



warhammer 40000 roleplay

ПУТЬ БОГОВ

4th EDITION

ВВЕДЕНИЕ

Око Ужаса – кошмарная отдельная реальность на границе реального мира и варпа. В нем обитают самые разные создания – от чудовищных лордов Хаоса, ведущих легионы отступников, и демонов, стирающих в прах целые миры, до простых смертных культистов.

Что это такое?

Путь во тьме – это форумная ролевая игра, суть которой заключается в создании и отыгрыше персонажа. В нашем случае это персонажи из фракции хаоса во вселенной молота войны. В данной книге представлены все необходимые вам правила и таблицы с подробными разъяснениями, чтобы воссоздать сражения кошмарного будущего.

При чтении вы заметите **выделенный текст**. Это сделано для удобства и упрощения ориентирования. Подобным образом выделяется основная суть правила, что помогает глазам «зацепиться» за текст во время просмотра страницы. Однако нельзя расценивать это как целое правило – остальной текст часто содержит контекст и исключения из правила. Выделенный текст используется для быстрого поиска основной части правила среди общего массива информации. Если правило достаточно короткое или разбито на пункты, то выделенного текста не будет, его можно прочитать и так.

Тем не менее, эта книга всего лишь верхушка айсберга. Мы не можем охватить все игровые аспекты, даже в таком объемном томе. Игровая вселенная Warhammer 40,000 поистине огромна, и она постоянно растёт. Существует великое множество различных источников бэка и лора, которые дополняют и расширяют правила из этой книги, что позволяет разнообразить проводимые вами сражения за счёт введения новых переменных в механику и тому подобное. Всё это позволяет прочувствовать дух разрываемого войной 41-го тысячелетия, мысленно побывать в тех или иных зонах боевых действий, а также попробовать себя в шкуре своего уникального персонажа, историю которого создадите вы сами.

Совет

Ищите выделенный текст под заголовком «Совет». В нём содержатся советы о том, как сделать игру ещё более захватывающей, воссоздавая в воображении образы, позволяющие окунуться в атмосферу сорок первого тысячелетия. Сама суть ролевой игры заключается в обмене между двумя игроками впечатлениями, которые должны быть как можно более приятными и захватывающими для обоих игроков. Если вы будете следовать нашим советам, то вы сможете прочувствовать истинный дух Warhammer 40,000.





Зачем мне читать все это?

Книга разбита на следующие разделы:

Основные правила

В этом разделе разъясняется, как проводить PvP, PvE и другие сражения в мрачном будущем 41-го тысячелетия. Основные правила затрагивают все базовые принципы ролевой игры, начиная от пояснений по богатоте по полю битвы и описания шанса наступить на гвоздь и словить занозу, и заканчивая расстрелом противника залпами огня и подавлением сопротивления с помощью магических сил.

Архетипы персонажей

В разделе представлены архетипы персонажей, к которым относятся те или иные НПС и игровые роли, а также правила по их отыгрышу. Здесь и простые пехотинцы, и неистовствующие монстры, и всякие бронетранспортеры наряду со сверхзвуковыми истребителями ваших противников. Это сделано, чтобы бои происходили максимально однозначно, минимизируя вмешательства администрации и всяческий мандеж. Кроме того, в этом же разделе приведены правила, позволяющие сыграть сцены битвы против одних из самых больших и разрушительных воинов вселенной.

Игровые предметы

Чтобы узнать, как использовать в игре аугменты, наркотики, дары темных богов и многое другое, следует заглянуть в данный раздел. В дополнение к правилам, затрагивающим разные виды игровых предметов, вы найдете правила использования различных объектов поля боя, таких, как бункеры, строения или обломки, здесь же вы найдёте ответ, как использовать всякие укрепления, оцетинившиеся тяжёлым оружием.

За кулисами

Данный раздел сводит вместе всю ту информацию, что вы уже прочитали, помогая сделать первые шаги на пути к проведению ролевой игры по вселенной Warhammer 40,000, и начинается с того, что объясняет, как превратить ваши анкеты персонажей в готовую к бою варбанда хаоса. Здесь можно найти правила по бою с определенными целями, например, захват крепости или космический абордаж. Он показывает, каким должно быть поле боя, как на нем вообще воевать, как отступить и как побеждать. Все особенности и тактические задачи, применяемые в нашей ролевой.

Приложение

В приложении собраны все спецправила и профили оружия и психосил, часто употребляемые в нашей ролевой. Здесь же вы увидите лист перков и многое другое.

Справочная информация

Удобный и полезный краткий справочник по ролевой, созданный в первую очередь для тех, кто эту книгу уже прочел. Тут есть копии таблиц со всей книги и большой алфавитный указатель, помогающий быстро найти интересующее вас правило, чтобы как можно скорее вернуться к игре, не утопая в многобуках.





НЕТ МЕСТА МИРУ.
ПЕРЕДЫШКАМ.
ПРОЩЕНИЮ.
ЕСТЬ ТОЛЬКО ВОЙНА!

ПЕРСОНАЖИ



Все одушевленные существа в данных правилах ролевой обозначаются как «персонажи». Персонажи отображают великое множество различных существ - от нематериальных демонов и осколков звездных богов Ктан до жалких бомжей из подульев и сервиторов-поломоек в вашей каюте.

В игре используется этот список характеристик для описания различных качеств персонажей. Большинство характеристик оцениваются по шкале от 0 до 100.

Модификаторы

Некоторые виды оснащения или особенности могут модифицировать ту или иную характеристику в лучшую или худшую сторону путём прибавления к ней числа (+10, +20 и т.д.), вычитания (-10, -20 и т.д.), умножения (x2, x3 и т.д.) или установления определённого её значения (10, 80 и т.д.). Нет характеристик, значение которых можно модифицировать ниже 0.

Несколько модификаторов

Если персонаж обладает сочетанием правил или видов оснащения, модифицирующих характеристику, то сначала следует применить любые умножения, затем прибавления и вычитания, а в конце любые устанавливаемые значения.

Например,

если персонаж с силой 40 имеет одновременно модификаторы «+10 к силе» и «удвоенная сила», то её окончательная сила равна 90 ($40 \times 2 = 80$, $80 + 10 = 90$). Если персонаж имеет одновременно модификаторы «+10 к силе» и «сила 80», то её окончательная сила равна 80 (следует проигнорировать «+10 к силе» и установить её значение равным 80).

Мастерство ближнего боя (ХТХ) до 100

Эта характеристика определяет умение воина драться в ближнем бою. Чем выше показатель, тем больше вероятность, что персонаж попадет по противнику в ближнем бою, а так же будет блокировать чужие атаки, контратаковать и исполнять сложные приемы.

Меткость (МЕТ) до отл. Если имеет значение "снайп", то персонаж вправе выбирать между "отл" и "снайп"

Эта характеристика показывает, насколько метко воин стреляет из дистанционного оружия всех видов: от пистолетов до сотрясающих землю боевых орудий. Чем выше значение, тем легче существу поразить цель своей стрельбой.



Сила (СИЛ) до 100

Эта характеристика показывает, насколько физически могуч воин или оружие. Она определяет урон от атаки в ближнем бою. Чем выше сила игрока, тем больше максимальный вес, который он сможет поднять.

Очки действий (ОД) до 10 на каждого персонажа, включая все бонусы, в том числе ОД для ближнего боя. ОД НИКОГДА НЕ МОЖЕТ В ОБЩЕМ ПЕРЕСЧЕТЕ ВЫЙТИ ЗА ГРАНИЦЫ ДЕСЯТИ.

Это - показатель того, сколько действий в боевой пост может совершать персонаж. Чем больше ОД, тем больше действий. Если у персонажа всего 1 ОД, то в свой пост он может совершить только один удар или один выстрел из оружия. Помните, что не обязательно выполнять все эти действия.

