деталь. Проклятый Чемпион упал на колени, выронив свой громадный меч. Его выгнуло назад, будто в крике, руки раскинулись в стороны. Присутствие чего-то древнего и жуткого словно спустилось молнией с небес в содрогающееся тело.

С ошеломляющим громоподобным хрустом Чемпион словно взорвался изнутри, обломки брони и осколки костей с шелестом и стуком усыпали каменистую землю. Из той пульсирующей груды плоти, что осталась вместо него, начали проступать ужасные очертания. Сияющие очи и закрученные рога проявились из бесформенности останков. Разорванные сухожилия и мышцы переплетались и искажались, образуя четыре мускулистые руки, оканчивающиеся крабовидными клешнями. Бледная кожа, искрящаяся от избытка колдовской силы, невесомые шелка, окутывающие тело - Хранитель Секретов выпрямился в полный рост и обратил на Автарха взгляд своих мерцающих глаз.

Давно забытые, запретные мелодии наполнили сознание Автарха. Воспоминания и грезы десяти тысяч лет прошлого нахлынули потоком, эхо воплей безумного хора сковало его. Он чувствовал вкус крови на языке, и он был сладок. Автарх вдыхал опьяняющие ароматы, обволакивающие разум пеленой видений, вызывающих мысли об утраченных в его долгой жизни возможностях, о бессмысленности самоограничений.

Целиком и полностью завороженный, беспомощный Автарх не мог ничего сделать, когда Великий Демон Слаанеша разрубал его на части своими изящными клешнями. Затем Хранитель Секретов бесцеремонно выдрал камень духа из остатков доспехов павшего. Его длинный язык сладострастно скользнул по поверхности талисмана, пробуя заключенную в нем сущность на вкус. С улыбкой он проглотил мерцающий камень, обрекая душу Автарха на вечные мучения.

ВО СЛАВУ ХАОСА

Итак, Вы избрали путь разорителя, грабителя и разрушителя, идущего по трупам своих врагов? Армия Космодесанта Хаоса имеет все, что только может пожелать Повелитель Хаоса.

Армия Космодесанта Хаоса элитарна: Вам требуется лишь сравнительно небольшое число миниатюр для создания готового к сражению воинства, так как Ваши даже самые простые отряды – грозные бойцы, способные сокрушить любых врагов. Возможно собрать разноплановую армию только из пластиковых моделей, что превосходно подходит начинающим, а также более опытным игрокам, желающим добавить в свою коллекцию еще немного уникальности путем конверсий. Силы Хаоса невероятно разнообразны, поэтому существует немало путей их использования.

ОСНОВЫ

Ядром любой армии системы Warhammer 40 000 являются ее Основные боевые подразделения. Стандартная схема структуры армии подразумевает два обязательных подразделения из раздела «Основные боевые подразделения», которые взять необходимо, однако в случае с Десантниками Хаоса это не самая обременительная необходимость. Выбор из пяти разных отрядов предполагает множество путей их комбинирования.

Для начала лучше всего обратить внимание на отделения «обычных» Космодесантников Хаоса. Вооруженные одновременно болтерами и оружием ближнего боя, они имеют несколько тактических применений. Это незаменимое качество. Защищенные силовой броней, Космодесантники Хаоса могут вступать в перестрелки с большинством вражеских отрядов или же идти в рукопашную и истреблять более слабых противников. Отделения также обладают доступом к тяжелому или специальному оружию, более четко определяющему их предназначение. Вы можете взять лазерное орудие для уничтожения танков с больших дистанций или же огнемет для сжигания врагов в укрытиях. До того, как несколько пробных игр покажут Вам все возможности новой армии, лучше всего давать каждому отделению противопехотное и противотанковое вооружение. Как только Вы станете более четко представлять себе общий стиль игры, Вы, вне всякого сомнения, приспособите разные отделения для выполнения разных задач. Это также подразумевает под собой включение в армию более специализированных отрядов, таких как отлично действующие против пехоты Вопящие Десантники или сверхстойкие Чумные Десантники.

Для тех отрядов, что Вы намереваетесь использовать в ближнем бою, транспорт «Носорог» – это дешевый и эффективный способ «доставки», придающий отряду мобильность. Для примера, отделение из пяти десантников с мельта-оружием может быть посажено в «Носорог», чтобы быстро добраться до вражеского танка и сжечь его. Танк обычно дороже такого отделения, а если оно уцелеет, то сможет напасть на другие отряды в последующие ходы.

МОГУЧИЙ ВОЖАК

Вам также понадобится командующий какого-либо типа, и вновь перед Вами встанет сложный выбор. Повелитель Хаоса обладает массой возможностей выбора экипировки для решения множества задач. Прыжковый ранец и Одержимый демоном Клинок превращают вашего Повелителя Хаоса в летающую машину смерти, в то время как терминаторская броня даст ему больше шансов на выживание.

С другой стороны, вы можете взять Князя Демонов. Возвышающийся над своими последователями, он – настоящее чудовище (действительно так!) ближнего боя, способное потягаться с командующими любого рода, будь то эльдарский Аватар или орочий Варбосс. Тем не менее, он – хорошо заметная цель, которая привлечет шквал вражеского огня в первые ходы, поэтому, когда Вы берете Князя Демонов, убедитесь, что он доживет до момента атаки.

И, разумеется, Вы можете взять **и** Повелителя Хаоса, **и** Князя Демонов. Почему бы и нет?

ТЕМАТИЧНОСТЬ

Большинство игроков традиционно рассматривают армию Космодесанта Хаоса как наиболее сильную именно в ближнем бою. Действительно, Вы можете взять некоторые отряды превосходных рукопашников, таких как Берсеркеры Кхорна, Рапторы, Дредноуты, Губители и Призванные Демоны. Тем не менее, не забывайте, что на самом деле Ваша армия состоит из Космодесантников (пусть испорченных и себялюбивых), и обладает доступом к тяжелому оружию.

«Хищник» и «Лэнд Рейдер» – танки, чья огневая мощь действительно значима, а Облитераторы – возможно, лучшая тяжелая пехота в системе Warhammer 40 000, так как они способны менять оружие каждый ход. Естественно, все вышеперечисленное весьма недешево по очкам, поэтому «скромное» отделение Хавоков, с его многочисленными тяжелыми стволами, может оказаться лучшим выбором для получения возможности стрельбы на большие расстояния.

Наиболее верный путь – начинать с армией, сочетающей ближний бой, стрельбу на средней дистанции и дальнобойную поддержку. Это определенно возможно в случае с Космодесантом Хаоса, поскольку Ваши основные войска достаточно вариативны, чтобы отходить назад и стрелять в «заточенных» на ближний бой (например, Тиранидов) или, наоборот, идти в рукопашную против стреляющих (таких как Тау) оппонентов.

Вне зависимости от того, решите Вы играть от атаки или от стрельбы, внимательно изучите отряды в Элите, Быстрой атаке и Тяжелой огневой поддержке, чтобы не упустить возможности подобрать подразделения, наилучшим образом подходящие для выполнения своей роли.

ЦВЕТА ХАОСА

Немаловажно уделить время обдумыванию цветовой схемы Вашей армии. Раскрашивание миниатюр всегда увлекательнее, если Вы предвкушаете получение в конечном итоге цельного образа. Существует множество рыскающих по галактике отрядов Хаоса, начиная от древних Предавших Легионов до отступников, лишь недавно сбросивших оковы долга перед Империей и Императором. Ваша цветовая схема может отображать единство группы однородностью покраски всех моделей. Она также способна показать разношерстность смеси отрядов, что вовсе не редкость для сил Хаоса. На последующих страницах Вы найдете примеры обоих подходов. Больше информации можно получить из книги «Как красить миниатюры "Citadel"».

ХОЗЯИН СОБСТВЕННОЙ СУДЬБЫ

При создании армии Хаоса возможно выразить свой собственный стиль. Многогранность списка отрядов позволяет собрать войско, воплощающее Ваше видение тактики, а не подчиняться заданным рамкам. Есть большое число несложных (или сложных – по вкусу) цветовых схем для отражения вышеописанного. Необъятное (Хаос есть Хаос) пространство для конверсий и творчества, если это привлекает Вас. Подводя итог: лучше всего собирать и красить именно то, что Вам по душе, поскольку Вам должны доставлять удовольствие все те часы, что Вы проведете за раскрашиванием миниатюр и придумыванием тактических ходов, обращающих в бегство жалких слуг Императора и уничтожающих противящихся воле Богов!



Эта армия создана из Батлфорса Космодесанта Хаоса и пластикового Повелителя Хаоса. Практически все отряды носят цвета Черного Легиона, за исключением Берсеркеров Кхорна, сохраняющих цвета Пожирателей Миров.



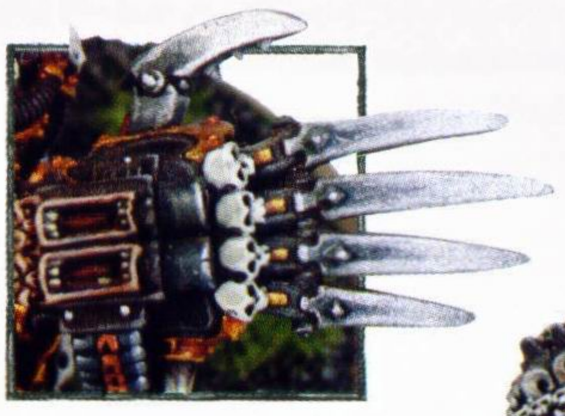
Этим войском предводительствует Гурон Черное Сердце, оно состоит из Красных Корсаров, Рассеченных, культа Облитераторов и Легиона Стражей Смерти.

ПОВЕЛИТЕЛИ ХАОСА

Только величайшие бойцы и самые безжалостные вожаки обретают влияние среди Космодесанта Хаоса. Способные объединить одной целью недисциплинированных служителей тьмы, эти Повелители Хаоса – известные разрушители, ненавидимые Империей. На этих страницах Вы увидите особых персонажей Космодесанта Хаоса, чья история и правила описаны в разделе «Силы Хаоса».

АБАДДОН РАЗОРИТЕЛЬ

Абаддон – правопреемник Хоруса и, как Повелитель Войны Черного Легиона, наиболее могущественный из всех Повелителей Хаоса.



Коготь Хоруса





Биопротезы Гурона



Тяжелый огнемет



ГУРОН ЧЕРНОЕ СЕРДЦЕ

Бывший Магистр Ордена Астральных Когтей, Гурон Черное Сердце управляет крупнейшим на востоке Империи пиратским флотом.



Князь Демонов с Меткой Нургла в сопровождении отделения отвратительных Чумных Десантников.



Посох Аримана



АРИМАН

Изгнанный из Тысячи Сыновей, Ариман одновременно спас и проклял свой бывший Легион.

ФАБИЙ БАЙЛ

Безумный ученый с манией величия, Фабий Байл создает отряды нестабильных, но грозных «усовершенствованных солдат».



Оживляющие эликсиры Хирургеона







Боевые стимуляторы

ТИФУС

Капитан Чумного Корабля «Терминус Эст». Его терминаторская броня укрывает рой мух, переносящих смертельную заразу – Уничтожающую Чуму.



Рой Уничтожения



Мушиный знак Нургла

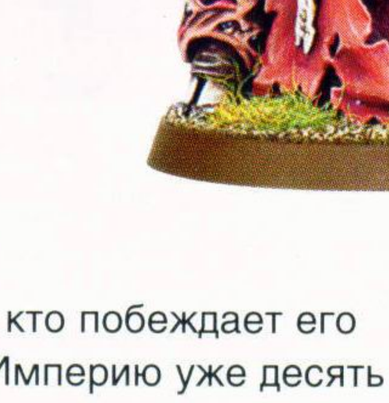
ЛЮЦИЙ ВЕЧНЫЙ

Его дух овладевает теми, кто побеждает его тело. Люций опустошает Империю уже десять тысяч лет.





Череп – символ Кхорна



Плазменный пистолет

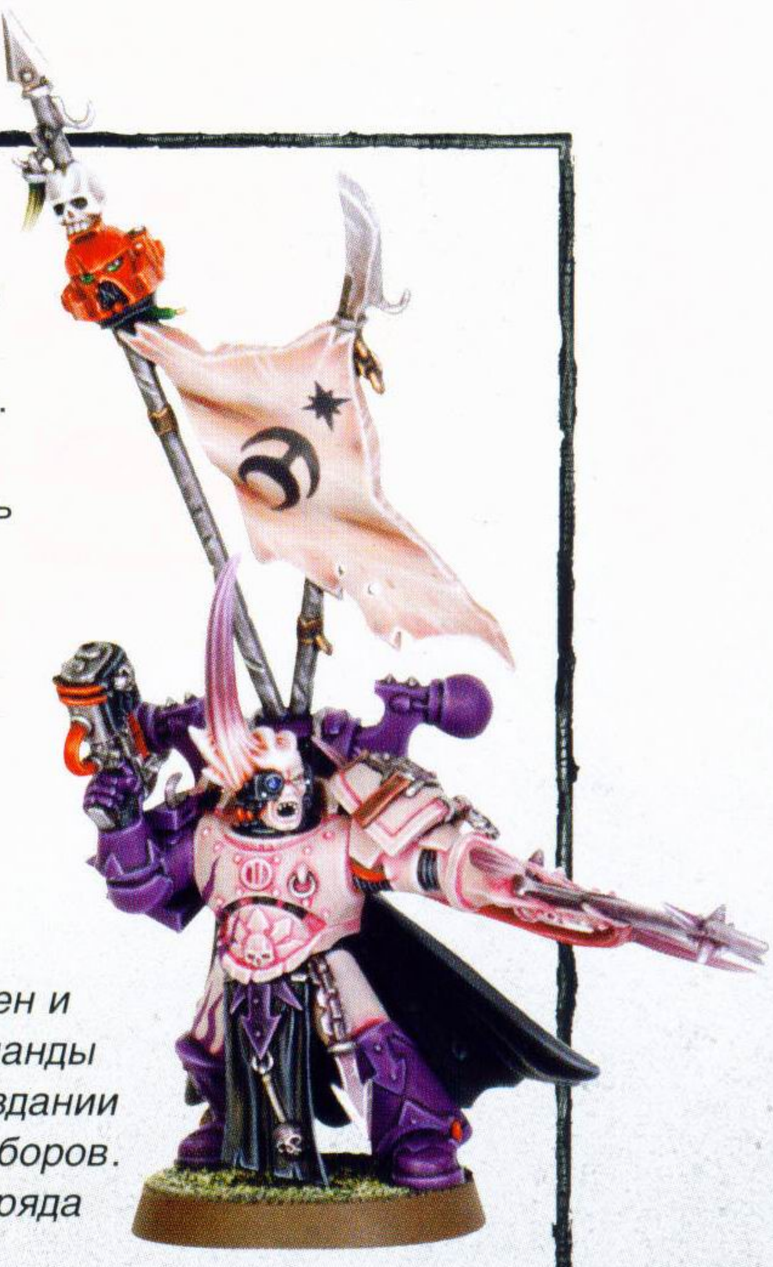
КХАРН ПРЕДАТЕЛЬ

Кровожадный убийца, обращенный Кхорна. Кхарн с равной готовностью уничтожает союзников и противников.

КОНВЕРТИРУЯ МОДЕЛИ

Армия Космодесанта Хаоса идеально подходит для конверсий, предлагая бесчисленные темы для отображения. Вы можете просто заменить голову или оружие или полностью переделать миниатюру, как в этом случае.