Выносливость (ВЫН) до 100

Это мера способности противостоять физическим травмам и боли, она отражает такие особенности, как твердость плоти, шкуры или кожи существа. Чем выше выносливость персонажа, тем лучше он может противостоять ударам врага

Скорость (СКР) до 100

Эта характеристика говорит нам, насколько быстро передвигается персонаж по полю боя. Тесты на скорость будут встречаться, когда персонажи бегут, отступают или догоняют свои цели.

Реакция (РЕАК) до 100

Это отображение быстроты реакции существа. Персонажи с низкой реакцией реагируют медленно, в то время как персонаж с высокой реагируют гораздо быстрее. В ближнем бою тесты на реакцию используются для уворотов, а вне боя - когда нужно успеть среагировать на что-то скоротечное и внезапное.

Интеллект (ИНТ) до 100

Этот показатель определяет, насколько хорош персонаж в логике. Высоким интеллектом обладают маги, пилоты и операторы сложных орудий. Тесты на интеллект будут использоваться при сотворении магии и использовании техники.

Воля (ВОЛ) до 100

Воля показывает уровень самоконтроля, а также насколько персонаж отважен и решителен. Проще говоря, существо с низкой волей очень непослушно или трусливо!

Харизма (ХАР) до 100

Харизма обозначает то, какое впечатление производит существо на окружающих. Будет ли персонаж пугать, или наоборот, располагать других персонажей к себе - зависит от харизмы. Чем она выше, тем выше ваши красноречие, мастерство торговца и лжеца.

Раны (Р) до 10

Этот показатель указывает, сколько ран может перенести персонаж перед окончательной смертью. Большая часть пехоты имеет 1 рану, но герои, монстры и некоторые другие персонажи могут выдержать очень много ранений

БРОНЯ и НЕФИЗ (до 100 и 85 соотв.)

Эти характеристики отвечают за уровень бросков на защиту цели. Чем выше эти показатели, тем лучше защищен персонаж



ПЕРЕЧНИ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждого персонажа имеется свой перечень характеристик (или просто профиль), содержащий их значения. В конце этой книги вы найдёте перечни для воинов и героев самых различных рас.



Например, профиль чумного десантника и профиль Кровопускателя Кхорна:

ХТХ	МЕТ	СИЛ	ВЫН	СКОР	РЕАК	ИНТ	ВОЛ	ХАР	ОД	
Чумной десантник:	44	хор	44	61	24	34	35	99	12	3
Кровопускатель:	75	-	44	34	65	58	11	71	15	3

У демона больше преимущество в ХТХ, скорости и реакции, что отображает его свирепость в ближнем бою. Но что до меткости, выносливости, интеллекта и воли...Тут космодесантник Нургла превосходит демона Кхорна.

В ближнем бою большая сила даёт демону больше шансов ранить десантника своим мечом, а высокая реакция означает, что он скорее всего ещё и увернется от гранаты нурглита, пока бежит в ближний бой. У чумного десантника воля равна 99, что означает лишь однопроцентный шанс того, что воин Нургла струсит. Высокая выносливость даёт ему ещё одно заметное преимущество перед демоном. Количество ОД же у этих персонажей одинаковое, а значит, в бою каждый из них может делать в свой пост три действия, например - отступить к укрытию, перезарядиться и бросить гранату.

Очевидно, что чумной десантник лучше в дальнем бою и гораздо крепче демона, однако кровопускатель обладает большим потенциалом в ближнем бою.

Нулевые характеристики

Некоторые из характеристик могут быть равны 0, что означает отсутствие у существа способностей в этой области (то же самое также иногда обозначается как «—»).

Например, автоматическая турель с мастерством ближнего боя 0 считается небоеспособной, в ближнем бою по ней попадают автоматически, а она не может наносить удары. Тесты на характеристики, равные нулю, автоматически проваливаются. Если в какой-то момент характеристика СИЛ, ВЫН или Ран персонажа уменьшается до 0, отыгрывается его смерть или он теряет статус «игровой».

Другая важная информация

В дополнение к своему перечню характеристик каждый персонаж имеет архетип, такой как «пехота» или «кавалерия», отыгрыш которых мы обсудим более подробно позже. Пока не задумывайтесь обо всём этом, на данный момент того, что вы знаете, достаточно для ознакомления с основными особенностями персонаж.

Характеристики техники

Во вселенной WH40K существует множество видов танков, боевых машин и другой боевой техники как у людей,

так и у чужаков. Чтобы отразить множественные различия между существами из плоти и крови и конструкциями из адаманта и закалённого варпом металла, у техники есть много других правил и собственный набор характеристик.



ФОРМИРОВАНИЕ ЮНИТА

Выходя в бой, ваша варбанда должна поделить войска на юниты - отряды, группы, сквадроны и одиночные персонажи и танки.

Юниты

Воины склонны объединяться для сражения в отряды, команды, отделения или другие подобные группы – по очевидным причинам по полям сражений 41-го тысячелетия редко кто бродит в одиночку! Поэтому, выходя в бой, игроки на командных ролях, должны сформировать из масс своего войска отряды - разделить на Юниты. Юнит обычно состоит из нескольких объединившихся персонажей, но и отдельные персонажи, например, одиночный герой, танк, боевая машина или разъярённое чудовище также считается полноправным юнитом. Отделиться от отряда можно - если игрок за командного культиста, например, окажется застрявшим в обломках рухнувшего дома, он будет отыгрывать только себя.

Построение отряда

Если игрок отыгрывает персонажа, обладающего правами командующего - сержанта, чемпиона или лорда, то он может отыгрывать действия не только своего персонажа, но и всех членов отряда, кроме персонажей других игроков. Если отряд полностью состоит из НПС, то отыгрывать его действия будет глава армии - лорд хаоса или его наместник.

Совет

Создавая персонажа, помните, какова его главная особенность. Если это кхорнит - то делайте высокий уровень навыков ближнего боя - реакции, мастерства ХТХ, силы. Если персонаж является бесстрашным, его воля не равна ста. Бесстрашие-это лишь перк, позволяющий персонажу автоматически проходить тесты на воля, но не во всех случаях. Демоны бесстрашны, но теряют этот перк, когда попадают в некоторые ситуации.

ПРАВИЛА БОЕВКИ



ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ



Прежде чем мы перейдем к изучению действий во время поста и основному содержанию правил, стоит обсудить несколько главных идей и механику ролевой игры. Эти понятия настолько распространены, что постоянно встречаются на протяжении игры, так что имеет смысл усвоить их прежде, чем столкнуться с более специализированными правилами, с которыми вы познакомитесь позже.

Самое главное правило

В ролевой неизбежно бывает так, что ситуация не подпадает ни под какие правила, или вы не можете найти нужную страницу. Даже если вы знаете это правило, иногда оно на самом деле звучит неубедительно, и игроки не согласны с точным результатом.

Никто не хочет тратить драгоценное время на споры, так что будьте готовы истолковывать правила или придумывать подходящее решение для себя (как подобает в приличном обществе, разумеется). Если получается так, что вы и ваш оппонент не сходитесь во мнении относительно трактовки правила, бросьте жребий, чтобы решить, чье толкование будет приниматься до конца игры или боя. После этого вы можете продолжать игру. Когда игра закончится, вы сможете успешно продолжить обсуждение всех тонкостей правил в какой-нибудь флудилке.

РАССТОЯНИЯ

В игре расстояния измеряются в метрах, однако, так как наша система не имеет визуального воплощения, понятие расстояния для нас абстрактно. Поэтому вы всегда можете спросить любое расстояние в любое время у администрации или воспользоваться для масштабам известные ориентиры - длиной лендрейдера или тандерхока - ведь их длины всегда находятся в открытом доступе в вики-проектах по вархаммеру.

Это позволит вам проверить, достанут ли ваши войска до цели перед нападением на неё. В конце концов, солдаты находятся под руководством опытных чемпионов и ветеранов, которые могут точно оценить дальность действия их оружия.