Этот Повелитель Хаоса был изготовлен и покрашен Нейлом Лонгдауном из команды 'Eavy Metals, использовавшим при создании детали из нескольких пластиковых наборов. Миниатюра имеет цветовую схему отряда Безупречное Воинство.

АРМИИ ХАОСА

Не поддающееся учету число Космодесантников обратилось к Хаосу за десять тысяч лет существования Империи. Теперь они входят в странствующие отряды различных размеров. Некоторые имеют одинаковое происхождение, множество других - разношерстные группы, собранные воедино судьбой, волей богов, могущественным предводителем или общей целью. На последующих страницах Вы увидите многоликость цветовых схем и родов войск, некоторые из которых Вы используете при создании своей армии, а некоторые вдохновят Ваше воображение для создания чего-то нового.

РАССЕЧЕННЫЕ

Эти таинственные воины впервые были замечены во время нападения на Магма Корделиан. Странная, похожая на машинное масло кровь сочится из сочленений их доспехов. Военные отчеты предполагают наличие у Рассеченных очень высокого болевого порога, позволяющего переносить кажущиеся смертельными раны и сражаться до победы. Что осталось от тел Космодесантников Хаоса под их непроницаемой броней, остается загадкой.



Слезящиеся глазницы

Протекающие сочленения











ЖЕЛЕЗНЫЕ ВОИНЫ

Отряды Легиона Железных Воинов широко применяют бронетехнику и самое тяжелое оружие.



«Боевой Кузнец» с отделением Железных Воинов при поддержке «Лэнд Рейдера», Дредноута и "»Хищника».

КРОВАВЫЕ УЧЕНИКИ

Ранее – солдаты 8-й Роты Имперских Волков, Кровавые Ученики блуждали в Варпе десятилетиями. Они используют свои прыжковые ранцы для стремительных нападений на имперские войска.



Рапторы Хаоса



Детали прыжкового ранца



Повелитель Хаоса с прыжковым ранцем и Грозовыми Когтями

ЗВЕРИ УНИЧТОЖЕНИЯ

Изуродованные до неузнаваемости, эти некогда гордые воины принесли присягу Темным Богам, позволив Демонам завладеть своими сверхчеловеческими телами.



Одержимые Хаоса



Повелитель Хаоса

АЛЬФА ЛЕГИОН

Солдат Альфа Легиона легко узнать по чешуйчатому узору на броне.





НАЛЕТЧИКИ ХАКАНОРА

Доспехи этих воинов пылают от жара магического огня, постоянно трескаясь и меняя форму, подобно неостывшей лаве.

НЕСУЩИЕ СЛОВО

Фанатичные бойцы. Несущих Слово можно опознать по изображению объятой пламенем демонической хари.







СЛЕДЯЩИЕ-В-НОЧИ

Эти призрачные воины появляются из пораженного демонами ночного мира Хтонис Ультра. Они – мастера засад, появляющиеся из ниоткуда.

СОЛДАТЫ АГГАННОРА

Во времена Власти Огня Повелитель Хаоса Агганнор собрал множество отступников для нападения на Калибос III.



Князь Демонов ведет войска Агганнора из Легионов Несущих Слово и Властелинов Ночи.

ИСХЛЕСТАННЫЕ

Благословленные Тзинчем, Исхлестанные, как гласит легенда, слышат всякую ложь, произнесенную людьми. Это одновременно дает им непревзойденное знание и неизбежно лишает рассудка из-за постоянного хора голосов, звучащего в голове.



Колдун Тзинча



Знак Тзинча

ВЛАСТЕЛИНЫ НОЧИ

Пляшущие прожилки энергии покрывают броню Властелинов Ночи, предпочитающих быстрые, коварные нападения.





Раптор

СОБИРАТЕЛИ ЧЕРЕПОВ

Последователи Кхорна, Собиратели Черепов полируют свои доспехи измельченными костями врагов.



РАСПРОСТРАНИТЕЛИ СМЕРТИ

Распространители Смерти существуют для того, чтобы разрушать. Они опустошили целые планеты.



ЧИСТИЛЬЩИКИ

Чистильщики истребляют жизнь во всех ее проявлениях. Они сражаются с равной яростью против людей и Чужих уже три тысячи лет, пытаясь уничтожить все жизненные формы в галактике. За их нападением неизбежно приходят голод и чума.







Символ звезды Хаоса

Повелитель Хаоса в терминаторской броне с Грозовыми Когтями

КРАСНЫЕ КОРСАРЫ

Красные Корсары превратили Маэльстром в свое убежище. Они принимают в свои ряды разных отступников и мятежников.



Отделение Космодесанта Хаоса из Красных Корсаров, «Хищник» и Терминаторы, возглавляемые Гуроном Черное Сердце.

ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Прогнившие насквозь Космодесантники Нургла сражаются рядом с отступниками и Предавшими Легионами по всей галактике. Там, куда приходят смерть и отчаяние, вскоре появляются и Чумные Десантники.



ОБЛИТЕРАТОРЫ

Укрытые сплетением тайн, Облитераторы следуют своими путями для достижения загадочных целей. Они продают свои способности Повелителям Хаоса в обмен на оружие и технологии.



БЕРСЕРКЕРЫ КХОРНА

Берсеркеры Кхорна дерутся везде, где течет кровь и сокрушаются черепа врагов.



Берсеркеры Кхорна из Легиона Пожирателей Миров опустошают имперский город.

ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

Колдуны Легиона Тысячи Сыновей предоставляют своих боевых големов многим хозяевам.

Отделение Тысячи Сыновей охраняет Молодого Колдуна, пока два Отродья Хаоса направляются прямо к врагу.

ВОПЯЩИЕ ДЕСАНТНИКИ

Пристрастившиеся к звукам и ощущениям, Вопящие Десантники ищут самые сильные переживания. Это нередко приводит их в союзы с другими армиями Хаоса, во время которых они наслаждаются тем ярчайшим представлением, что прочие называют смертельной битвой.



Молодой Чемпион с Сиреной Рока



Вопящий Десантник со звуковым излучателем



Вопящий Десантник с Бластмастером



Не все солдаты из Детей Императора стали Вопящими Десантниками. Некоторые из них используют традиционное вооружение Космодесанта Хаоса.

ЧЕРНЫЙ ЛЕГИОН

Черный Легион – союз, созданный на основе остатков Легиона Сыновей Хоруса. Уникальность его заключается в том, что некоторые бойцы Черного Легиона перешли в него из других отрядов и принесли клятву верности Абаддону. Данное обстоятельство означает, что такие подразделения, как Берсеркеры Кхорна и Вопящие Десантники, могут оказаться носящими цвета Черного Легиона.



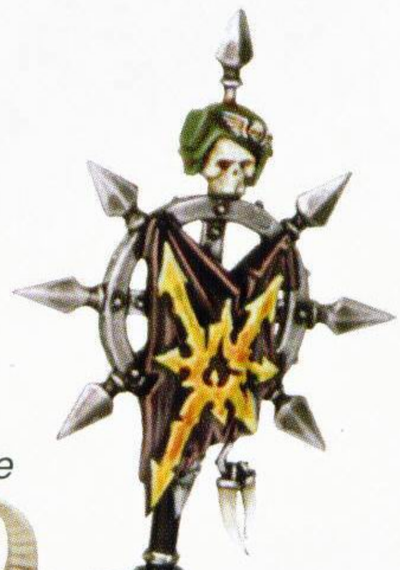
Повелитель Хаоса в терминаторской броне



Повелитель Хаоса



Колдун





Молодой Чемпион



Знак Могущества Хаоса



Мотоциклист Хаоса



Впечатляющий вариант схемы для художников с твердой рукой!

Черный Легион включает воинов, ставящих свою преданность Абаддону выше лояльности предыдущим хозяевам. Ниже представлено несколько примеров смешения цветов этих обособленных отрядов в общей схеме Черного Легиона:



Берсеркер Кхорна



Один из Тысячи Сыновей



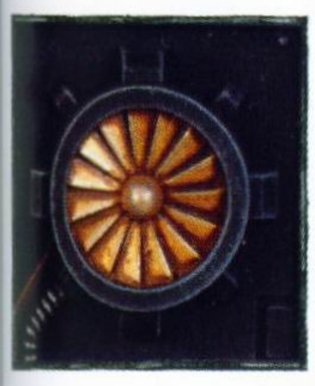
Чумной Десантник



Вопящий Десантник



Люк



Воздухозаборник



Внушительно бронированный корпус «Защитника» Хаоса



Терминаторы Черного Легиона продвигаются вперед, поддерживая Дредноут Хаоса.



АРМИЯ ЧЕРНОГО ЛЕГИОНА

Эта армия покрашена в цвета Черного Легиона (кроме союзного Колдуна, который к Легиону не принадлежит и всего лишь продает свои услуги). Размер армии равен 1600 очкам – хороший размер армии. Игры на такое количество очков обычно длятся пару часов. Отряды Космических Десантников и Избранных поддерживаются подразделениями Берсеркеров Кхорна на «Носороге» и Одержимыми, чтобы придать армии силу в ближнем бою. Отродья Хаоса используются как жертвенные отряды, в задачу которых входит связывать отряд противника ближним боем.

1 **Повелитель Хаоса** ..... **145 очков**
Терминаторские доспехи, Одержимый Демоном клинок.

2 **Колдун Хаоса** ..... **185 очков**
Терминаторские доспехи, Метка Тзинча, Сила Изменения, Роковая молния, комби-мельта.

3 **5 Терминаторов Хаоса** ..... **210 очков**
Один с силовым кулаком, один с пилокулаком, одна пушка типа «Жнец», одна комби-мельта, один комби-огнемет.



4 **10 Десантников Хаоса . . . . . 255 очков**
Один плазмаган, Икона Кхорна, Молодой Чемпион с силовым кулаком, плазменным пистолетом и мельта-бомбами.

5 **5 Избранных Десантников Хаоса . . . . .145 очков**
Икона Славы Хаоса, Молодой Чемпион с силовым оружием, плазменным пистолетом и мельта-бомбами.

6 **5 Одержимых . . . . . 140 очков**
Чемпион

7 **8 Берсеркеров Кхорна . . . . . 233 очка**
Два плазменных пистолета, Чемпион с плазменным пистолетом и мельта-бомбами.

8 **«Носорог» для Берсеркеров 50 очков**
С ракетометом типа «Всесожжение».

9 **2 Отродья Хаоса . . . . . 80 очков**

10 **«Губитель» . . . . . 150 очков**

Всего: . . . . . .1593 очка



ТЕХНИКА

Отряды Космодесанта Хаоса широко применяют разнообразные машины. Некоторые из них управляются смертными, а иные – одержимые механизмы, использующие энергию Варпа. Все они носят цвета, говорящие о принадлежности к определенной группе, равно как жуткие победные трофеи и знаки Богов.



Дредноут Властителей Ночи



«Носорог» из Черного Легиона с Havoc Launcher

Боевая пушка

«Губитель» Зверей Уничтожения, вооруженный автопушкой и оружием ближнего боя

АРСЕНАЛ

На последующих страницах содержатся правила для вооружения и оснащения Хаоса. Отдельные, уникальные для тех или иных видов подразделений виды оружия освещены в самих описаниях этих подразделений. Арсенал разбит на секции, каждая из которых посвящена одному из видов оружия или экипировки (тяжелое оружие, оружие ближнего боя и так далее).

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

Автоматическая пушка

Автоматические пушки выпускают снаряды большого калибра с достаточно высокой скорострельностью. Их лучше всего использовать против легких машин или особенно стойкой пехоты. Такое оружие устанавливают в башни «Хищников» типа «Уничтожитель», а также на Дредноуты, спаренными. Такое оружие наиболее эффективно против боевых форм Тиранидов или против орд боевых машинок Орков.

Дальность	Сила	АР	Тип
48 дюймов	7	4	Тяжелое 2

«Судьба слабых – умереть в безвестности, судьба сильных – вечная власть. Дайте мне славу или дайте мне смерть!»

Гэв Псгас

Тяжелый болтер

Более мощная версия болтера, тяжелый болтер выпускает снаряды размером с кулак. Это оружие имеет заряд большей силы и большую скорострельность, чем стандартные болтеры Космического Десанта.

Дальность	Сила	АР	Тип
36 дюймов	5	4	Тяжелое 3

Тяжелый огнемет

Более мощная версия стандартного огнемета, тяжелый огнемет является самым эффективным орудием при штурме бункеров и укреплений. Это оружие используется в основном Терминаторами, «Губителями» и Дредноутами. Только наиболее хорошо защищенные враги могут выдержать огненную ярость этого орудия.

Дальность	Сила	АР	Тип
Шаблон	5	4	Штурмовое 1

ИКОНЫ ХАОСА

Десантники Хаоса часто несут в бой Иконы Хаоса. Эти идолы разрушения заряжены чистой энергией Варпа, и часто отмечают тот факт, что данный взвод отдал свою верность одному из богов Хаоса.

Иконы на поле боя также служат маяками, помогая Колдунам на борту кораблей Хаоса легче находить те или иные подразделения на поле боя и более точно направлять телепортирующиеся с орбиты подразделения. Некоторые также считают, что эти иконы служат маяками, которые призывают демонов Варпа в материальный мир.

ИКОНЫ И ПРАВИЛО ГЛУБОКОГО УДАРА

Если модели в Терминаторских доспехах или Облитераторы, совершающие Глубокий Удар, ставят свою первую модель в пределах 6 дюймов от Иконы Хаоса, то они НЕ СМЕЩАЮТСЯ с использованием Кубика Направлений, как должны были бы в соответствии с правилами Глубокого Удара. Меньшие Демоны также требуют наличия на столе Иконы, чтобы выйти на поле боя (смотрите страницу 61). Следует иметь в виду ,что эти правила применимы только к моделям в Терминаторских Доспехах, Облитераторам и Меньшим Демонам. Модели, которые могут использовать правило Глубокого Удара благодаря прыжковым ранцам или крыльям, подчиняются правилу Глубокого Удара без этих бонусов.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ИКОНЫ

Персональные Иконы считаются Иконами в отношении Глубокого Удара и призывания демонов, без каких-либо других дополнительных свойств.

ИКОНЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Иконы подразделений имеют некоторое дополнительные свойства, кроме того, что они могут быть использованы в отношении Глубокого Удара и призывания демонов, что описано ниже. Если носитель Иконы погибает, то эффект Иконы теряется.

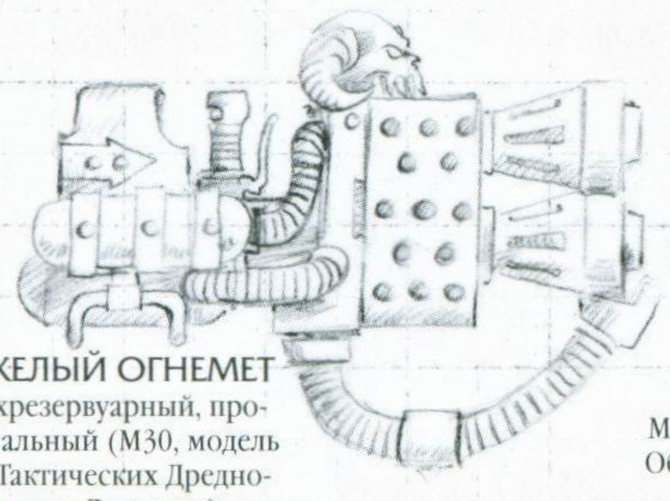
Икона Славы Хаоса
Подразделение может перебрасывать проваленные тесты на Мораль.

Икона Кхорна
Все модели в подразделении считаются имеющими Метку Кхорна.

Икона Нургла
Все модели в подразделении считаются имеющими Метку Нургла.

Икона Слаанеша
Все модели в подразделении считаются имеющими Метку Слаанеша.

Икона Тзинча
Все модели в подразделении считаются имеющими Метку Тзинча.



ТЯЖЕЛЫЙ ОГНЕМЕТ
Двухрезервуарный, прометиальный (М30, модель для Тактических Дредноутных Доспехов)



ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА
Модифицированная модель М31
Обратите внимание на открытые магнитные кабели



МУЛЬТИМЕЛЬТА
Модель «Врагобой», найдена на Гамма-Радионе XIV, М37

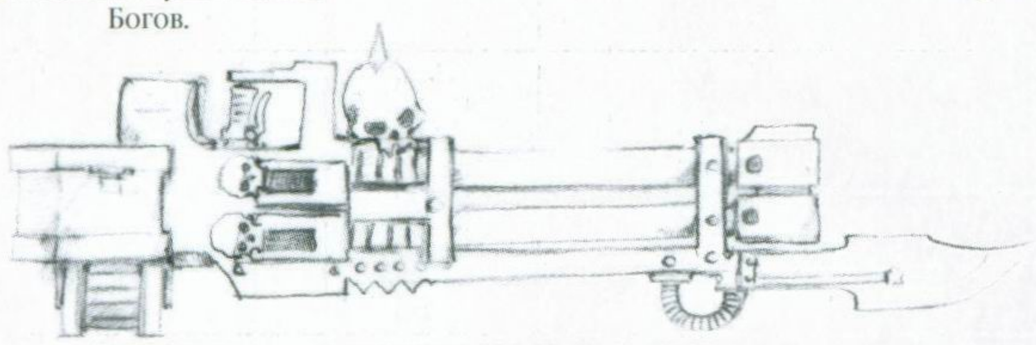


РАКЕТОМЕТ
Пусть рев наших ракет будет боевым кличем, достигающим ушей наших Богов.



ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА
Лезвие на стволе имеет скорее декоративное назначение, чем практическое применение.

«Жгите тело, обжигайте душу»



АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПУШКА ТИПА «ЖНЕЦ»
Питание от барабана, сдвоенные механизмы извлечения гильз



ТЯЖЕЛЫЙ БОЛТЕР
Древний гибрид модели М30 и механизма подачи патронов модели М34

Лазерная пушка

Лазерные пушки – это массивное оружие, предназначенное для пробивания брони самых мощных танков. Это оружие не сравнится ни с каким другим по эффективности против танков на большой дальности. Пушка быстро накапливает заряд в специальном контуре, чтобы выпустить один сокрушительный разряд.

Дальность	Сила	АР	Тип
48 дюймов	9	2	Тяжелое 1

Ракетомет

Ракетомет Десантников Хаоса может выпускать осколочные ракеты, способные проредить ряды легкобронированной пехоты, и бронебойные ракеты, которые могут вывести из строя даже самые тяжелые танки. Расчет ракетомета часто несет и те, и другие боеприпасы, что делает это оружие наиболее универсальным из арсенала тяжелого оружия Космического Десанта Хаоса.

Всякий раз при стрельбе игрок должен выбрать, какой тип боеприпасов он использует.

	Дальность	Сила	АР	Тип
Бронебойная ракета	48 дюймов	4	6	Тяжелое 1, Взрыв
Осколочная ракета	48 дюймов	8	3	Тяжелое 1

Мультимельта

Мультимельта является более мощной и дальнобойной версией мельтагана. Ее чаще всего используют боевые машины, такие как Дредноут. Она идеально подходит для уничтожения укреплений и бункеров.

Дальность	Сила	АР	Тип
24 дюйма	8	1	Тяжелое 1, Мельта

Плазменная пушка

Плазменная пушка выпускает шар раскаленной плазмы, который взрывается при соприкосновении с чем-либо, поражая цели жаром миниатюрного солнца. Из-за смертельных энергий, которыми манипулирует это оружие, оно часто подвержено неполадкам.

Дальность	Сила	АР	Тип
36 дюймов	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев!

Автоматическая пушка типа «Жнец»

Это довольно древняя модель автоматической пушки с двумя стволами, которая больше не используется силами Империи. Ныне такая пушка чаще всего используется Терминаторами Хаоса, позволяя им обрушивать на противника поток снарядов, давая им больший шанс на попадание.

Дальность	Сила	АР	Тип
36 дюймов	7	4	Тяжелое 2, спаренное

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Болтер
Болтер – это инструмент смерти, который отмечает разрушительный путь Космического Десанта Хаоса. Это оружие выпускает динамореактивные снаряды, небольшие ракеты, которые, попадая в цель, взрываются, разрывая цель на куски.

Дальность	Сила	АР	Тип
24 дюйма	4	5	Скорострельное

Болт-пистолет
Болт-пистолет – это уменьшенная версия болтера, которая стреляет снарядами того же типа. Благодаря небольшим размерам болт-пистолеты используются как личное оружие Десантников, а также, в комбинации с пиломечами, используются Десантниками Хаоса в ближнем бою.

Дальность	Сила	АР	Тип
12 дюймов	4	5	Пистолет

Комби-оружие
Комбинированное оружие – это болтер, соединенный с другим оружием. Такое оружие может включать либо мельту, либо плазму, либо огнемет. Комбинированное оружие по размерам меньше стандартных образцов, так что чаще всего имеет заряд только на один выстрел.

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

Огнемет
Огнеметы выпускают поток исключительно горючей смеси, которая воспламеняется при контакте с воздухом, выбрасывая длинный язык пламени. Это оружие может выкурить противника из самого глубокого укрытия.

Дальность	Сила	АР	Тип
Шаблон	4	5	Штурмовое 1

Адские Заряды
Смотрите страницу 37.

Мельтаган
Мельтаган – это мощное противотанковое оружие, которое Десантники Хаоса используют также при атаках на бункеры и другие тяжелые укрепления. Это разрушительное чудо технологической мысли выпускает луч перегретой плазмы. Это оружие наиболее эффективно на небольшой дистанции, и способно превратить металл, бетон и камень в оплавленный шлак.

Дальность	Сила	АР	Тип
12 дюймов	8	1	Штурмовое 1, Мельта

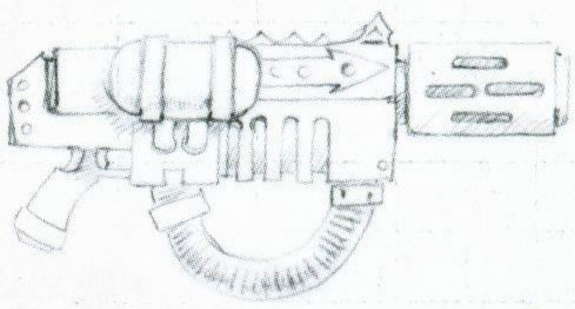
Звуковое Оружие Воющих Десантников
Смотрите страницу 39.

Плазмаган
Компактная версия плазменной пушки, это оружие имеет меньшую зону поражения, выпуская не взрывоопасный шар плазмы, а небольшие плазменные заряды. Это оружие также подвержено неисправностям, но Десантники Предавших Легионов часто выбирают его из Арсенала из-за сокрушительной мощности.

Дальность	Сила	АР	Тип
24 дюйма	7	2	Скорострельное, Перегрев!

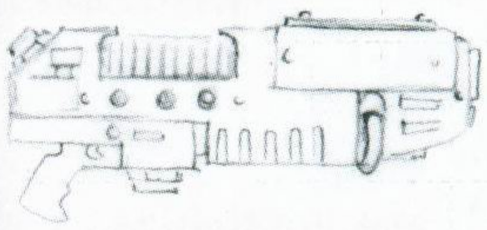
Плазменный пистолет
Плазменный пистолет – это персональное плазменное оружие. Он имеет примерно такую же убойную силу, как и плазмаган, но меньшую дальность и темп стрельбы. Плазменный пистолет может быть использован в ближнем бою и при этом считается обычным оружием ближнего боя, не давая никаких специфических бонусов в силе или бронебойности.

Дальность	Сила	АР	Тип
12 дюймов	7	2	Пистолет, Перегрев!

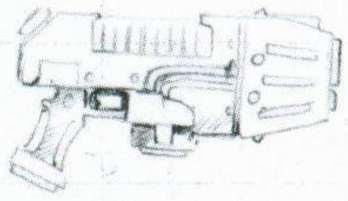


МЕЛЬТАГАН
Двухшланговый резервуар боепитания

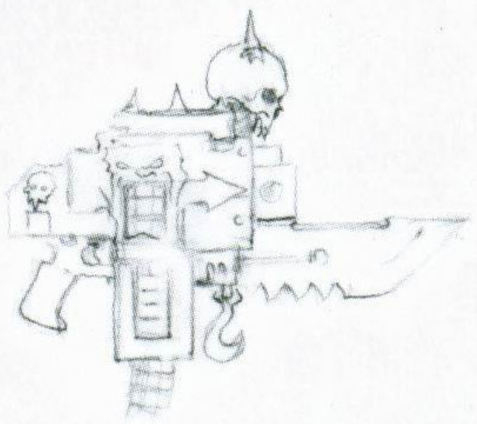
Скверна пусть будет нашей броней
Ненависть пусть будет нашим оружием
Бессмертие будет нашей наградой



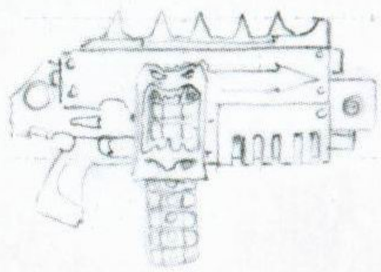
ПЛАЗМАГАН
Модель М32 с укороченным ускорителем и импровизированным подавителем отдачи



ПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ
Внешние кабели часто ведут к катастрофическим неисправностям



КОМБИ-БОЛТЕР
Сильно модифицирован, тип неизвестен



БОЛТЕР
Декорированный приемник ленточного боепитания, пистолетная рукоятка заменена на рукоятку с модели М36.

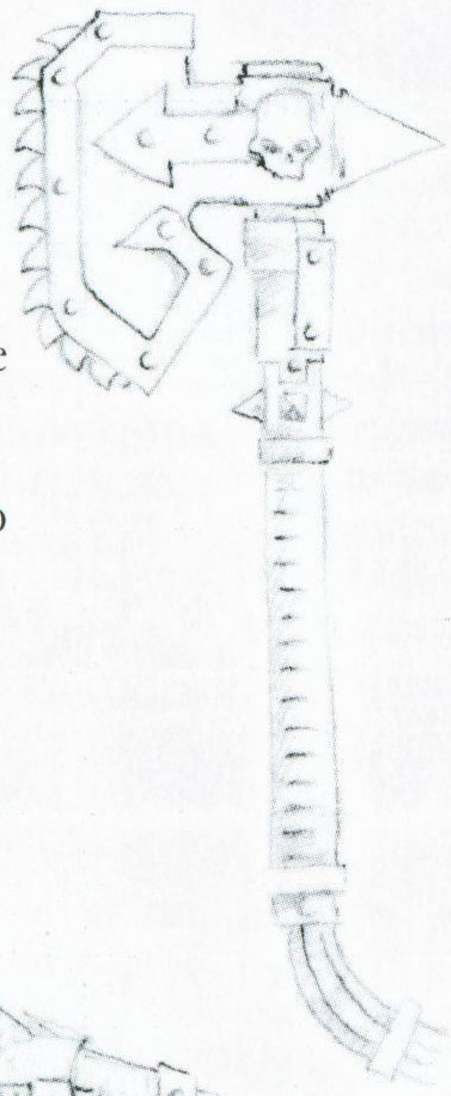
Разрушайте во имя Разрушения
Убивайте во имя Убийства

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

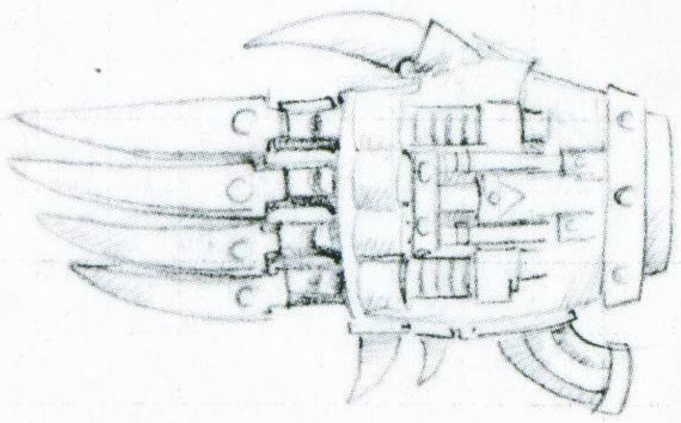
Пилокулак

Пилокулак – это тот же силовой кулак, но специально модифицированный для того, чтобы легче разрывать броню защитных стен или вражеской техники. Впервые это оружие было создано для использования в абордажных боях, но позднее распространилось и на наземные войска. Пилокулак в бою считается силовым кулаком, но на пробивание брони кидается 2D6.

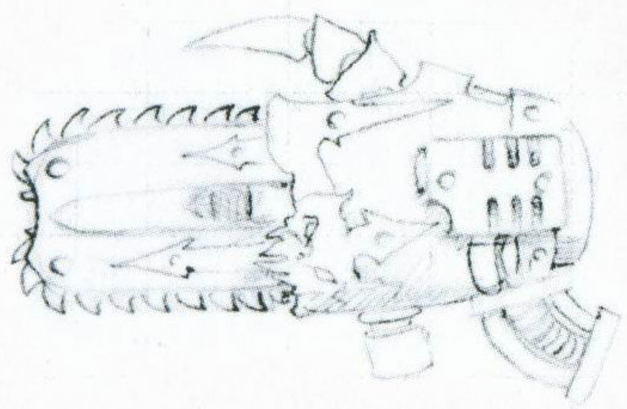
ПИЛОТОПОР
Энергопитание через кабель от силовой установки в ранце



«Пусть ни одно хорошее дело не останется безнаказанным.
Пусть ни одно злое дело не останется невознагражденным.»



ГРОЗОВЫЕ КОГТИ
Модель «Крестовый Поход», внешний источник питания



ПИЛОКУЛАК
Сдвоенная рабочая цепь, изогнутые зубья



ПИЛОМЕЧ
Переделанная рукоятка и гарда
Бензиновый мотор, тип М37

Оружие ближнего боя

Десантники Хаоса используют широкий набор разнообразного оружия ближнего боя, от болезненных и ржавых клинков Чумных Десантников до огромных окровавленных топоров Берсеркеров Кхорна. Все они считаются оружием ближнего боя, как это описано в основной книге правил Warhammer 40 000.

Одержимый Демоном клинок

Одержимый Демоном клинок дается только самым могучим Чемпионам Хаоса. Полные правила для оружия разных Богов смотрите на странице 93.

Психосиловое оружие

Полные правила для психосилового оружия описаны в основной книге правил Warhammer 40 000.

Грозовые Когти

Грозовые Когти представляют собой оружие, состоящее из нескольких силовых клинков в форме когтистой лапы – отсюда и название.