Расстояния между персонажами и другими объектами (это могут быть другие персонажи, игровые предметы и тому подобное) всегда сообщаются от и до самых дальних частей юнита.



Расстояние между отрядом игрока за взвод ренегатов и корпусом танка Предатор их противников составляет 110 метров, как и сказал администратор. Обычно мы говорим, что Предатор находится в пределах 110 метров от отряда Михаила. Учтите, что расстояния всегда сообщаются до корпуса техники.

Расстояние между отрядом Михаила (т.е. между ближайшим членом отряда и танком) равно 110 метров.

Обычное вооружение подконтрольных Михаилу персонажей не достает до цели, а значит, стрелять по танку из лазганов он не может. Однако в его отряде есть и оператор тяжелого оружия - автопушки. Ее радиус действия позволяет вести огонь на такое расстояние прицельно по полной меткости.

Тут?



Юрий ▾

21:19:56

тут



Михаил ▾

21:20:41

Админ, там расстояние между моим отрядом и предатором какое, ответь пожалуйста?



Юрий ▾

21:23:29

Судя по игровой ситуации и прошлому посту игрока за чернокнижника расстояние около 110 метров. Твои лазганы не достанут до него, а вот автопушка стрелков дотянется. Можешь начать стрелять только из нее.

✎ Михаил телеграфирует...



ДАЙСЫ

На протяжении всей игры вам часто придётся бросать кубик, который мы называем по привычке дайсами. Чтобы узнать, какие действия совершат персонажи, насколько эффективны их стрелковые атаки, какой урон они нанесут в ближнем бою и т.п. нужно кидать кубик. Так как у нас игра виртуальная, то броски настоящих кубиков невозможны. Поэтому дайсы у нас виртуальные - генератор случайных чисел - дайсбот и прочие рандомизаторы. Почти при всех бросках кубиков в игре используются процентные кубики, ещё известные как D100/D100дэсто, но есть некоторые исключения, указанные ниже.

Бросок D\номер\

В редких случаях вам нужно будет бросать D3, D2, D25 и даже D4578, ну кто знает. Для этого скажите боту рандомизировать числа от 1 до нужного числа.

Бросок D66

В редких случаях вам нужно будет бросать D66. Под D66 мы имеем в виду два D6, бросаемых один за другим: первый кубик обозначает десятки, а второй – единицы. Например, если на первом кубике выпало 3, а на втором 5, то ваш результат броска D66 равен 35.

Разделение результата

В некоторых случаях вам нужно будет разделить результат броска кубика, характеристику или какое-либо другое значение. В подобных случаях **любая дробь должна всегда округляться в большую сторону**. Так, при выпадении 3 на D6 и сокращении этого числа вдвое результат будет равен 2 (1,5 округляется в большую сторону). Аналогичным образом 10% от юнита, состоящей из двадцати одного персонажа, при округлении в большую сторону будет составлять 3 персонажа.

Модифицирование бросков кубика

Иногда вам потребуется модифицировать число, выпавшее на кубике (или «при броске»). Это означает прибавление или вычитание из D6, например, D6+1. Бросьте кубик и (если необходимо) добавьте или вычтите из его значения соответствующее число для получения окончательного результата. К примеру, D6+2 означает бросок кубика с прибавлением 2 к выпавшему на кубике числу для получения значения между 3 и 8. Иногда вам придётся бросать определённое количество кубиков вместе, что записывается как 2D6, 3D6 и т.д. Бросьте указанное количество кубиков и сложите выпавшие результаты. Например, 2D6 – это бросок двух кубиков, когда при сложении их значений может получиться результат от 2 до 12. Другой метод – умножение результата кубика на определённую величину, например, D6x5 обеспечит результат между 5 и 30.

Перебрасывание

В некоторых ситуациях правила позволяют вам перебросить кубик. Забудьте старое выпавшее значение и бросьте дайс снова.

Второй бросок учитывается, даже если его значение хуже первого, и ни один кубик нельзя перебросить более 1 раза, независимо от источника, дающего перебрасывание.

Если вы хотите перекинуть 2D6 или 3D6, то должны перебросить все кубики, а не только некоторые из них, если в правилах, дающих перебрасывание, не указано иное. Учтите, что любой из модификаторов, который применялся для первого броска кубика, также используется при перебрасывании.

Если две или более особенностей, сочетаясь, создают ситуацию, при которой необходимо перебрасывать как все проваленные, так и все успешные результаты, тогда вообще не перебрасывайте никакие кубики, а просто используйте изначально выпавшее значение.

Кубовка

Если правила требуют от игроков провести кубовку, то это означает, что **каждый игрок бросает кубик, и тот игрок, у которого выпал наибольший результат, выигрывает кубовку**. Если у игроков выпадают одинаковые результаты, кубики необходимо перебрасывать до тех пор, пока один из игроков не выиграет. Любые модификаторы, которые применялись во время первого броска, применяются также и в дальнейших бросках.

Случайный выбор

Иногда вам нужно будет случайным образом выбрать что-либо – часто это персонаж, но иногда предмет, психосила или что-либо подобное. В этом случае просто установите для каждого значения кубика определённый результат (предмет) из тех, из которых необходимо сделать случайный выбор, и сделайте бросок.





ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

ТЕСТЫ НА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажам иногда необходимо проходить тесты на характеристики. Этот тест может применяться в отношении любой характеристики, которую имеет персонаж. Тест на выносливость – это такой же тест на характеристику, как и тест на силу, реакцию, харизму и тому подобное.

Персонаж не выбирает, какую характеристику использовать, – характеристика для теста указывается в самом правиле.

Для прохождения теста на характеристику следуйте такому порядку:

- Бросьте D100 и сравните результат с соответствующей характеристикой в профиле персонажа.
- Если результат равен или меньше числа в профиле, то тест успешно пройден.
- Если результат выше числа в профиле персонажа, то тест провален, и в соответствии с правилом, которое вызвало тест, должно что-то произойти.
- Когда всему юниту требуется пройти один тест, используйте наивысшую соответствующую характеристику юнита.

Персонаж с несколькими профилями

Когда персонаж имеет более одного значения для какой-либо характеристики, тест на характеристику всегда проводится с учётом наивысшего значения.

Автоматическое прохождение и провал

Если в правиле указано, что тест на характеристику считается автоматическим пройденным, тогда делать бросок не требуется, тест и так успешно пройден. Аналогичным образом, если в правиле указано, что тест на характеристику считается автоматически проваленным, тогда делать бросок не требуется, тест и так провален. Если у персонажа характеристика имеет значение 0 или «–», то это всегда считается автоматическим провалом теста.

Убитые и раненые

Персонажи, о которых говорят, что они убиты, автоматически становятся трупами, если оружие оставляет такие следы после попадания. Когда все персонажи юнита убиты, говорят, что юнит полностью уничтожен.

Иногда оружие не убивает ваши цели, а лишь оставляет их недееспособными. Это случается, когда персонаж еще не умер, но уже не может сражаться. Когда отыгрываются большие сражения, это упрощает конкретизацию.

Юниты, которые отступили с поля боя также считаются полностью уничтоженными.



Основные правила против расширенных

Где бы ни применялись расширенные правила к специфичным персонажам, они всегда преобладают над противоречащими им основными правилами. К примеру, основное правило указывает на то, что персонаж должен пройти проверку боевого духа в определённой ситуации. Однако, если этот персонаж имеет особенность, которое освобождает его от прохождения проверок на волю, то онне проходит такие проверки – расширенное правило имеет приоритет. В редких случаях будут возникать





Дух ФРПГ

Форумная ролевая может показаться несколько иным по сравнению с любой другой игрой, в которую вы прежде играли. Прежде всего, важно помнить, что правила – это всего лишь основа для проведения приятной игры. Желт ли вас победа или поражение, единственной вашей настоящей целью всегда должно быть получение удовольствия от самого процесса игры.