При броске на ранение этим оружием Вы можете перебрасывать проваленные броски; к ранам, нанесенным этим оружием, неприменимы спас-броски за доспехи. Грозовые Когти удобнее всего использовать в паре, так что вы получаете бонусную атаку за дополнительное оружие ближнего боя при использовании Грозовых Когтей только в том случае, если вооружены парой Когтей.

«Чтите свои клинки!
Освящайте свои клинки!
Поите их горячей кровью
сильнейших врагов!»

Дарий Кхаран, Владыка Братства Крови

Силовой кулак

Силовой кулак – это более мощная, но и более тяжелая версия силового оружия. Чаще всего это массивная перчатка с мощным генератором разрушительного поля.

Силовой кулак удваивает Силу носителя (до максимума в 10), и атаки, нанесенные этим оружием, игнорируют спас-броски за доспехи. Помните о том, что Силовой кулак удваивает только базовую Силу носителя, все бонусы прибавляются позднее. Модель с Силовым кулаком всегда наносит свои атаки с Инициативой 1, вне зависимости от любых других бонусов к Инициативе (включая гранаты, укрытие и все такое прочее).

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40 000.

Силовое оружие

Силовое оружие (чаще всего меч, но иногда можно встретить топоры, сабли или булавы) имеет встроенный генератор разрушительного силового поля. Клинок, окруженный полем, пронзает металл доспехов, плоть и кости без задержки. Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40 000.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Мертвящие Гранаты
Смотрите страницу 38.

Мотоцикл Космического Десанта Хаоса
Мотоциклы Космического Десанта Хаоса оснащены мощными двигателями и частично закрыты бронепластинами, что делает их исключительно стойкими и прочными.

Мотоцикл Космического Десанта Хаоса оборудован спаренным болтером. Десантник на мотоцикле получает +1 к показателю Стойкости. Смотрите базовые правила Warhammer 40 000, чтобы узнать правила движения мотоциклов.

Спутник
Спутник – живое воплощение психической энергии или существо, наполненное силами Варпа. Спутники могут иметь любую форму, но чаще всего принимают облик мелких импов, злобных кукол или низкорослых мутантов. Колдун со Спутником может иметь на одну психосилу больше, чем ему положено в соответствии с общими правилами. Спутник не является отдельной моделью и во всех отношениях считается частью экипировки.

Осколочные гранаты
Осколочные гранаты бросаются в противника непосредственно перед тем, как вступить с ним в ближний бой. Осколочные гранаты – это стандартное вооружение для всех Десантников Хаоса.

Правила для осколочных гранат описаны в основной книге правил Warhammer 40 000 в разделе «Фаза ближнего боя».

Прыжковый ранец
Прыжковые ранцы Космического Десанта Хаоса дают носителю возможность совершать длинные прыжки и даже пролетать небольшие дистанции. Несмотря на некоторые ограничения, Рапторы Хаоса и подобные виды войск могут быстро перемещаться по полю боя, атакуя важные цели в тылу врага или быстро связывая его в ближнем бою.

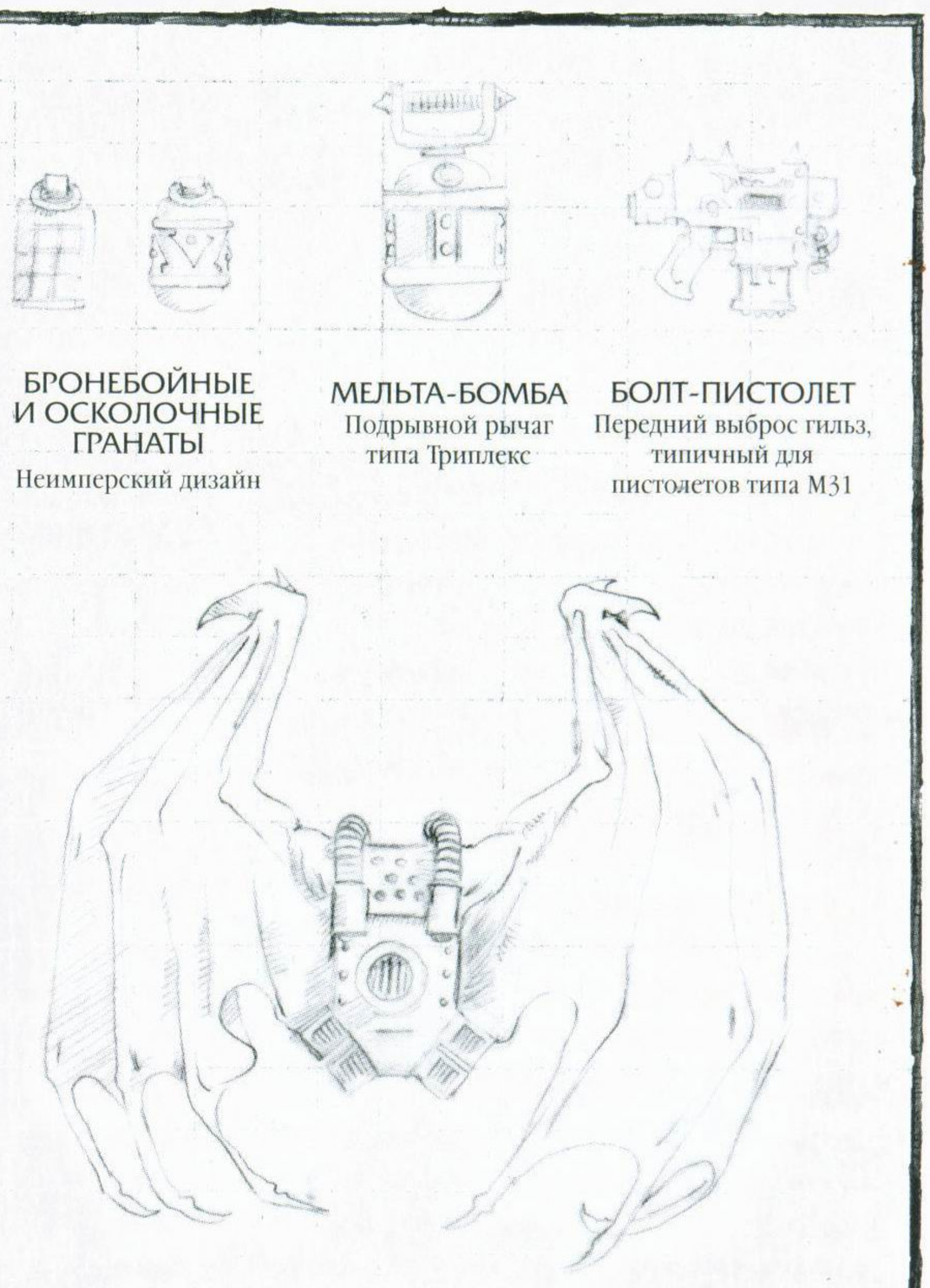
Модели с прыжковыми ранцами передвигаются как Пехота с прыжковыми ранцами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40 т000. Космические Десантники, носящие прыжковые ранцы, могут быть сброшены на поле боя с низколетящего «Громового ястреба». Они могут быть оставлены в резерве и прибыть в игру, используя Глубокий Удар, но только если это правило используется в вашем сценарии.

Бронебойные гранаты
Бронебойные гранаты используются дл пробивания брони танков и других боевых машин. Правила для бронебойных гранат описаны в основной книге правил Warhammer 40 000 в разделе «Машины».

Мельта-бомбы
Мельта-бомба представляет собой субатомный заряд, который при реакции способен проплавить любую броню, даже самую толстую и стойкую. Этот заряд гораздо тяжелее стандартной бронебойной гранаты, но при этом на порядок эффективнее.

Правила для мельта-бомб описаны в основной книге правил Warhammer 40 000 в разделе «Машины».

Крылья
Крылья, используемые мутантами и демонами Хаоса, дают носителю возможность совершать длинные прыжки и даже пролетать небольшие дистанции.
Модели с крыльями передвигаются как Пехота с прыжковыми ранцами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40 000. Модели, имеющие крылья, могут быть сброшены на поле боя с низколетящего «Громового ястреба». Они могут быть оставлены в резерве и прибыть в игру, используя Глубокий Удар, но только если это правило используется в вашем сценарии.

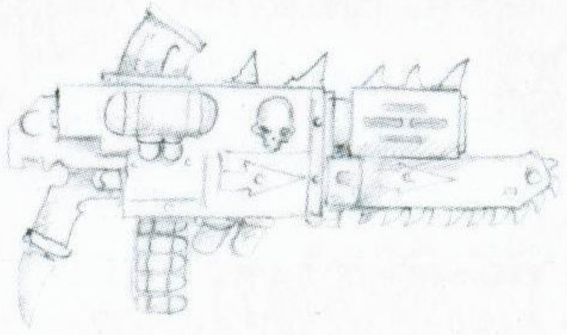


БРОНЕБОЙНЫЕ И ОСКОЛОЧНЫЕ ГРАНАТЫ
Неимперский дизайн

МЕЛЬТА-БОМБА
Подрывной рычаг типа Триплекс

БОЛТ-ПИСТОЛЕТ
Передний выброс гильз, типичный для пистолетов типа М31

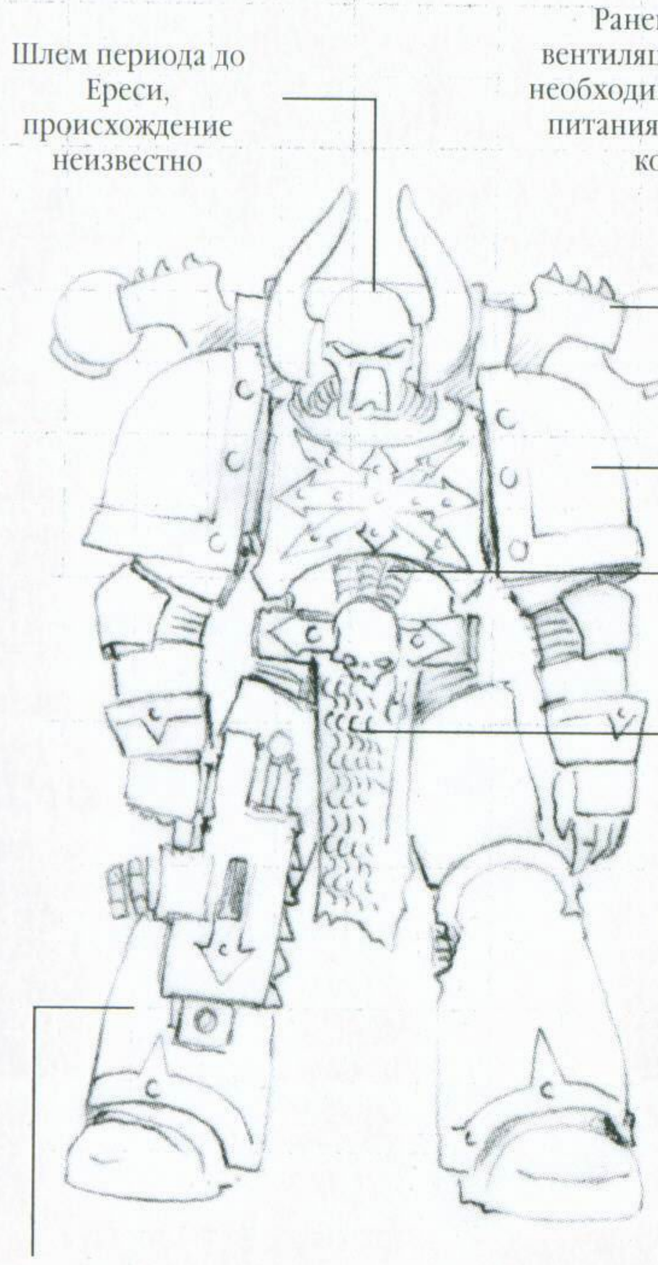
КРЫЛАТЫЙ ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ
Биомеханический гибрид, техника изготовления неизвестна



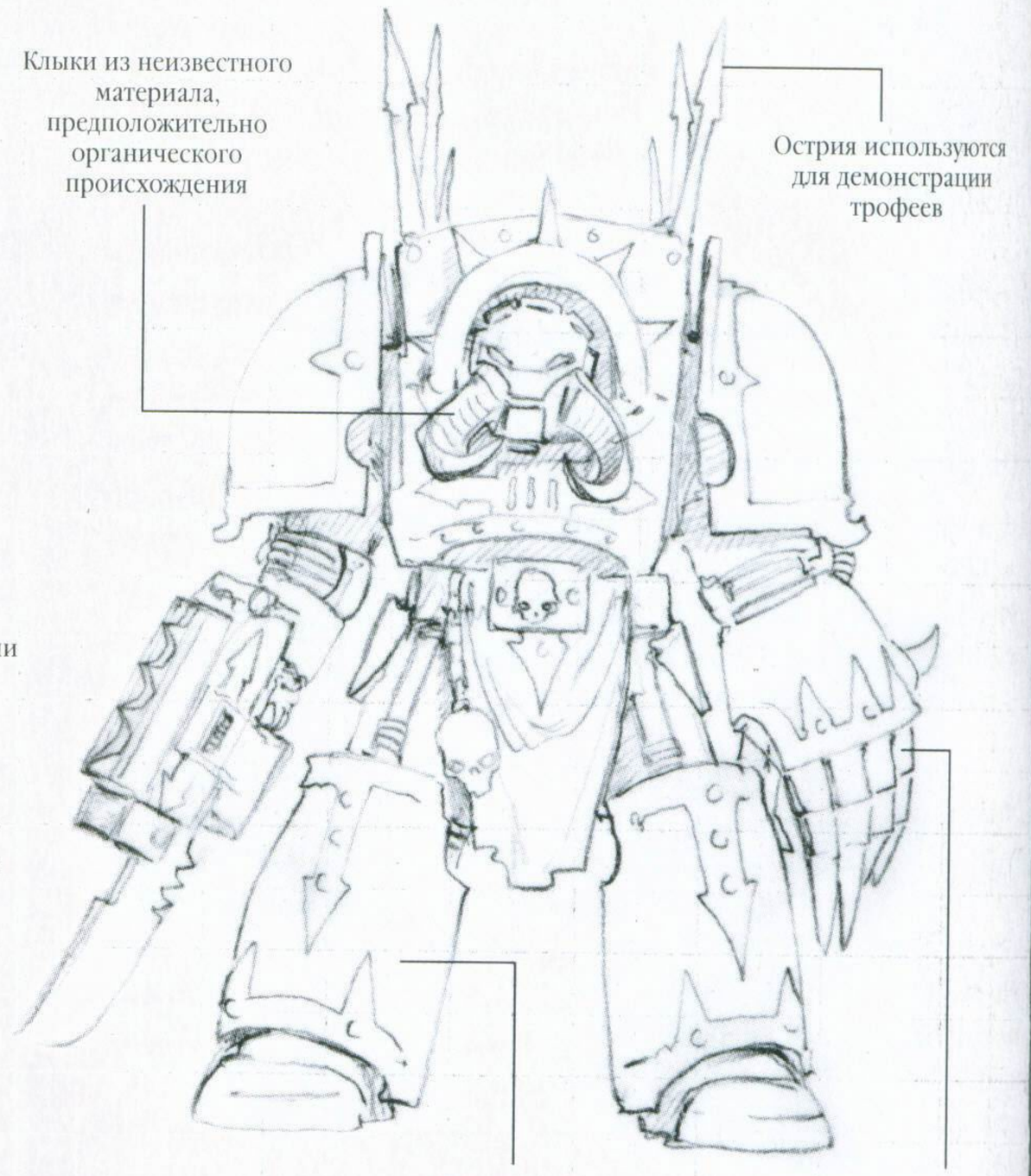
КОМБИ-МЕЛЬТА
Вторичный магазин для болтера, расположен в задней части оружия

СИЛОВЫЕ ДОСПЕХИ АСТАРТЕС

Гибрид многих моделей
Зафиксирован: Кадия 999.M41



ДОСПЕХИ ТАКТИЧЕСКОГО ДРЕДНОУТА



ДОСПЕХИ

Силовые доспехи

Силовые доспехи – это стандартное оснащение для всех Десантников, и их характерный силуэт внушает ужас всем врагам Сил Разрушения. Силовые доспехи – это лучшая защита для воина.