Ваша задача – не просто следовать правилам, но также искать свои собственные идеи, привносить драматичность и креативность в игру. Главная привлекательность этой игры заключается в предоставляемой свободе и открываемых возможностях для полёта фантазии; в таком же духе написаны правила в этой книге.

УПРАВЛЯЮЩИЙ ПРОТИВ ПРОТИВОСТОЯЩЕГО

Иногда правило попросит управляющего или противостоящего игрока совершить какое-либо действие или принять решение определённого характера. Управляющий игрок это тот, в чьём подчинении находится данный объект. Противостоящий игрок – это всегда его соперник. Контролирующий (или управляющий) игрок – это всегда тот, кто в данный момент контролирует персонажа, поскольку существуют некоторые правила, принуждающие персонажей менять стороны в процессе игры.

Вы, ваш, свой

У каких-то персонажей могут быть способности, которые относятся к управляющему персонажу игроку. Когда в правилах персонаж написано «вы», «ваш» или «свой», подразумевается игрок, в данный момент контролирующий персонажа.

Дружественные и вражеские персонажи

Все персонажи одной стороны считаются дружественными. Персонажи, контролируемые противоборствующей стороной, считаются вражескими. Если оппонент берёт под контроль одного из ваших персонажей или юнитов в poste игры, он становится для вас вражеским на то время, пока им управляет оппонент.



ИГРОВОЙ ПОСТ



Узрите пугающее великолепие войны! Отряды отчаянных воинов прорываются через воронки и руины, продвигаясь при огневой поддержке могучих боевых машин. Лучи лазера и сгустки энергии пронзают затянутое дымом поле боя, и закованные в силовую броню воины хаоса бросаются в атаку на вражеские порядки, орудя цепными мечами или демоническими топорами.

Битва в ролевой игре напоминает хаос. Чтобы привести хоть каплю порядка в беспорядок сражения, игроки по очереди описывают действия своих войск. Сначала одна команда атакует своими войсками, потом то же самое делает вторая. Помните - посты пишутся в порядке очереди, после отписи всех игроков за Хаос будет всегда следовать отписи всех НПС или противоборствующих им игроков. Затем этот процесс повторяется и так до тех пор, пока битва не закончится.

Во время своего поста игрок обычно может совершить несколько действий своим юнитом. Для баланса в ролевке мы ограничиваем потенциал игроков с помощью характеристики очков действий. Их удобнее всего учитывать в небольших стычках, а вот в эпичных битвах придется повозиться.

Это значит, что вы можете в свой пост своим персонажем делать несколько действий, пока прервете его, либо пока не кончатся ОД. Каждое действие тратит установленное количество ОД. Если например, у игрока есть три культа с ОД 3 и чемпионом с ОД 4, то общий ОД юнита равен 16. Столько действий они могут совершить на четверых.

Как пишется пост?

Вы пишете любую художественную акцию часть своего поста, после чего отправляется в чат для бросков кубов. После всех бросков вы смотрите на результат и описываете его в своем посте.

Итоги поста:

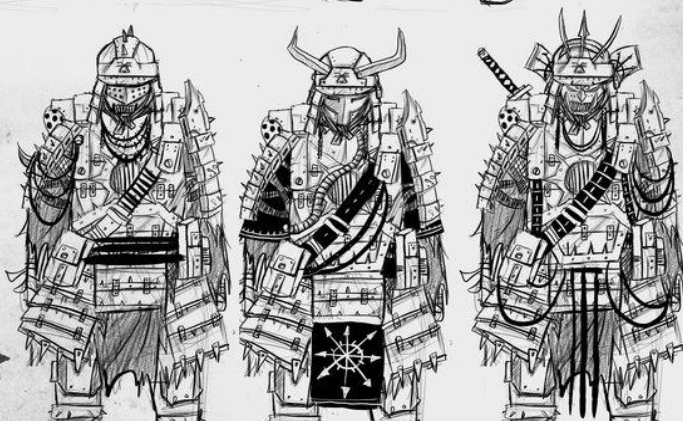
После каждого своего боевого поста очень и очень рекомендуется подводить черту нижним подчеркиванием, после чего в новой строчке пишется какие изменения произошли на поле боя, например, убито три гвардейца и занесена одна рана карнифeksu. Это делается для удобства других игроков и экономии времени администрации. Они тоже люди и им часто не хватает времени читать ваши простыни красивого и, несомненно, лаконичного пафосного текста

Социальная и боевая часть

Игра в Путь Во Тьме делится на две части: социальную и боевую.

Социальная часть не имеет жестких правил и в ней не учитываются никакие ОД. Единственное, что нужно знать неподготовленному игроку для начала социалки - как проходить тесты на характеристики - чтобы поднять тяжелую вещь, надо проходить тест на силу и так далее. Псайкеры в социалке могут ослабить свои касты - но не усилить. При касте так же придется кидать на каст как обычно. Таким образом можно реализовать нечетательные заклинания.

Остальные же правила, которые вы видите в этой книге предназначены для боевой части. Все эти особенности, ОД и прочие радости микроменеджмента созданны только для боевки.



ДВИЖЕНИЕ



Занятие персонажами правильной позиции на поле боя зачастую является ключом к победе. Сперва мы объясним, как двигаются пехотинцы, поскольку это самые распространённые архетипы в игре. Бронетехника, пехота с прыжковыми двигателями, байкеры и некоторые другие архетипы двигаются иначе, что отражает их высокую мобильность, их мы детально рассмотрим позже.

В свой пост игрок может потратить 1 ОД на то, чтобы переместить одиночного персонажа пешком. При этом ОД расходуется из общего банка этого отряда.

Игрок может описать перемещение любого количества поданных ему войск.

Иногда неподвижный юнит получает некоторые тактические преимущества, о которых мы поговорим позже. Как только вы закончили пост о пафосном перемещении вашего отряда по полю боя, вы не можете вернуть ОД обратно, поэтому хорошо продумайте план, прежде чем давать приказ войскам выдвигаться.

Как далеко можно ходить

Пехотинец может перемещаться максимум на количество метров, равное СКОР*10 метров за 1 ОД. Это отражает то, что большинство созданий движутся в умеренном темпе, но останавливаются несколько раз, чтобы осмотреть окружающий ландшафт на наличие врагов, связаться с командованием, определить оптимальный путь для продвижения и т.п.

Даже бойцы, находящиеся в той части поля боя, где нет врагов, могут переместиться всего на СКОР*10 метров. Это происходит потому, что они не имеют всеобъемлющего знания об отсутствии противника возле них.

Можно сделать и по-другому - разбить свои отряды так, что они превратятся из толпы организованных воинов в одиночных НПС, действия которых будут отыграны администрацией. В таком случае один юнит разбивается на множество маленьких и одиночных группировок и персонажей.

Какие персонажи перемещаются

Двигался ли персонаж или нет – это обстоятельство оказывает влияние на его способность использовать психосилы или стрелять. Можно сделать и так - потратить ОД на движение только некоторых ваших подчиненных. В этом случае вы должны объявить, какие персонажи остаются неподвижными, прежде чем начнёте перемещение юнита.

Бег

Бег-это особый маневр, отличающийся от обычного перемещения. Когда персонаж заявляет о беге, он двигается на дополнительную дистанцию, равную его обычной дистанции ходьбы. Таким образом, эта дистанция удваивается. Однако когда персонаж бежит, он в этом посте не сможет больше ни стрелять, ни нападать, ни делать что-либо еще. Бег тратит 1 ОД

Разные расстояния движения в юните

Иногда юнит состоит из персонажей, имеющих разную скорость. В таком случае каждый персонаж может переместиться на свою максимальную дальность перемещения.

Враг на пути

Если вы тратите свои ОД из общего банка юнита на перемещение, то вам нельзя просто пробегать сквозь вражеские ряды, ведь это уже будет вступление в ближний бой, а не перемещение. Чтобы пройти, вам придётся идти в обход, либо расталкивать врагов в рукопашной.