Модель в силовых доспехах имеет спас-бросок за доспехи на 3+.

Терминаторские доспехи

Эти доспехи также известны как «Доспехи Тактического Дредноута». Они изначально предназначались для абордажных боев, и способны выдержать почти любую атаку.

Модели в Терминаторских доспехах могут двигаться и стрелять из тяжелого оружия и совершать нападение после стрельбы из Тяжелого или Скорострельного оружия. С другой стороны, модели в доспехах «Терминатор» несколько менее подвижны, чем в простых, так что они не могут выполнять Стремительное продвижение, то есть не могут преследовать убегающих в ближнем бою.

Модель в Терминаторских доспехах имеет спас-бросок за доспехи на 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+.

Модели в Терминаторских доспехах могут быть телепортированы на поле боя. Они всегда могут использовать в игре специальное правило Глубокий Удар, даже если условия сценария и не допускают его использование.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ СКАКУНЫ

Будучи дарами Богов Хаоса, демонические скакуны являются символами статуса и наградами за верное служение. Модель может ехать в бой только на одном скакуне (что очевидно) и может иметь скакуна того бога, метку которого она несет.

Скакун Слаанеша

Этот демонический скакун дает владельцу +1 Атаку и меняет его тип на Кавалерию.

Диск Тзинча

Этот демонический скакун дает владельцу +1 Атаку и меняет его тип на Пехоту с прыжковыми ранцами.

Джаггернаут Кхорна

Этот демонический скакун дает владельцу +1 Атаку и +1 Силу. Модель не может ездить в транспорте.

Паланкин Нургла

Этот демонический скакун дает владельцу +1 Атаку и +1 Рану. Модель нельзя перевозить в транспорте типа «Носорог», но можно в «Лэнд Рейдере» (где она занимает 2 места).

ВООРУЖЕНИЕ МАШИН

Боевая пушка

Дальность	Сила	AP	Тип
72 дюйма	8	3	Артиллерия 1, Большой шаблон

Демоническая одержимость
Экипажем машины являются демоны, прикованные к этой железной оболочке заклинаниями. Машина игнорирует результаты «Команда оглушена» и «Команда контужена» при повреждениях, но ее BS уменьшается до 3.

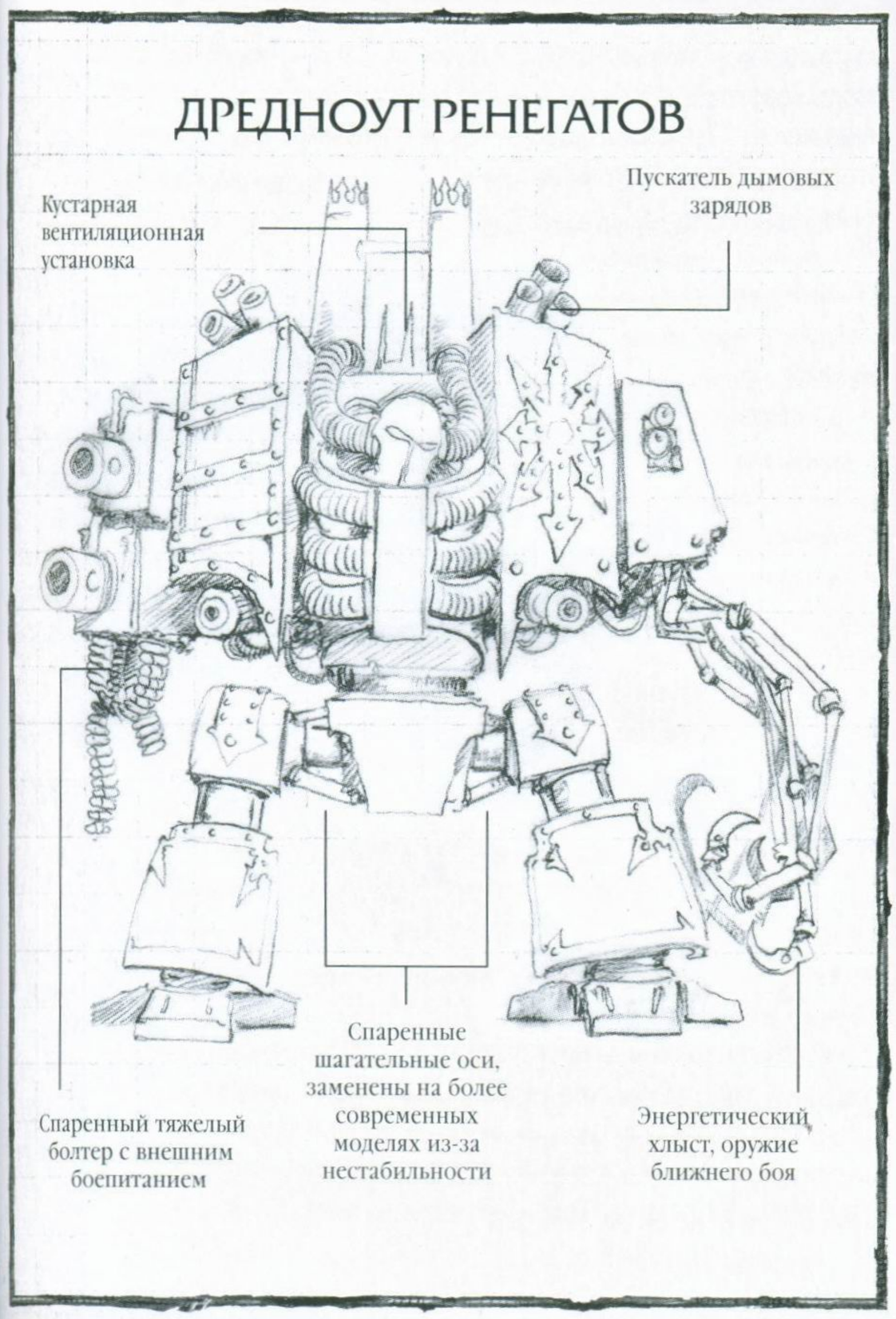
Пушка типа «Сокрушитель»

Дальность	Сила	AP	Тип
24 дюйма	10	2	Артиллерия 1, Большой шаблон

Нечестивый Глас
Система громкоговорителей и сирен передает крики умирающих и пытаемых, ослабляя волю солдат врага. При совершении машиной с этим улучшением Танкового Шока подразделение противника получает пенальти в -1 к своему Лидерству.

Бульдозерный отвал
Под этим термином понимают разнообразные плуги, отвалы, тараны и лезвия, которые помогают машине прорваться через ландшафт.

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



Дополнительное бронирование
Это дополнительные листы брони, которые экипаж навешивает, чтобы получить немного больше защиты. Если машина оборудована дополнительным бронированием, то результат Таблицы повреждений техники «Экипаж контужен» меняется на «Экипаж оглушен».

Ракетомет типа «Всесожжение»
Этот многоствольный ракетомет выпускает поток осколочных ракет, которые покрывают большую площадь.

Дальность	Сила	AP	Тип
48 дюймов	5	5	Тяжелое 1, Взрыв, спаренное

Дополнительное комби-оружие
Такое оружие устанавливается в люке машины для дополнительной огневой поддержки.

Комби-оружие считается дополнительным оружием, которое всегда может быть использовано в дополнение к любому другому, если машина не проехала более 6 дюймов. При стрельбе используются параметры и правила комби-оружия, описанные в этой книге, в соответствии с общими правилами.

Дополнительный спаренный болтер
Спаренные болтеры устанавливаются на машинах Хаоса в качестве оружия дополнительной огневой поддержки. Спаренный болтер считается дополнительным оружием, которое всегда может быть использовано в дополнение к любому другому, если машина не проехала более 6 дюймов. При стрельбе используются параметры и правила спаренного болтера, описанные в этой книге, в соответствии с общими правилами.

Прожектор
Прожектора часто устанавливаются на машины Десантников Хаоса для того, чтобы они могли лучше ориентироваться в полутьме демонических миров.

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

Дымовые гранатометы
Дымовые гранатометы используют, чтобы на время скрыть передвигающуюся по открытой местности технику в клубах дыма. Более подробное описание находится в Книге Правил Warhammer 40 000.

ПСИХОСИЛЫ

Псайкер может использовать только одну психосилу в ход. Исключением являются модели с Меткой Тзинча, которые могут использовать две психосилы в ход. Но даже модели Тзинча не могут использовать две силы, использование которых считается стрельбой из оружия, так как одна модель может стрелять только из одного оружия в ход.

Роковая молния

Псайкер обрушивает на врагов поток зарядов чистой энергии Хаоса.

Роковая молния может использоваться моделью в Фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Для использования этой психосилы следует пройти психотест по общим правилам. Использование Роковой Молнии считается стрельбой из оружия с профилем, приведенным ниже (бросайте кубик на попадание и ранение по общим правилам).

Дальность	Сила	AP	Тип
18 дюймов	4	3	3

Искажение Времени

Псайкер окружает себя коконом неопределенности, что искажает пространственно-временные связи и дает находящемуся внутри него возможность атаковать с невероятной точностью.

Эта психосила может быть использована в начале хода игрока, контролирующего псайкера. Для ее использования следует пройти психотест по общим правилам. Если использование психосилы удалось, псайкер может перебрасывать проваленные броски на попадание и ранение до конца хода контролирующего его игрока – как при стрельбе, так и в ближнем бою.

Дар Хаоса

Псайкер призывает частицу мощи Хаоса, поглощающую цель и стремительно уродующую ее. Когда сила Хаоса наполняет жертву, ее кости ломаются, плоть искажается, и мучительные судороги трансформации разрывают тело на части.

Псайкер может использовать эту психосилу в начале своего раунда. Псайкер может использовать эту психосилу если находится в ближнем бою, и против целей, которые также находятся в ближнем бою. Выберите цель и пройдите психотест. Далее измерьте расстояние от цели до псайкера, и если это расстояние равно или менее 6 дюймов, киньте D6.

Если результат броска БОЛЬШЕ, чем Стойкость цели, то цель немедленно превращается в Отродье Хаоса и удаляется как потеря без спас-бросков любого вида. Если на кубике выпадает «6», то цель в любом случае превращается в Отродье, даже если у нее Стойкость больше 6. При этом тесте используется родная Стойкость цели, без модификаторов за мотоциклы или другие подобные вещи, включая Метки. Модели, не имеющие параметра Стойкости, не могут быть целью этой психосилы.

Если игрок Хаоса имеет запасную модель Отродья, он может поставить ее на место убитой модели. Эта модель находится под его контролем (и стоит 40 победных очков, если убита). Если поставленное на место убитой модели Отродье находится в базовом контакте с моделями противника, модели противника считаются находящимися в ближнем бою с Отродьем.

Ветер Хаоса

Эта психосила получает внешнее проявление в зависимости от Метки псайкера: поклоняющиеся Нурглу выблевывают поток слизистой, кислотной желчи, что разъедает и заражает цель, а колдуны Слаанеша создают золотистое облако, наполняющее все нервные окончания неописуемым наслаждением агонии.

Ветер Хаоса может использоваться моделью в Фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Для ее использования следует пройти психотест по общим правилам. Эта психосила считается выстрелом из оружия, использующего каплевидный шаблон. Любая модель, которой касается шаблон, получает рану на 4+, без спас-бросков за доспехи или за укрытие. Машины, к которым прикасается шаблон, получают автоматическое скользящее попадание на 4+.

Кнут Подчинения (только для моделей с Меткой Слаанеша)

Сияющий кнут психической энергии выплескивается из руки псайкера и устремляется на поле битвы. Пойманные его невесомыми крючками и петлями оказываются рабами желаний колдуна..

Кнут Подчинения может использоваться моделью в Фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Для ее использования следует пройти психотест по общим правилам. Выберите цель, которая не является машиной, в пределах 24 дюймов от псайкера. Если тест успешно пройден, цель двигается на 2D6 дюймов в направлении, выбранном игроком Хаоса. Это движение не замедляется трудным ландшафтом, но тест на опасный ландшафт проходится по общим правилам. Жертвы психосилы не могут быть выведены со стола, не могут зайти на непроходимый ландшафт или подойти ближе чем на 1 дюйм к моделям противника. После этого жертва должна пройти тест на Залегание.

Разложение Нургла (только для моделей с Меткой Нургла)

Хриплая молитва Дедушке Нурглу позволяет колдуну призывать отвратительный болезнетворный смрад.

Разложение Нургла может использоваться моделью в Фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Для ее использования следует пройти психотест по общим правилам. Псайкер может использовать эту психосилу, находясь в ближнем бою. Если психотест пройден успешно, то все модели в пределах 6 дюймов от Колдуна получают попадание с Силой 3, без AP.

Сила Изменения (только для моделей с Меткой Тзинча)

Колдун выпускает шар клокочущей силы, порождение сырой магии, что преображает все на своем пути, размывая форму и предназначение.

Сила Изменения может использоваться моделью в Фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Для ее использования следует пройти психотест по общим правилам. Использования Силы Изменения считается стрельбой из оружия с профилем, приведенным ниже (бросайте кубик на попадание и ранение по общим правилам).

Дальность	Сила	AP	Тип
24 дюймов	8	1	1

ВОИНСКИЙ ЛИСТ КОСМОДЕСАНТА ХАОСА

Это Воинский лист позволит Вам собрать и вывести на поле боя армию Космического Десанта Хаоса. В нем также указана стоимость разных моделей в очках и опции, которые могут быть даны разным подразделениям в армии.

Этот Воинский лист отображает банду ренегатов Космического Десанта либо воинов-ренегатов более поздних времен. Армии ренегатов чаще всего включают воинов, которые поклоняются разным Богам Хаоса. Также в Лист включены разнообразные специальные персонажи, которые позволят Вам вывести на поле боя банду одного из могущественных Чемпионов Хаоса.

Воинский лист разбит на шесть основных секций. Все взводы, машины, персонажи и команды армии Десантников Хаоса помещены в одну из шести категорий видов войск, в зависимости от той роли, которую они выполняют на поле боя. Также каждая модель имеет свою стоимость в очках, которая отражает эффективность этой модели на поле боя. Кроме того, в разделе «Космические Десантники Хаоса» приведены описания всех видов вооружения и оснащения, которые могут иметь Ваши модели. Прежде чем составлять свою армию, Вы должны договориться со своим противником о том, какой размер армий в очках Вы будете использовать на поле боя, и какой сценарий будете играть.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

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

ПРИЗВАННЫЕ ДЕМОНЫ

Ваша армия может включать Призванных Демонов. Они включаются в армию без учета Таблицы организации армии, и не учитываются при определении каких-либо минимумов и максимумов, как это описано в конце Воинского листа.

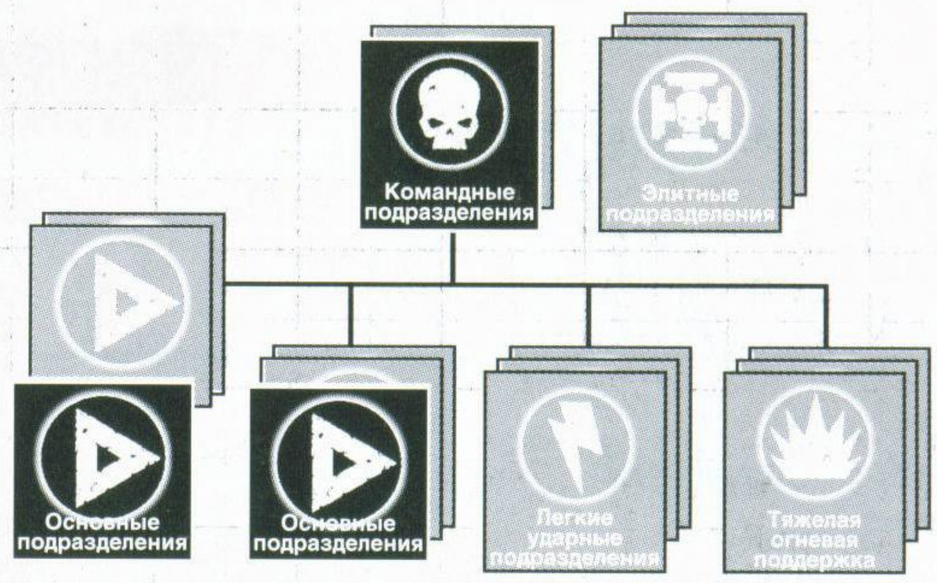
СЦЕНАРИИ И ОЧКИ

Этот Воинский лист в первую очередь был создан для использования в стандартных сценариях, которые Вы можете найти в основной книге правил Warhammer 40 000 или в играх по правилам «Боевого патруля». Этот Лист также может быть использован в любом сценарии, который подразумевает стандартную организацию армии, но помните, что при изменении Таблицы организации армии баланс может быть сильно сдвинут в ту или иную сторону.

То, по каким правилам Вы планируете играть, диктует и то, какого размера будет Ваша армия. Армии для игр «Боевого патруля» всегда набираются на 400 очков, в то время как для игры по стандартным сценариям армии набираются на 500 очков и больше. Чем на большее количество очков Вы играете, тем больше будут Ваши армии.

В дополнение к стандартным ограничениям для армий, которые описаны в основной книге правил Warhammer 40 000, некоторые сценарии могут включать дополнительные ограничения состава и комплектации армии. Более подробные правила «Боевого патруля» и стандартные сценарии Вы найдете в большой книге правил Warhammer 40 000.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
1 Командное подразделение	1 Командное подразделение	3 Легких ударных подразделения
2 Основных подразделения	4 Основных подразделения	3 подразделения Тяжелой огневой поддержки
	3 Элитных подразделения	

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

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

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

АББАДОН ОСКВЕРНИТЕЛЬ СТОИМОСТЬ: 275 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Абаддон	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Терминаторские доспехи
- Спаренный болтер
- Персональная Икона
- Драч'Найен
- Коготь Хоруса

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Метка Хаоса Повелевающего

ФАБИЙ БАЙЛ СТОИМОСТЬ: 160 ОЧКОВ

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

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Пыточный Посох
- Игломет Ксайклос
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Хирургеон

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Не Зная Боли
- Улучшенные Воины

ГУРОН ЧЕРНОЕ СЕРДЦЕ СТОИМОСТЬ: 170 ОЧКОВ

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

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Силовое оружие
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Персональная Икона
- Коготь Тирана

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Непробиваемый спас-бросок на 5+
- Хамадрия

Психосилы:
- Искажение Времени

ТИФУС СТОИМОСТЬ: 225 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тифус	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Терминаторские доспехи
- Персональная Икона
- Людорез
- Метка Нургла

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Не Зная Боли
- Рой Разрушителя
- Предвестник Нургла

Психосилы:
- Ветер Хаоса
- Гниение Нургла

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КХАРН ПРЕДАТЕЛЬ СТОИМОСТЬ: 165 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кхарн	7	5	5	4	3	5	5	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Плазменный пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Дитя Крови
- Персональная Икона
- Метка Кхорна

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Непробиваемый спас-бросок на 5+
- Яростная Атака
- Предатель
- Благословение Кровавого Бога

АРИМАН СТОИМОСТЬ: 250 ОЧКОВ

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

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет с Адскими Зарядами
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Персональная Икона
- Черный посох Аримана
- Метка Тзинча

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Непробиваемый спас-бросок на 4+

Психосилы:
- Роковая Молния
- Искажение Времени
- Ветер Хаоса
- Дар Хаоса
- Сила Изменения

ЛЮЦИЙ ВЕЧНЫЙ СТОИМОСТЬ: 160 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Люций	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Бронебойные гранаты
- Силовой меч
- Персональная Икона
- Пыточная Плеть
- Метка Слаанеша
- Доспехи Визжащих Душ

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Независимый персонаж
- Непробиваемый спас-бросок на 5+

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Все эти персонажи являются уникальными, и Вы можете включать в армию только по одному такому персонажу, то есть нельзя иметь в армии двух Аббадонов.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КНЯЗЬ ДЕМОНОВ СТОИМОСТЬ: 110 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Князь Демонов	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Тип подразделения:
- Монстроидальное существо

Численность:
- 1

Вооружение:
- Князь Демонов всегда считается вооруженным одним оружием ближнего боя

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Непробиваемый спас-бросок на 5+
- Вечный Воитель

Дополнения:
- Может иметь крылья за +20 очков
- Может иметь одну из описанных ниже Меток Богов:
  - Метку Кхорна за +10 очков
  - Метку Слаанеша за +5 очков
  - Метку Нургла за +20 очков
  - Метку Тзинча за +20 очков
- Если Князь не имеет Метки Кхорна, он может быть псайкером и может выбрать одну психосилу из списка ниже (Князь с Меткой Тзинча может выбрать две психосилы):
  - Роковая Молния за +10 очков
  - Искажение Времени за +25 очков
  - Ветер Хаоса за +30 очков
  - Дар Хаоса за +30 очков
  - Гниение Нургла за +15 очков (только для моделей с Меткой Нургла)
  - Сила Изменения за +25 очков (только для моделей с Меткой Тзинча)
  - Кнут Подчинения за +20 очков (только для моделей с Меткой Слаанеша)

ПОВЕЛИТЕЛЬ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 90 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Повелитель Хаоса	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Непробиваемый спас-бросок на 5+
- Независимый персонаж

Дополнения:
- Может иметь одну из Меток Богов:
  - Метку Кхорна за +10 очков
  - Метку Слаанеша за +5 очков
  - Метку Нургла за +20 очков
  - Метку Тзинча за +15 очков
- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков
- Может заменить оружие ближнего боя на один из следующих видов оружия:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков
  - Один Грозовой коготь за +25 очков
  - Пару Грозовых когтей за +30 очков
  - Одержимый Демоном клинок за +40 очков
- Может также иметь в дополнение:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков
- Может иметь оснащение:
  - Мельта-бомбы за +5 очков
  - Персональную Икону за 5 очков
- Может также иметь что-то ОДНО из списка ниже:
  - Прыжковый ранец/крылья за +20 очков
  - Мотоцикл за +30 очков
  - Демонического скакуна за +30 очков (см. правила на странице 86)
- Может заменить все свое базовое вооружение и оснащение на Терминаторские доспехи со спаренным болтером и силовым оружием за +30 очков. В таком случае может иметь дополнения только из списка ниже:
  - Может иметь одну из описанных ниже Меток Богов:
    - Метку Кхорна за +10 очков
    - Метку Слаанеша за +5 очков
    - Метку Нургла за +20 очков
    - Метку Тзинча за +15 очков
  - Может иметь Персональную Икону за +5 очков
  - Может заменить спаренный болтер на комби-болтер за +5 очков
  - Может заменить силовое оружие на один из следующих видов оружия:
    - Силовой кулак за +10 очков
    - Пилокулак за +15 очков
    - Один Грозовой коготь за +10 очков
    - Одержимый Демоном клинок за +25 очков
  - Может заменить силовое оружие **И** спаренный болтер на пару Грозовых когтей за +10 очков

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КОЛДУН ХАОСА СТОИМОСТЬ: 100 ОЧКОВ

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

Тип подразделения:
• Пехота

Численность:
• 1

Вооружение:
• Силовые доспехи
• Болт-пистолет
• Осколочные гранаты
• Бронебойные гранаты
• Психосиловое оружие

Специальные правила:
• Непробиваемый спас-бросок на 5+
• Независимый персонаж

Дополнения:
• Колдун является псайкером и должен выбрать одну психосилу из списка ниже (колдун с Меткой Тзинча может выбрать одну дополнительную психосилу):
- Роковая Молния за +10 очков
- Искажение Времени за +25 очков
- Ветер Хаоса за +30 очков
- Дар Хаоса за +30 очков
- Гниение Нургла за +15 очков (только для моделей с Меткой Нургла)
- Сила Изменения за +25 очков (только для моделей с Меткой Тзинча)
- Кнут Подчинения за +20 очков (только для моделей с Меткой Слаанеша)

• Может также иметь что-то ОДНО из списка ниже:
- Прыжковый ранец/крылья за +20 очков
- Мотоцикл за +30 очков
- Демонического скакуна за +30 очков (см. правила на стр. 86)

• Может иметь одну из описанных ниже Меток Богов:
- Метку Слаанеша за +5 очков
- Метку Нургла за +20 очков
- Метку Тзинча за +30 очков

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

• Может иметь оснащение:
- Мельта-бомбы за +5 очков
- Персональную Икону за 5 очков
- Спутник за +5 очков

• Может заменить все свое базовое вооружение и оснащение на Терминаторские доспехи со спаренным болтером и психосиловым оружием за +15 очков. В таком случае он сохраняет все свои опции, кроме предметов из списка далее: мельта-бомбы, плазменный пистолет, прыжковый ранец, крылья, мотоцикл и демонический скакун. Может заменить свой спаренный болтер на комби-болтер за +5 очков.

ОДЕРЖИМЫЙ ДЕМОНОМ КЛИНОК

Демоническое оружие является не только оружием войны, но и символом статуса Повелителя Хаоса. Природа Одержимых Демоном клинков может различаться в зависимости от того, какому Богу отдал свою верность Повелитель. Повелитель имеет соответствующее его Богу (и Метке) оружие.

Одержимый Демоном клинок:
• Требует двух рук для использования
• Является силовым оружием
• Дает дополнительные D6 атак. Кидать кубик следует каждую Фазу ближнего боя. Если при этом броске выпадает «1», то модель не наносит атак в эту Фазу ближнего боя, и вместо этого получает одну рану без спас-бросков за доспехи.
• Оружие имеет дополнительные способности, зависящие от того, какую Метку несет Повелитель.

Оружие Хаоса Неделимого
Это оружие может иметь вид широкого меча, изогнутого скимитара, булавы и, в принципе, любой вид, какой пожелает его носитель. Оружие Хаоса Неделимого дает носителю бонус в +1 к Силе в ближнем бою.

Кровосос (для Повелителей с Меткой Кхорна)
Это оружие обычно имеет форму топора и наполнено эссенцией самых злобных и гневных Кровожадущих. Модель получает 2D6 дополнительных атак, но если хотя бы на одном кубике выпадет «1», модель не сможет наносить атаки в эту Фазу ближнего боя и получает рану без спас-бросков за доспехи, как описано выше (только одну рану, даже если выпало две «1»).

Чумоносец (для Повелителей с Меткой Нургла)
Покрытый слизью и самыми сильными ядами Варпа, этот клинок наносит никогда не заживающие раны даже демонам. Атаки этим оружием считаются Ядовитыми и наносят раны на 4+.

Смертекрик (для Повелителей с меткой Тзинча)
Это оружие имеет форму огненного клинка или болтера со скалящимся стволом. Смертекрик может быть использован в Фазу стрельбы как стрелковое оружие с профилем, приведенным ниже. Если при броске на количество выстрелов выпадет «1», то выстрел не производится, и модель получает рану без спас-бросков за доспехи, как описано выше.

Дальность	Сила	AP	Тип
24 дюймов	4	3	Штурмовое D6

Дарующий Блаженство (для Повелителей с Меткой Слаанеша)
Такое оружие чаще всего имеет форму кнута или изящного клинка. Раны этого клинка погружают цель в кому, из которой нет возврата. Любая рана, нанесенная этим оружием, несет Немедленную Смерть, вне зависимости от Стойкости цели.

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ИЗБРАННЫЕ ДЕСАНТНИКИ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 18 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Избранный	18	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Молодой Чемпион	+10	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–10

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя
- Болтер

Специальные правила:
- Скрытое проникновение

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса за указанную стоимость:
  - Икона Славы Хаоса – 10 очков
  - Икона Слаанеша – 20 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 50 очков
  - Икона Тзинча – 40 очков

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Молодым Чемпионом за +10 очков.

Дополнения:
- Любая модель может иметь мельта-бомбы за +5 очков

- Одна модель может заменить свой болтер на один из видов оружия из списка ниже:
  - Тяжелый болтер за +15 очков
  - Ракетомет за +20 очков
  - Автоматическая пушка за +20 очков
  - Лазерная пушка за +35 очков
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

- До 4 моделей в подразделении могут выбрать ОДНУ из опций ниже:

Заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.

Заменить оружие ближнего боя на один из видов оружия из списка ниже:
- Силовое оружие за +15 очков
- Один Грозовой коготь за +25 очков
- Силовой кулак за +25 очков

Заменить оружие ближнего боя, болтер и болт-пистолет на пару Грозовых когтей за +20 очков.

Заменить свой болтер на один из видов оружия из списка ниже:
- Огнемет за +5 очков
- Мельтаган за +10 очков
- Плазмаган за +15 очков
- Спаренный болтер за +5 очков
- Комби-болтер за +10 очков

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (смотрите страницу 96).

ТЕРМИНАТОРЫ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 30 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор	30	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Чемпион Терминаторов	+10	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 3–10

Вооружение:
- Терминаторские доспехи
- Спаренный болтер
- Силовое оружие

Персонажи:
- Любая модель в подразделении может быть Чемпионом Терминаторов за +10.

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса за указанную стоимость:
  - Икона Славы Хаоса – 10 очков
  - Икона Слаанеша – 15 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 40 очков
  - Икона Тзинча – 35 очков

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Лэнд Рейдер» Хаоса (см. страницу 96).

Дополнения:
- Любая модель может заменить свое силовое оружие на один из видов оружия из списка ниже:
  - Один Грозовой коготь за +10 очков
  - Силовой кулак за +10 очков
  - Пилокулак за +15 очков

- Любая модель может заменить свой спаренный болтер на комби-болтер.

- Любая модель может заменить свой спаренный болтер **И** силовое оружие на пару Грозовых когтей за +10 очков за модель.

- Одна модель в подразделении может заменить свой спаренный болтер на один из видов оружия из списка ниже:
  - Автоматическая пушка типа «Жнец» за +25 очков
  - Тяжелый огнемет за +5 очков

Если подразделение включает 10 моделей, то предыдущей опцией может воспользоваться вторая модель.