Поворот на месте

Хотя персонажи и не двигаются с места, когда они разворачиваются, они все же тратят на это свое время. Это считается как движение, но ОД тратить не нужно.



ПСАЙКЕРЫ

В данной главе речь пойдёт о псайкерах и о том, как отыгрывать их потусторонние силы. Здесь же даны описания различных видов сил, которые вы можете использовать.

ПСАЙКЕРЫ И ПСИХОСИЛЫ

Псайкеры — это невероятно могущественные и таинственные воины, которые в состоянии высвободить свою бурлящую ментальную мощь всевозможными способами. Каждому псайкеру доступна одна или более психосил. Данные силы разнятся от одного мага к другому. Иногда психосилы может проявлять техника или даже целые отряды.

В отношении всех правил псайкерства, имеются в виду только те боевые единицы, которые в официальном лоре и бэке считаются псайкерами.



примечание авторов

Представленные в данной главе правила предполагают, что игрок уже более-менее ознакомился с правилами других аспектов — в особенности со стрельбой. Если вы впервые читаете эту книгу, лучше пропустить данную главу и вернуться к ней после.



Уровни псайкера (УП)

Количество психосил, которые может использовать псайкер каждый пост, зависит от его уровня. Даже псайкер с уровнем 1 является грозным врагом. Псайкеры с уровнем мастерства 8 или выше встречаются очень редко, и для Галактики лучше, чтобы так оно и оставалось.

Такие индивидуумы невероятно могущественны и нечасто подчиняются чьей-либо власти.

Количество психосил

Если не указано иного, считается, что псайкер обладает количеством психосил, равным его уровню. Каждую из этих психосил необходимо скатить.

Если у псайкера есть одна или более единиц оружия со особенностью «психосиловое», он автоматически постигает психосилу «ментальная мощь» в дополнение к любым другим, какие он изучил.



Если псайкер генерирует все свои психосилы из одной дисциплины (даже если он может генерировать всего одну силу), он имеет пси-средоточие и получает базовую силу данной дисциплины в дополнение к остальным его психосилам. Если в посте игры данный псайкер выучит психосилу из другой дисциплины, он немедленно лишается своего пси-средоточия (и соответствующей базовой силы).

Если у псайкера есть какие-либо психосилы, которые стоят вне дисциплины, например, «ментальная мощь», они не учитываются, когда определяется, получит ли псайкер пси-средоточие.

Если псайкер имеет метку Хаоса или является демоном определённого бога Хаоса, он автоматически постигает базовую силу той дисциплины, которая соответствует его покровительствующему божеству, в дополнение к любым другим психосилам, какие он изучил.



Ментальная Мощь 1 УП

Псайкер направляет ментальные силы в пси-схемы своего психосилового оружия, преобразуя его из обычного в способное разрывать реальность.

Психосиловое оружие псайкера приносит врагам мгновенную смерть.

Например персонаж Виктора - чернокожижник с УП 2, знающий две психосилы, которые нужно скастить. Виктор решает скастить их обе из одной дисциплины, благодаря чему получает пси-средоточие и, соответственно, базовую силу данной дисциплины. Кроме того, его колдун оснащён психосиловым мечом, что даёт ему психосилу «ментальная мощь» (в итоге у него имеется четыре психические силы).

Каст психосил

Псайкеры кастуют свои психосилы на этапе создания анкеты. Это делается открыто, поэтому прочие игроки должны знать о сгенерированных психосилах вашего персонажа. А вот НПС открытого набора пси-сил не имеют, вы их узнаете только в посте боя или мирной игры.

Чтобы случайным образом скастовать психосилу, для начала выберите одну из психических дисциплин, известных псайкеру. Затем бросьте D6 и загляните в список сил выбранной психической дисциплины, где все психосилы пронумерованы от одного до шести – сгенерированная сила зависит от выпавшего числа на D6.

Если псайкеру нужно сгенерировать более одной психосилы, повторяйте вышеописанные действия до тех пор, пока не будет сгенерировано количество психосил, равное уровню мастерства псайкера. Учтите, что вторая и последующие психосилы не обязательно должны относиться к той же психической дисциплине, что и первая сила псайкера (но если силы сгенерированы из разных дисциплин, псайкер не получит пси-средоточия). Псайкер не может иметь две одинаковые силы. Если он скастовал силу, которая у него уже есть, бросайте кубик по той же психической дисциплине до тех пор, пока не скастуете та сила, которой у него ещё нет.

Базовые силы

В некоторых психических дисциплинах есть базовые силы. Базовые силы настолько присущи той или иной дисциплине, что считается, будто им обучен любой, кто следует данной дисциплине.

Сразу после генерирования психосилы псайкер всегда может решить заменить сгенерированную силу на базовую. Хотя нужно помнить, что псайкер не может иметь две одинаковые силы. То есть если он хочет заменить свою первую силу на базовую психосилу, а затем генерирует другую психосилу из той же дисциплины, он больше не может заменять все последующие силы этой дисциплины.

Учтите, это значит, что, если псайкер набрал все свои психосилы из одной психической дисциплины, чтобы получить пси-средоточие, он и так изучит базовую силу этой дисциплины, и, следовательно, менять какие-либо из его случайным образом сгенерированных психосил нельзя.

К примеру: персонаж Евгений это мощный псайкер предателей с УП 3, которому доступны психосилы из следующих дисциплин: телепатия и предсказание. Он неделимец и у него нет метки Хаоса, поэтому Евгений выбирает дисциплину телепатии и бросает D6. Результат броска равен 3 – следовательно, сгенерировалась психосила «ужасание».

Затем Евгений снова выбирает дисциплину телепатии и опять выбрасывает 3. Кубик перебрасывается, и в этот раз выпадает 1, кастуя «доминирование». Однако Евгений предпочел поменять «доминирование» на базовую силу телепатии – «психический вопль». Для определения последней силы псайкера Евгений генерирует психосилу из дисциплины предсказания. Он выбрасывает 6, таким образом, кастуя психосилу «ясновидение». Поскольку Евгений предпочел скастовать силы из разных дисциплин, он остался без средоточия. Помимо прочего, псайкер Евгения оснащён психосиловым оружием, поэтому он автоматически изучил психосилу «ментальная мощь».





Каст пси-силы

Чтобы правильно описать применение пси-силы нужно описать как ваш персонаж кастует ее, указать название. Можно использовать только те пси-силы, которые позволены на вашем уровне псайкера. Это показано в профиле этой психосилы. Пси-сила Ментальная мощь имеет в профиле приписку 1 УП. Это значит, что ее могут брать псайкеры с уровнем 1 и выше, то есть любые.



Тест на удержание энергии варпа

Психосилы заряжаются варпом, но направляются силой воли.

Теперь псайкер должен пройти тест, чтобы узнать, сможет ли он удержать вызываемую им психосилу. **Чтобы пройти пси-тест, сперва вам необходимо потратить определенное количество пси-энергии.** Для этого посмотрите, каков ваш УП и запомните это число. Оно означает число возможных бросков для пси-теста в этот пост. Объявите, сколько вы собираетесь бросить Д6, а затем бросьте их.

За каждый бросок с выпавшим значением 4+ псайкеру удаётся успешно удержать энергию варпа. Если общее число пройденных тестов больше или равно требуемому уровню, указанному в описании психосилы, пси-тест считается успешным. В остальных случаях пси-тест считается проваленным, и сила не проявляется.

Если при прохождении пси-теста на двух или более кубов выпадает 6 (без добавления модификаторов), то персонаж, пытающийся проявить психосилу, подвергается опасностям варпа (см. справа), независимо от того, успешно ли проявилась сила.

Отриньте ведьмовство

Точно так же, как псайкеру требуется значительная сила разума, чтобы обрушить свою ментальную мощь, так и его жертвы иногда могут нейтрализовать воздействие психосилы исключительно благодаря своей воле.