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ОДЕРЖИМЫЕ ДЕСАНТНИКИ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 26 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Одержимый	26	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Чемпион Одержимых	+10	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Одно оружие ближнего боя

Специальные правила:
- Бесстрашные
- Непробиваемый спас-бросок на 5+
- Одержимость

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Чемпионом за +10 очков.

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса за указанную стоимость:
  - Икона Славы Хаоса – 5 очков
  - Икона Слаанеша – 20 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 50 очков
  - Икона Тзинча – 40 очков

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (смотрите страницу 96).

ДРЕДНОУТ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 90 ОЧКОВ

				Броня				
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	3

Тип подразделения:
- Машина (шагатель)

Вооружение:
- Дымовые гранатометы
- Прожектор
- Дредноутское оружие ближнего боя со встроенным спаренным болтером в одной руке

Специальные правила:
- Безумие

Дополнения:
- Вторая рука ДОЛЖНА нести одно оружие из списка ниже:
  - Спаренная автоматическая пушка за +20 очков
  - Спаренная лазерная пушка за +35 очков
  - Спаренный тяжелый болтер за +15 очков
  - Мультимельта за +10 очков
  - Плазменная пушка за +15 очков
  - Дополнительное Дредноутское оружие ближнего боя со встроенным спаренным болтером. Это поднимает количество атак Дредноута на 1.
- Может иметь дополнительное бронирование за +15 очков
- Один спаренный болтер может быть заменен на тяжелый огнемет за +5 очков.
- Одну руку с Дредноутским оружием ближнего боя (и спаренным болтером) можно заменить на ракетомет без дополнительной стоимости. Если после замены у дредноута НЕ ОСТАЛОСЬ Дредноутского оружия ближнего боя, количество атак Дредноута уменьшается до 2, и он более не считается вооруженным Дредноутским оружием ближнего боя.

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 15 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Десантник Хаоса	15	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Молодой Чемпион	+15	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя
- Болтер

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Молодым Чемпионом за +15 очков.

- Он может заменить свой болтер на один из видов оружия из списка ниже:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков

- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия из списка ниже:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков

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

- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков

Дополнения:
- Одна модель может заменить свой болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков ИЛИ заменить свой болтер на один из видов оружия из списка ниже:
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

- Если подразделение включает 10 и более моделей, то одна модель может заменить свой болтер на один из видов оружия из списка ниже:
  - Тяжелый болтер за +10 очков
  - Ракетомет за +10 очков
  - Автоматическая пушка за +10 очков
  - Лазерная пушка за +20 очков
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (см. ниже).

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса за указанную стоимость:
  - Икона Славы Хаоса – 10 очков
  - Икона Слаанеша – 20 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 50 очков
  - Икона Тзинча – 40 очков

«НОСОРОГ» ХАОСА СТОИМОСТЬ: 35 ОЧКОВ

Некоторые подразделения Космического Десанта Хаоса имеют возможность брать «Носорог» как прикомандированный транспорт. Он не занимает места в Таблице организации армии. Полные правила использования прикомандированного транспорта смотрите в основной книге правил Warhammer 40 000, в соответствующем разделе.

	Броня			
	BS	F	S	R
«Носорог»	4	11	11	10

Тип подразделения:
- Машина (танк)

Вооружение:
- Спаренный болтер
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Точки стрельбы
- 1

Точки высадки
- 3 – два боковых люка и одна задняя рампа

Специальные правила:
- Ремонт

Дополнения:
- Бульдозерный отвал за +5 очков
- Дополнительное бронирование за +15 очков
- Демоническая одержимость за +20 очков

- Один из видов оружия в люке:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков
  - Ракетомет «Всесожжение» за +15 очков

Транспорт:
- «Носорог» может нести до 10 моделей.

- В «Носороге» НЕЛЬЗЯ перевозить модели в Терминаторских доспехах, Облитераторов и призванных демонов.

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ СТОИМОСТЬ: 23 ОЧКА ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Чумной Десантник	23	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Чумной Чемпион	+15	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя
- Болтер
- Мертвящие гранаты

Специальные правила:
- Метка Нургла (включена в профиль)
- Бесстрашные
- Не Зная Боли

Иконы:
- Один член подразделения может нести Персональную Икону Хаоса

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Чумным Чемпионом за +15 очков.

- Он может заменить свой болтер на один из видов оружия из списка ниже:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков

- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия из списка ниже:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков

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

- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков

Дополнения:
- До двух моделей в подразделении могут заменить свои болт-пистолеты на плазменные пистолеты за +15 очков или вместо этого заменить свои болтеры на один из видов оружия из списка ниже:
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (см. страницу 96).

ВОЮЩИЕ ДЕСАНТНИКИ СТОИМОСТЬ: 20 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Воющий Десантник	20	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Воин Чистой Ноты	+15	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя
- Болтер

Специальные правила:
- Метка Слаанеша (включена в профиль)
- Бесстрашные

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Воином Чистой Ноты за +15 очков.

- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия из списка ниже:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков

- Может иметь дополнительное вооружение:
  - Сирена Рока за +15 очков
  - Мельта-бомбы за +5 очков

Иконы:
- Один член подразделения может нести Персональную Икону Хаоса

Дополнения:
- Любая модель в подразделении может заменить свой болтер на Звуковой Бластер за +5 очков за модель.

- Одна модель в подразделении может заменить свой болтер на Бластмастер за +40 очков.

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (см. стр. 96).

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

БЕРСЕРКЕРЫ КХОРНА СТОИМОСТЬ: 21 ОЧКО ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Берсеркер	21	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Чемпион	+15	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя

Специальные правила:
- Метка Кхорна (включена в профиль)
- Бесстрашные
- Яростная Атака

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Чемпионом за +15 очков.
- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков
- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков
- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков

Иконы:
- Один член подразделения может нести Персональную Икону Хаоса

Дополнения:
- До двух Берсеркеров в подразделении могут заменить болт-пистолеты на плазменные пистолеты за +15 очков.

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (см. стр. 96).

ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ СТОИМОСТЬ: 23 ОЧКА ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тысячный Сын	23	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Молодой Колдун	60	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1 Молодой Колдун и 4–20 Сыновей

Вооружение:
Все:
- Силовые доспехи

Колдун:
- Болт-пистолет
- Психосиловое оружие

Тысяча Сыновей:
- Болтеры

Специальные правила:
- Непробиваемый спас-бросок на 4+ (уже включая бонус за Метку Тзинча)
- Бесстрашные
- Медленные и Неотвратимые
- По приказу Колдуна
- Заряды Адского Огня

Персонаж:
- Колдун является псайкером и ДОЛЖЕН иметь одну психосилу из списка ниже:
  - Роковая Молния за +10 очков
  - Искажение Времени за +25 очков
  - Ветер Хаоса за +30 очков
  - Дар Хаоса за +30 очков
  - Сила Изменения за +25 очков
- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков

Иконы:
- Один член подразделения может нести Персональную Икону Хаоса

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (см. стр. 96).

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МОТОЦИКЛИСТЫ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 33 ОЧКА ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мотоциклист Хаоса	33	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Молодой Чемпион	+15	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+

Тип подразделения:
- Мотоциклисты

Численность:
- 3–10

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя
- Мотоцикл Хаоса со спаренными болтерами

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса за указанную стоимость:
  - Икона Славы Хаоса – 10 очков
  - Икона Слаанеша – 20 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 50 очков
  - Икона Тзинча – 40 очков

Дополнения:
- До двух моделей в подразделении могут заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия из списка ниже:
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Чемпионом за +15 очков.
- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков
- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков.

«РАПТОР» ХАОСА СТОИМОСТЬ: 20 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
«Раптор»	20	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Молодой Чемпион	+15	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота с прыжковыми ранцами

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Молодым Чемпионом за +15 очков.
- Может заменить болт-пистолет на плазменный пистолет за +15 очков.
- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков.
- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия из списка ниже:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков
- Может заменить болт-пистолет и оружие ближнего боя на пару Грозовых когтей за +25 очков.

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса:
  - Икона Славы Хаоса – 10 очков
  - Икона Слаанеша – 20 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 50 очков
  - Икона Тзинча – 40 очков

Дополнения:
- До двух моделей могут заменить свои болт-пистолеты на плазменные пистолеты за +15 очков ИЛИ взять один вид оружия:
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

ОТРОДЬЕ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 40 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Отродье	3	0	5	5	3	3	D6	10	-

Тип подразделения:
- Тварь/Кавалерия

Численность:
- 1–3

Специальные правила:
- Бесстрашные
- Медленные и неотвратимые
- Безмозглые

Ваша армия может включать любое количество подразделений Отродий. Они не занимают места в Таблице организации армии, но во всех остальных отношениях считаются подразделениями из раздела Основные боевые. Ваши Отродья должны быть скомплектованы в минимально возможное количество подразделений, то есть если у Вас от 1 до 3 Отродий, то они должны составить одно подразделение, если от 4 до 6, то два, и так далее.

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ХАВОКИ ХАОСА СТОИМОСТЬ: 15 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Хавок	15	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Молодой Чемпион	+15	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные гранаты
- Бронебойные гранаты
- Оружие ближнего боя
- Болтер

Персонаж:
- Одна модель в подразделении может быть Молодым Чемпионом за +15 очков.

- Он может заменить свой болтер на один из видов оружия:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков

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

- Может иметь мельта-бомбы за +5 очков

- Он может заменить свое оружие ближнего боя на один из видов оружия:
  - Силовое оружие за +15 очков
  - Силовой кулак за +25 очков

Иконы:
- Один член подразделения может нести Икону Хаоса:
  - Икона Славы Хаоса – 10 очков
  - Икона Слаанеша – 20 очков
  - Икона Кхорна – 30 очков
  - Икона Нургла – 50 очков
  - Икона Тзинча – 40 очков

Дополнения:
- До 4 моделей в подразделении могут заменить свои болтеры на один из видов оружия из списка ниже:
  - Тяжелый болтер за +15 очков
  - Ракетомет за +20 очков
  - Автоматическая пушка за +20 очков
  - Лазерная пушка за +35 очков
  - Огнемет за +5 очков
  - Мельтаган за +10 очков
  - Плазмаган за +15 очков

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» Хаоса (см. стр. 96).

КУЛЬТ ОБЛИТЕРАТОРОВ СТОИМОСТЬ: 75 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Облитератор	75	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 1–3

Вооружение:
- Один Силовой кулак
- Оружие Облитератора (лазерная пушка, мульти-мельта, плазменная пушка, спаренный плазмаган, спаренный мельтаган, спаренный огнемет).

Специальные правила:
- Бесстрашные
- Независимый персонаж на 5+
- Медленные и неотвратимые
- Глубокий Удар

«ХИЩНИК» ХАОСА СТОИМОСТЬ: 70 ОЧКОВ

	Броня			
	BS	F	S	R
«Хищник»	4	13	11	10

Тип подразделения:
- Машина (танк)

Вооружение:
- Автоматическая пушка в башне
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

- Можно заменить автоматическую пушку на спаренную лазерную пушку за +35 очков.
- Можно иметь боковые спонсоны с тяжелыми болтерами за +30 очков, либо с лазерными пушками за +60 очков.
- Бульдозерный отвал за +5 очков
- Доп. бронирование за +15 очков

Дополнения:
- Демоническая одержимость за +20 очков
- Нечестивый Глас за +5 очков
- Один из видов оружия в люке:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков
  - Ракетомет типа «Всесожжение» за +15 очков

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

«ЗАЩИТНИК» ХАОСА СТОИМОСТЬ: 125 ОЧКОВ

	Броня			
	BS	F	S	R
«Защитник»	4	13	11	10

Тип подразделения:
- Машина (танк)

Вооружение:
- Корпусная пушка типа «Сокрушитель»
- Дымовые гранатометы
- Прожектор
- Бульдозерный отвал

Дополнения:
- Доп. бронирование за +15 очков
- Демоническая одержимость за +20 очков
- Нечестивый Глас за +5 очков
- Один из указанных ниже видов оружия в люке:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков
  - Ракетомет типа «Всесожжение» за +15 очков

«ГУБИТЕЛЬ» СТОИМОСТЬ: 150 ОЧКОВ

	Броня							
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
«Губитель»	3	3	6	12	12	10	3	3

Тип подразделения:
- Машина (Шагатель)

Вооружение:
- Два Дредноутских оружия ближнего боя (бонус к атакам уже включен в профиль)
- Боевая пушка
- Автоматическая пушка типа «Жнец»
- Спаренный тяжелый огнемет
- Демоническая одержимость
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Специальные правила:
- Подвижность

Дополнения:
- Огнемет может быть заменен на один вид оружия из списка ниже:
  - Дополнительное Дредноутское оружие ближнего боя (+1 к Атакам) – бесплатно
  - Ракетомет типа «Всесожжение» за +15 очков
- Автоматическую пушку типа «Жнец» можно заменить на один из видов оружия:
  - Спаренный тяжелый болтер – бесплатно
  - Дополнительное Дредноутское оружие ближнего боя (+1 к Атакам) – бесплатно
  - Спаренные лазерные пушки за +20 очков

«ЛЭНД РЕЙДЕР» ХАОСА СТОИМОСТЬ: 220 ОЧКОВ

	Броня			
	BS	F	S	R
«Лэнд Рейдер»	4	14	14	14

Тип подразделения:
- Машина (танк)

Вооружение:
- Две установленные в спонсонах спаренные лазерные пушки
- Установленный в корпусе спаренный тяжелый болтер
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Специальные правила:
- Штурмовая машина

Дополнения:
- Бульдозерный отвал за +5 очков
- Дополнительное бронирование за +15 очков
- Демоническая одержимость за +20 очков
- Нечестивый Глас за +5 очков
- Один из видов оружия в люке:
  - Спаренный болтер за +5 очков
  - Комби-болтер за +10 очков
  - Ракетомет типа «Всесожжение» за +15 очков

Транспорт:
- Может нести до 10 моделей.
- Модели в Терминаторских доспехах занимают два места в машине
- В «Лэнд Рейдере» НЕЛЬЗЯ перевозить модели Облитераторов и Призванных Демонов.

Точки стрельбы:
- 0

Точки высадки:
- Передняя рампа и люки со всех строн корпуса.

ПРИЗВАННЫЕ ДЕМОНЫ

0–1 ПРИЗВАННЫЙ ВЕЛИКИЙ ДЕМОН СТОИМОСТЬ: 100 ОЧКОВ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Призванный Великий Демон	8	0	6	6	4	4	5	10	-

Ваша армия может включать одного Великого Демона. Эта модель не занимает места в Таблице организации армии, но в отношении всех остальных правил, для которых это важно, считается Командным подразделением.

Тип подразделения:
- Монстроидальное существо

Численность:
- 1

Вооружение:
- Великий Демон всегда считается вооруженным одним оружием ближнего боя

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Непробиваемый спасбросок на 4+

ПРИЗВАННЫЕ МЛАДШИЕ ДЕМОНЫ СТОИМОСТЬ: 13 ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ

	Оч./модель	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Призванный Младший Демон	13	4	0	4	4	1	4	2	10	-

Эти подразделения не занимают места в Таблице организации армии, но в отношении всех остальных правил, для которых это важно, считаются Основными боевыми подразделениями.