Если ваш оппонент успешно провёл пси-тест, вы можете попытаться нейтрализовать проявленную им психосилу, пройдя тест на отрицание ведьмовства (с. 26). Чтобы успешно пройти этот тест, вам необходимо нейтрализовать все варп-заряды, которые удержал псайкер при прохождении пси-теста.

Рекасты

если псайкер накладывает один и тот же бонус или проклятие на какой либо юнит более одного раза, то, если не сказано иного, этот эффект не множится ни в коем разе. Если ваш каст снижает противнику ХТХ на 15, то скастовав его снова, враг будет иметь такой же штраф -15 к хтх, но не -30.

Опасности варпа

Варп является неиссякаемым источником всех психосил, но существует множество опасностей для тех, кто использует эту постороннюю энергию. Когда псайкер подвергается опасностям варпа, это означает, что с ним произошло нечто ужасное. Населяющие варп демоны вцепляются в разум псайкера и угрожают поглотить и уничтожить его.

Если юнит подвергается опасностям варпа, бросьте Д6 и сверьтесь с нижеприведённой таблицей.

Учтите, что подвергнуться опасностям варпа не обязательно означает, что психосила не проявилась. При условии, что пси-тест успешно пройден, а любой тест на отрицание ведьмовства провален, психосила проявляется независимо от того, получили ли рассматриваемый псайкер ранение или погиб из-за опасностей варпа.

Д6 Результат

- Затянуло в варп:** псайкер должен пройти тест на интеллект. Если тест успешно пройден, псайкер получает штраф -25 к силе, выносливости и воле и теряет 1 рану. Если тест провален, псайкер немедленно умирает, а тело его взрывается по правилу с СИД 55 ББ 35, взрыв 5м
- Стерлось из сознания:** псайкер получает -15 к силе, воле и выносливости и теряет 1 рану. Вдобавок, он немедленно теряет психосилы, которые кастовал в этот пост и не может их использовать до конца игры, если не обучится заново.
- Истощение сил:** псайкер теряет 2 УП и 1 рану
- Психический «бумеранг»:** псайкер получает -10 ко всем характеристикам, кроме брони, нефиз. ран и меткости
- Отклик в Эмпиреях:** псайкер должен пройти тест на интеллект. Если тест провален, псайкер теряет 1 рану и 15 ВМН. Если тест успешно пройден, с псайкером ничего не происходит... в этот раз.
- Всплеск в варпе:** псайкер должен пройти тест на интеллект. Если тест провален, псайкер не может использовать нефизическую защиту до конца игры. Если тест успешно пройден, псайкер и все в радиусе 5 метров от него получают +10 к интеллекту перманентно. Эффект работает только в момент получения опасности варпа.





Чтобы провести тест на отрицание ведьмовства, сначала выберите вашего персонажа, который стал целью вражеской психической атаки. Затем вам необходимо совершить один бросок Д6. Вам могут помочь союзные псайкеры - они могут дать вам один дополнительный бросок за каждый свой уровень псайкера. Но тогда они не смогут его использовать в этой битве и восстановят его только вне битвы.

Отыгрыш психосилы

В том случае, если пси-тест пройден, и противник не нейтрализовал психосилу посредством успешного броска по правилу «отрицание ведьмовства», тогда вы можете отыгрывать психосилу. Если только не указано иного, воздействие нескольких различных психосил суммируется.

Выбранная цель включает одного или более персонажей с:	Модификатор
Умениями псайкера	+1
Псайкера уровнем выше, чем у псайкера, проявляющего психосилу	+1
Особенностью Несокрушимая воля	+1

Действие	ОД
Отрицание	1(каждый УП затраченный на каст)
Каст первого уровня	1
Каст второго уровня	2
Каст третьего уровня	3
Каст четвертого уровня	4
Поддержка каста 1 УП	1
Поддержка каста 2 УП	1
Поддержка каста 3 УП	2
Поддержка каста 4 УП	3

За каждый бросок с выпавшим значением 6+ успешно нейтрализуется один УП. Если общее число нейтрализованных УПов больше или равно количеству удержанных энергий - их число равно УП псайкера врага, тест на отрицание ведьмовства считается успешно пройденным, и психосила не проявляется. Отрицание ведовства не может быть лучше 2+

Учтите, что успешное прохождение теста на отрицание ведьмовства всего-навсего нейтрализует действие проявленной психосилы, а вовсе не означает, что пси-тест из успешного резка превращается в провальный (потому как в случае некоторых психосил, например, *вихря познаний*, провал пси-теста может привести к весьма плачевным последствиям для псайкера).

Если ни один из ваших персонажей не стал целью вражеской психической атаки (психосила, к примеру, может относиться к баффам или каким-то другим силам, которые воздействуют только на собственные войска псайкера), вы все равно можете попытаться отрицать ведьмовство. Для этого следуйте той же последовательности действий, но не прибавляйте модификаторы к своим броскам кубиков – следовательно, для нейтрализации варп-зарядов вам потребуются выкидывать на кубах 6.

СПАС-БРОСКИ ОТ ОПАСНОСТЕЙ ВАРПА

Псайкеры с высоким уровнем мастерства могут защитить себя от опасностей варпа. Для этого есть система защиты от опасностей варпа.

По базе псайкер имеет спас-бросок от опасностей варпа 10+. Он определяется броском Д10. После получения опасностей, но до определения типа этих опасностей, он может заявить что использует спас-бросок. Если он делает это, то в следующий пост не может проявлять и поддерживать психосилы. Спас-бросок на опасности варпа не может быть лучше 2+

Модификаторы к спас-броску (складываются)

Примечание: УП имеются в виду у персонажа, а не у юнита

• УП 3+	+1
• УП 5+	+1
• УП 7+	+1
• УП 9+	+1
• УП 11+	+1
• Пси-капошон плохого качества	+1
• Пси-капошон обычного качества	+1
• Пси-капошон хорошего качества	+1
• Пси-капошон лучшего качества	+2
• Особенность "Несокрушимая воля"	+1
• Полностью изученная дисциплина	+1

ПСИКАПОШОН

В психические капюшоны встроены загадочные конструкции из психически настроенных кристаллов, что позволяет владельцу протирать свою психическую защиту на ближайших союзниках.

Псикапошон дает персонажу с ним - только псайкеру - право улучшить требование к отрицанию ведовства. Чем выше качество капюшона, тем ниже требуемый результат. Если по умолчанию требовалось кинуть 6+, то этот бросок будет без модификаторов равен:

- Плохое - 5+
- Обычное - 4+
- Хорошее - 3+
- Лучшее - 2+

Заклинания призыва

Если в описании заклинания говорится, что после применения появляется некий юнит (например, чумных зомби или демонов), то этот юнит создается только на то время, пока вы поддерживаете это заклинание. Если вам не хватает ОД на поддержку всех кастов - вы можете прервать некоторые из них. В таком случае созданный юнит немедленно исчезает без всяких спас-бросков.

Магия в социалке.

По желанию игрока, псайкер может ослабить действие того, или иного заклятья, решив, что оно не будет иметь Силы, ББ или какой либо особенности. Можно лишь ослаблять колдовство, но не усиливать.



СТРЕЛЬБА



Когда войско хаоса вступает в бой, пушки гремят непрерывно, и плазменные шары, снаряды и шрапнель сыплются дождем на обе стороны. В этой ролевой игре может потратить ОД каждого подконтрольного персонажа во время своего поста. Во время стрельбы только юниты, в которых есть хоть одно дистанционное оружие, могут вести огонь по врагу. Вы можете выбрать любой порядок, в котором персонажи будут стрелять.

Кто не может стрелять?

Определённые ситуации препятствуют тому, чтобы персонаж вел огонь. Наиболее распространенные из них:

- Персонаж связан ближним боем с противником
- У персонажа закончились патроны

Это не полный список. Особые ситуации могут иногда влиять на способность юнита стрелять – в подобных случаях это подробно объясняется.

ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ

Выберите один вражеский юнит или объект на поле боя, по которому вы будете стрелять. Для этого вы должны убедиться, что ваше оружие достигнет до врага, в которого вы целитесь.

Целиться можно только персонажи, которые **ВИДЯТ** свою цель. Это сделано для того, чтобы игроки не стреляли как снайперы из-за угла.

В описании вашего оружия указана его дальность. Если цель находится на этом или меньшем расстоянии, то огонь идет по меткости стрелка. Если же расстояние больше, то оружие в принципе может попасть - то ведите огонь по нулевой меткости. Чтобы нацелиться на вражеский юнит, хотя бы один персонаж в отряде игрока должен видеть свою цель, то есть сперва высунуться из укрытия, потом прицеливаться. Если ни один персонаж не может так поступить, то следует выбрать другую цель.

При стрельбе вы можете не заявлять о прицеливании. Но тогда ваша стрельба пойдет с модификатором -1 к меткости.

Если вы прицелились в не двигавшуюся цель в предыдущем посте, то минуя к меткости вы не получите, но только если вы сами не меняли своего положения. Это важно в первую очередь для орудия навесной стрельбы.

СТРЕЛЬБА И ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

Стрельба каждого персонажа в отряде стоит ему 1 ОД, но количество такой стрельбы ограничено не только количеством очков действия, но и типом оружия. Например, ракетчик выстрелит всего раз в пост и потратит 3 ОД за тяжелое оружие, а вот герой с тяжелым болтером делает целых три очереди, но тратит на каждую по 2 ОД.

Действие	ОД
Одиночный выстрел	1
Прицеливание ручного стрелкового оружия	1
Прицеливание тяжелого или снайперского оружия	2
Перезарядка пистолета	1
Перезарядка ручного стрелкового	1
Перезарядка спец. оружия	2
Перезарядка тяжелого оружия - барабан/магазин	2
Перезарядка артиллерийского оружия	2,5
Развертывание тяжелого оружия	2
Короткая очередь	2
Длинная очередь	3
Прицел навесной стрельбы	3
Развертывание команды тяжелого оружия	3/чел



Вы будете стрелять в вашего врага единожды, чтобы этот день стал последним для него. Вы будете стрелять в него дважды, дабы гарантировать ему заслуженную смерть!



СТРЕЛЬБА

При желании игрок может решить не стрелять какими-то персонажами. Об этом нужно уведомить до бросков на попадание. Если персонаж решает не стрелять сейчас из текущего выбранного оружия, он не сможет стрелять из этого оружия позднее во время этого же поста (но он может стрелять из оружия с иным названием, которым оснащен). **Все персонажи юнита, которые ведут огонь из выбранного оружия, стреляют одновременно.**

Например, игрок за чемпиона хавоков сообщает, что будет стрелять. В его отряде 10 хавоков; 8 оснащены тяжелыми болтерами, 1 - автопушкой и 1 ракетной установкой. Игрок за чемпиона для начала выбирает болтеры. Он описывает, как стреляли восемь его подчиненных с тяжелыми болтерами. Из автопушек и ракетницы он стрелять не хочет, чтобы сэкономить боеприпасы и на этом завершает пост.

ДАЛЬНОСТЬ

У всех видов оружия есть максимальная дальность, на которую можно стрелять прицельно. Если вы находитесь дальше этого, но видите цель, то стрелять можно только навскидку.

Оружие

Лазистолет
Болтган
Мультимельта

Прицельная дальность, метры

20
50
50*





ТЕСТ НА МЕТКОСТЬ

С расстоянием ваша меткость уменьшается. Это естественно, ведь помимо вашей точности на заряд влияет множество факторов.

В данной ролевой традиционно имеется четыре дистанции стрельбы - непосредственный контакт (3-10м), малая дистанция (10-50 м), средняя дистанция (50-100 м), и дальняя (100 и выше)

Ниже приведены шансы попадания из обычного оружия, например, стабера. Эти цифры не являются универсальными - в зависимости от тех или иных ситуаций они могут варьироваться, но должны считаться отправной точкой при оценке персонажа.

При броске на меткость, бросьте Д100, а затем прибавьте значение меткости из таблицы ниже.

Если полученное число меньше 100, вы промахиваетесь.

На 100 выстрел попадает в относительно безопасную часть тела (например, плечо), на 110 - в тело, на 130 - в конечность по выбору игрока, на 140 - в место сгиба конечности, на 150 - в голову, на 160 и выше - в любое место по вашему выбору.

Обратите внимание, что в данном случае приведены цифры прицельной стрельбы.

ХАРАКТЕРИСТИКА МЕТКОСТИ

Конечно, имеются виды оружия, увеличивающие меткость на ту или иную дистанцию, например снайперские винтовки или артиллерия. Не обижайтесь на не совсем правдоподобную дистанцию выстрела - это создано для удобства и баланса ролевых сил. Ниже приведены числовые характеристики, влияющие на стрельбу.

МЕТКОСТЬ				
	дальняя	средняя	малая	контакт
Нулевая (-)	0	10	30	40
Низкая (низ)	10	25	45	60
Нормальная (норм)	20	35	50	80
Хорошая (хор)	30	50	70	90
Отличная (отл)	50	70	90	110
Снайпер (сна)	100	70	30	0

Движение и стрельба

Двигался ли персонаж или нет – это обстоятельство оказывает большое влияние на его способность стрелять. Некоторые пушки столь тяжелы, что их можно использовать, только если стрелок остаётся неподвижным, чтобы подготовиться самому или установить оружие. Подробнее это разъясняется в главе, посвящённой оружию. Самое важное – это запомнить, что **воздействие движения на стрельбу зависит от персонажного принципа перемещения.**

Выстрел навскидку

Это выстрел без прицеливания, просто с мгновенным вскидыванием оружия. Когда вы должны стрелять навскидку, это значит, что для попадания не требуется обычный тест на меткость. Вместо этого кидается Д6. при выпадении 6+ выстрел попадает в цель. Выстрелы навскидку нельзя проводить на дальнюю дистанцию - все они промахиваются.

ГРАНАТЫ, СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ, АРТИЛЛЕРИЯ, СТРЕЛКОВЫЕ ПСИХОСИЛЫ СТРЕЛЯТЬ НАВСКИДКУ НЕ МОГУТ

Это связано с тем, что псайкерам очень сложно за столь короткий промежуток времени сконцентрироваться и скастовать сложные психосилы. Тем ни менее, псайкеры с УП 9 больше способны вести стрельбу навскидку психосилами.

В некоторых случаях, урон проходит даже если вы попали не в ту часть куда целились или не попали вообще - это зависит от обширности нанесения повреждений (например, болтер или дробовик). Допустим, даже если основной заряд дробь попал в плечо, это не значит, что у вас не будет порезов на щеке, например. Это не будет использоваться в качестве аргументов типа: "Я тебя убил, дробь в глаз пала при разбросе", но на какие-то мелочи. Впрочем, тот же болтерный снаряд при попадании даже в упомянутое плечо обычного человека все равно убьет от болевого шока

Таблица минимального значения для попадания

	дальняя	средняя	малая	контакт
-	100+	90+	70+	60+
низ	90+	75+	65+	40+
норм	80+	65+	50+	20+
хор	70+	50+	30+	10+
отл	50+	30+	10+	авто
снайп	авто	30+	70+	100+





РАНЕНИЕ

Попадания в вашу цель не всегда достаточно, чтобы вывести её из боя. Выстрел может привести лишь к мелкой царапине или неглубокой ране.

Чтобы определить, нанесло ли попадание значимую травму, **сравните показатель силы оружия с выносливостью цели, проведя следующие вычисления:**

*Шанс **выстоять против атаки** = $\frac{\text{ВЫН жертвы} - \text{СИЛ оружия}}{\text{СИЛ оружия}} + 50\%$*

Полученное число является минимальным результатом D100, необходимым для преобразования попадания в ранение. Показатель «0» означает, что цель нельзя ранить при соответствующих значениях.