Тип подразделения:
- Пехота

Численность:
- 5–20

Вооружение:
- Демоны всегда считаются вооруженными одним оружием ближнего боя

Специальные правила:
- Бесстрашный
- Непробиваемый спасбросок на 5+

Лай автопушки комвзвода разносился вокруг бункера, когда капитан Штурмович выглянул из смотровой щели во мглу. Дымящийся остов «Носорога» предателей перегораживал обзор слева. Правее, полностью спрятав свои массивные бронированные туши среди развалин, два «Защитника» выплевывали снаряд за снарядом в имперские позиции. Разрыв из орудия класса «Сокрушитель» потряс бункер, почти сбив Штурмовича с ног. Капитан схватил передатчик, вытирая лоб окровавленным краем своего плаща.

«Командование, это Пост Альфа-Три», – рявкнул Штурмович, безуспешно пытаясь сохранить спокойствие. – «Вражеский прорыв неминуем. Запрашиваю немедленную орбитальную бомбардировку по…»

Еще один чудовищный взрыв расколол стену бункера и наполнил его внутренности разлетающимися кусками бетона величиной с кулак. Автопушка оказалась сломана, а Штурмовича швырнуло на пол. Выкарабкиваясь из-под обломков, Штурмович увидел разбитые остатки передатчика, рассыпанные по полу. Ошеломленный контузией, капитан Имперской Гвардии попытался очистить глаза от разъедающего их дыма и посмотрел сквозь брешь.

Что-то очень большое продиралось сквозь клубы дыма, оно отбросило «Носорог» в сторону своими громадными гусеницами. Темные знамена свешивались с корпуса – «Лэнд Рейдер» шел напролом, перемалывая тела погибших с обеих сторон своей тушей. Его черно-красная краска была попорчена огнем лазерных орудий и выбоинами от снарядов, но металлическое чудовище не замедлило своего хода.

Подобно пасти хищного зверя, открылась передняя рампа. Багровый свет ударил Штурмовича в глаза, когда он приник к пролому, судорожно нащупывая рукоять силового меча. Громоздкие фигуры показались из штурмовой рампы. Пять Терминаторов Хаоса устремились вперед, каждый гулкий удар гигантских бронированных ног о землю посылал импульс животного ужаса сквозь тело капитана.

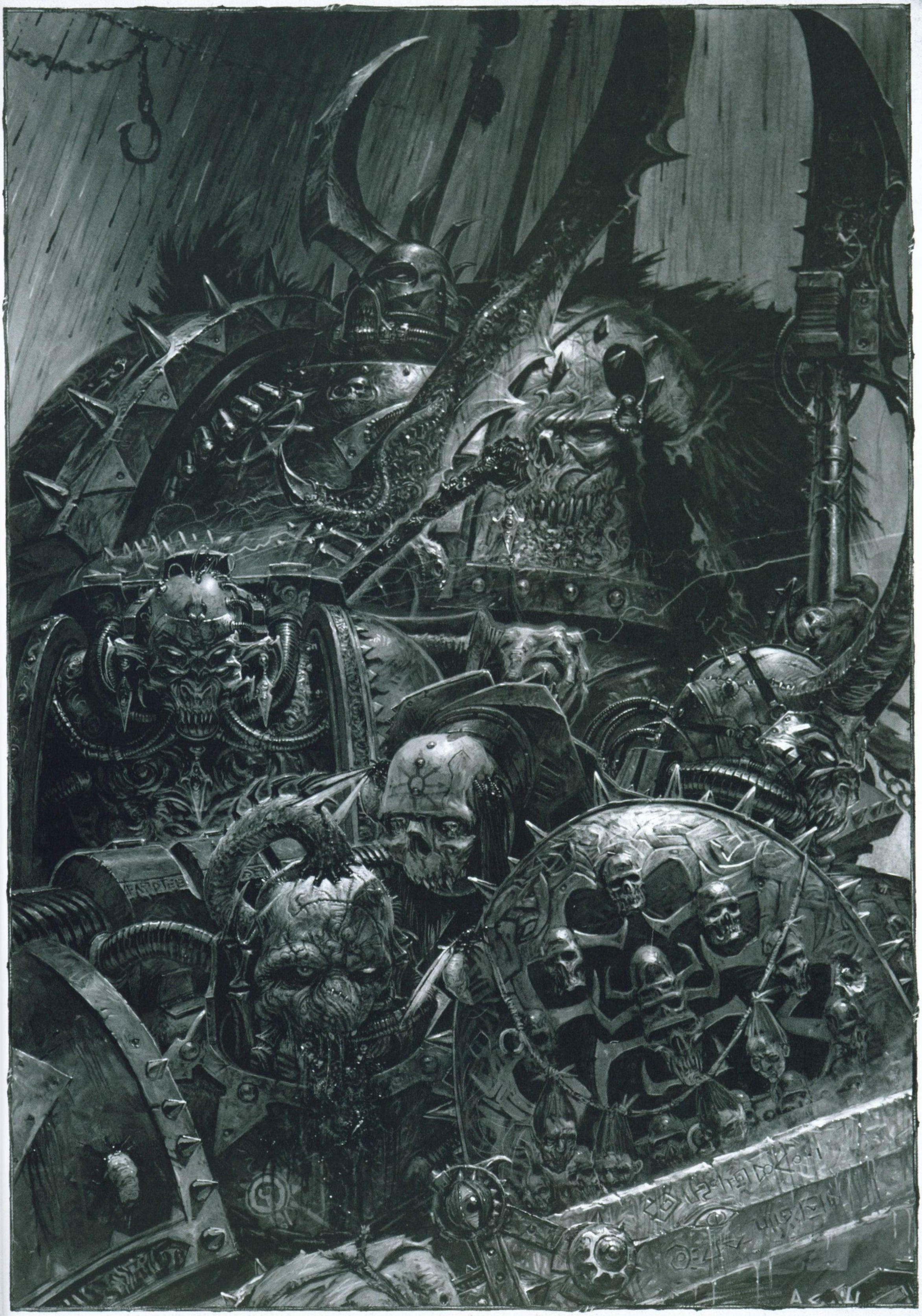
Рой неярких вспышек пронзил дым, мгновением позже клубы разрывов окутали брешь. Болт пробил правое плечо Штурмовича. Капитан успел почувствовать, на какую-то долю секунды, как его охватывает паника, но затем болт взорвался, отрывая руку с мечом и заливая кровью все вокруг. Штурмович потерял сознание от болевого шока. Терминаторы Хаоса продолжали наступление, размалывая камни в пыль своею тяжкой поступью. Одна закованная в доспехи фигура задержалась возле Штурмовича и кивнула в его сторону.

«Думаешь, Владыке Гурону понадобится этот?» – вопрос громыхнул из решетки динамика на броне Терминатора, грубо прогнав наступившую тишину.

«Думаю, он не жилец», – пришел ответ откуда-то из-за Штурмовича.

Терминатор Хаоса наклонился и протянул гудящий от энергии кулак вниз, его пальцы сомкнулись вокруг головы капитана. Штурмович ничего не почувствовал, когда пальцы сжались, превращая его череп в подобие раздавленной ягоды.

«Сообщи Владыке Гурону, здесь нет ничего полезного. Мы переходим к основной цели».



ПАМЯТКА

ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Стр.
Аббадон	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+	46
Ариман	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	50
Молодой Чемпион	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	27
Молодой Колдун	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	37
Берсеркер	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	36
Чемпион Мотоциклистов	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+	27
Мотоциклист Хаоса	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+	27
Повелитель Хаоса	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	30
Десантник Хаоса	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	27
Отродье	3	0	5	5	3	3	D6	10	-	33
Избранный	4	4	4	4	1	4	1	10	3+	27
Князь Демонов	7	5	6	5	4	5	4	10	3+	32
Фабий Байл	5	4	5	4	3	4	5	10	3+	52
Великий Демон	8	0	6	6	4	4	5	10	-	62
Гурон	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	56
Кхарн	7	5	5	4	3	5	5	10	3+	48
Младший Демон	4	0	4	4	1	4	2	10	-	63
Люций	7	5	4	4	3	6	3	10	3+	54
Воин Чистой Ноты	4	4	4	4	1	5	2	10	3+	39
Воющий Десантник	4	4	4	4	1	5	1	9	3+	39
Облитератор	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	35
Чумной Чемпион	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+	38
Чумной Десантник	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+	38
Одержимый	4	4	5	4	1	4	2	10	3+	29
Чемпион Одержимых	4	4	5	4	1	4	3	10	3+	29
Раптор	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	34
Чемпион Берсеркеров	5	4	4	4	1	4	3	10	3+	36
Колдун	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	31
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	28
Чемпион Терминаторов	4	4	4	4	1	4	3	10	2+	28
Тысячный Сын	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	37
Тифус	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+	55

* Аббадон имеет +D6 атак за свое демоническое оружие.

МАШИНЫ

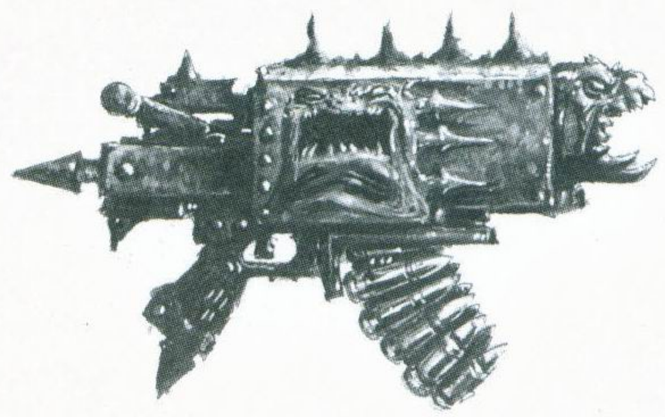
	Броня			
	BS	F	S	R	Стр.
«Лэнд Рейдер» Хаоса	4	14	14	14	44
«Хищник» Хаоса	4	13	11	10	43
«Носорог» Хаоса	4	11	11	10	42
«Защитник» Хаоса	4	13	11	10	43

				Броня				
	WS	BS	S	F	S	R	I	A
«Губитель»	3	3	6	12	12	10	3	3
Дредноут Хаоса	4	4	6	12	12	10	4	3

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

	Дальность	Сила	AP	Тип	Стр.
Автоматическая пушка	48 дм.	7	4	Тяжелое 2	81
Бластмастер (переменная частота)	36 дм.	5	4	Штурмовое 2, Залегание	39
Бластмастер (постоянная частота)	48 дм.	8	3	Тяжелое 1, Залегание, Взрыв	39
Болтер	24 дм.	4	5	Скорострельное	83
Болт-пистолет	12 дм.	4	5	Пистолет	83
Сирена Рока	Шаблон	5	3	Штурмовое 1	39
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1	83
Тяжелый болтер	36 дм.	5	4	Тяжелое 3	81
Тяжелый огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1	81
Лазерная пушка	48 дм.	9	2	Тяжелое 1	82
Мельтаган	12 дм.	8	1	Штурмовое 1, Мельта	83
Ракетомет (оскол.)*	48 дм.	4	6	Тяжелое 1, Взрыв	82
Ракетомет (бронеб.)*	48 дм.	8	3	Тяжелое 1	82
Мульти-мельта	24 дм.	8	1	Тяжелое 1, Мельта	82
Плазменная пушка	36 дм.	7	2	Тяжелое 1, Взрыв; Перегрев!	82
Плазмаган	24 дм.	7	2	Скорострельное, Перегрев!	83
Плазменный пистолет	12 дм.	7	2	Пистолет Перегрев!	83
Автоматическая пушка типа «Жнец»	36 дм.	7	4	Тяжелое 2, Спаренная	82
Звуковой бластер	24 дм.	4	5	Штурмовое 2 или Тяжелое 3	39
Боевая пушка	72 дм.	8	3	Артиллерия 1, Большой шаблон	87
Пушка типа «Сокрушитель»	24 дм.	10	2	Артиллерия 1, Большой шаблон	87
Ракетомет типа «Всесожжение»	48 дм.	5	5	Тяжелое 1, Взрыв, Спаренный	87

* Ракетомет может вести огонь в двух режимах, и перед стрельбой Вы должны выбрать, как он стреляет.



Автор: Гевин Торп **Дополнительные материалы:** Аллесио Каваторе **Иллюстрация на обложке:** Алекс Бойд
Иллюстрации в книге: Алекс Бойд, Дейв Галахер, Джон Бланч, Карл Капинский, Адриан Смит, Йен Миллер
Графический дизайн: Нуала Кеннеди, Пит Борлас, Алан Девис, Нейл Худсон
Верстка: Майкл Барсон, Джон Мекельбанч, Марк Оуэн, Дилан Оуэн, Йан Стрикланд, Натан Винтер
Хоббийные материалы: Дейв Эндрюс, Нейл Ходгсон, Чад Миерзва, Доминик Мюрей.
Дизайнеры миниатюр: Марк Худсон, Али Морисон, Джуан Диаз, Тим Адкок, Джес Гудкин, Гари Морли
Команда 'Eavy Metal: Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Ания Веттергрен, Кирстен Вилиамс
Специальная благодарность: Алану Мерту, Грехему Деви, Джереми Ветоку, Эдду Руску, Тиму Пирсу, Деррилу Тренеру, Мату Плонски

Русская версия книги
Перевод: Шеманский Кирилл, Владимир Яснов **Под редакцией:** Любови Мачиной и Алексея Брянцева aka Алмазный Бретонец
Верстка русской версии: Любовь Мачина
Отпечатано: Компания «Астероид»

Отпечатано в России
Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО «Алегрис». 1-я редакция, Москва, 2007 год

Ренегаты обрушивают призванных демонов на войска Империи.

Красные Корсары совершают молниеносный налет на орочье племя.

WARHAMMER 40,000

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА™

Десантники Хаоса – безжалостные разрушители, чья цель – убийство и разорение. На протяжении десяти тысяч лет те, кто был среди величайших защитников Империи, представляют собой самую серьезную угрозу ее владениям. Из своих потаенных цитаделей сверхлюди – солдаты Предавших Легионов и банд Отступников – ведут постоянную кровавую войну против Императора.

«Кодекс: Десантники Хаоса» – это одна из книг серии кодексов, каждая из которых включает описание одной армии мира Warhammer 40000, ее правил, моделей и героев.

«Нет мира меж звезд, лишь вечная резня и смех жаждущих богов»

Внутри вы найдете:

• **ВОИНСКИЙ ЛИСТ:** правила, которые помогут Вам превратить Вашу коллекцию миниатюр в игровую армию по правилам Warhammer 40000.

• **ИСТОРИЯ АРМИИ:** эксклюзивная и полная информация о Десантниках Хаоса, о ветеранах Ереси Хоруса и ренегатах позднейших времен, об их войнах с Империей и другими обитателями Галактики и взаимоотношениях между ними.

• **СИЛЫ ХАОСА:** подробное и полное описание подразделений, моделей, машин и героев, которых Вы можете использовать в армии Десантников Хаоса. В книге вы также найдете описание специальных персонажей разных Легионов и предавших Орденов, таких как Абаддон Осквернитель из Черного легиона или Гурон Черное Сердце, предводитель Красных Корсаров.

• **ХОББИЙНАЯ СЕКЦИЯ:** в этом разделе вы найдете фотографии миниатюр армии Десантников Хаоса, цветовые схемы и советы по покраске и конвертированию.



WARHAMMER 40000
КОДЕКС: ДЕСАНТНИКИ ХАОСА

РУССКИЙ

http://www.games-workshop.com
http://www.warhammer.ru

ISBN: 978-1-84154-842-5

CITADEL

GAMES WORKSHOP®

Вам нужна книга правил Warhammer 40000, чтобы в полной мере использовать данную книгу.