У каждого оружия имеется свой показатель силы, который дан в его профиле или в описании оружия. Вот некоторые примеры различного вооружения и его силы.

Оружие	Сила
Болтер	40
Плазмаган	70
Лазпушка	90

Например, лорд Хаоса с плазмаганом силой 70 попал по десантнику с выносливостью 40. Посчитав $40 - 70 + 50$, получаем 20. Теперь кидаем на ранение. На 20+ десантник не выдерживает попадания и получает рану.

ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ

Персонаж с легким ранением может продолжать сражаться даже в том случае, если у него не осталось ран. Если такого раненого ранят еще раз, бросайте D6, как будто он только что потерял последнюю рану. Персонаж может получить несколько легких ранений, и продолжать сражаться. Сделайте пометки в вашей расписке за те характеристики, которые теряет боец от каждой раны до конца игры. Каждый раз, когда персонаж получает легкое ранение, он теряет 1 MET и 10 XTX, так персонаж с несколькими легкими ранами может дожить до 0' MET и XTX. Если 1 MET и XTX бойца достигли 0', то он автоматически переходит в разряд персонажей, потерявших много крови, и немедленно удаляется из игры.

КОНТУЗИЯ

Когда персонаж падает, он либо просто валится от испуга, либо получает серьезное ранение, после этого он может встать и вновь сражаться, а может истечь кровью и умереть. Контуженный персонаж все еще способен передвигаться. Медик может восстановить ему раны, но его все равно можно добить любой раной по сниженной вдвое выносливости

Парное стрелковое оружие

Если персонаж берет две абсолютно одинаковых единицы стрелкового оружия, то он получает бонус – возможность делать два выстрела за тоже ОД в выбранную цель.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Рано или поздно у любого оружия закончатся боеприпасы. Есть виды оружия, которым перезарядка не требуется вовсе, однако их гораздо меньше. Поэтому следует разобраться с механикой перезарядки оружия.

Когда персонаж закончил свою стрельбу **очередью**, ему нужно сменить обойму. От вида обоймы зависит не только ее вместимость, но и скорость перезарядки, что в реалиях ролевой сказывается в затрачиваемых ОД. Некоторое оружие не требует перезарядки. В нашей ролевой это все оружие огнеметного типа, а также звуковое и все пистолеты.

УВЕЧЬЯ

Большинство бойцов имеет одну рану, но некоторые располагают двумя, или даже большим количеством ран. Если цель имеет больше чем 1 рану, то вычитите 1 рану от общего количества ран, за каждое полученное ранение. Потерянные раны можно пометать в анкете. Пока персонаж имеет хотя бы одну рану, он может продолжать сражаться. Как только боец потеряет последнюю рану, бросьте D6 для определения его состояния. Бросок D6 делает игрок, нанесший это ранение.

ТИПЫ РАНЕНИЙ

D6	Состояние
1-2	Легкое ранение. Персонаж получил незначительное ранение. Вычитите 10 из его XTX и 1 из MET до конца игры.
3-4	Контузило. Персонаж падает на землю, истекая кровью, едва сохранив сознание. Он пропускает свои посты до тех пор, пока не получит еще одно увечье (любое тяжести) или до тех пор пока не будет оказана медицинская помощь
5-6	Выбыл из игры. Персонаж получил повреждения, мало совместимые с жизнью и немедленно удаляется из игры.

Игрок должен бросать D6 в конце каждого круга постов за каждого контуженного персонажа, чтобы узнать их текущее состояние. Они могут восстановиться, продолжать ползать или вовсе умереть. Бросайте D6, и сверяйтесь с таблицей ранений (1 – легкое ранение, 2-5 – контузия и 6 – заказывайте белые тапочки). Персонажи, получившие легкое ранение, встают на ноги и продолжают сражаться. Контуженные, которые падают снова, остаются без изменений. Персонажи, которые выбывают из игры, удаляются из игры. Во время движения, упавший может ползать только на 2м, как будто его СКОР равна 20. К тому же, он не может бежать или нападать. Все это отображает состояние бойца, борющегося за свою жизнь. Он ищет укрытие и всячески пытается скрыться от врагов (если повезет).

ВЫБЫЛ ИЗ ИГРЫ

"Выбыл из игры" означает, что персонаж выходит из сражения и из игры. Сейчас еще не ясно, жив персонаж или мертв, в любом случае в сражении он участия больше не принимает. После сражения вы сможете определить, что именно случилось с вашим персонажем – но на то воля Мастера!

МНОЖЕСТВЕННЫЕ РАНЕНИЯ

Некоторые виды оружия наносят более одного ранения при попадании. Количество ран у персонажа не может опуститься ниже нуля, но это значит, что вы должны совершить дополнительный бросок на ранение. Так, если у персонажа всего 1 рана, и он получает 4 ранения, он будет кидать 4 броска по таблице Увечий. Множественные падения игнорируются, но персонаж может получить множественные легкие ранения. Персонаж получивший легкое ранение и падение одновременно, считается упавшим, с учетом модификаторов от легкого ранения.



Мгновенная смерть

Даже при том, что у существа может быть потенциал бессмертного, в 41-м тысячелетии есть множество видов оружия, достаточно мощных, чтобы убить мгновенно. Можно представить, что существо было испарено, сожжено дотла, разорвано на куски или убито другим соответствующим ситуации способом.

Любое ранение, полученное персонажем, получает особенность «мгновенная смерть», если показатель силы атаки минимум вдвое больше показателя выносливости (после модификаторов) персонажа.

Мгновенная смерть: Получив урон от атаки с таким правилом, персонаж немедленно теряет все раны, а увечье, которое он получит будет считаться смертельным

БРОНЯ

Немногие воины отправляются в битву без какой-либо защиты, будь то броня или энергетическое силовое поле. Кроме того, само поле боя также может обеспечить защиту. Все эти формы защиты отображаются дополнительными силами защиты, которые мы сейчас обсудим.

Большинство войск носит своего рода защитную одежду или броню, даже если это только шлем. У некоторых существ может быть естественная защита. Каждый элемент брони имеет свой уровень защиты - от 1 до 100. Если в персонажа попали, и эта часть тела у него защищена броней, которую оружие пробить не может, то игрок должен пройти тест на броню. Для этого бросается D100, а результат сравнивается с уровнем брони. При выпадении числа, которое ниже или равно уровню брони и при этом оружие не игнорирует вашу броню, защита за броню успешно срабатывает.



VULKAN'S ARTIFICER ARMOUR

Layered ceramic refractive plates, resistant to exceptional heat

Promethium Standard, eternally aflame in atmosphere or void



Deep drake icon of the Chapter forged by Vulkan's own hand

Бронейное оружие

Некоторые мощные виды оружия вполне способны пробить даже самую толстую броню. Это отображено тем, что у оружия имеется характеристика «показатель бронейности», обычно обозначаемая как ББ (сокр. от бронейность). Почти у всех видов оружия есть показатель бронейности.

ББ обозначается численным коэффициентом. Это обозначает тот уровень брони, которое способно игнорировать оружие. Чем выше ББ, тем проще оружием вскрыть бронированную цель.

Чтобы определить, пробило ли оружие броню цели, **сравните показатель ББ оружия с броней цели, проводя следующие вычисления:**

Шанс брони выдержать атаку = БРОНЯ жертвы - ББ оружия + 30%

Например, болтер (ББ = 35) попадает в скитария в тяжелой броне (БРОНЯ=50). Игрок кидает куб и считает шанс на пробитие: 50 - 35 + 30. Итого получается 45% шанс успешной защиты. Значит, чтобы пробить броню, стрелку надо кинуть 46 или больше на своем D100.

Нефизическая защита

Некоторые воины могут быть защищены чем-то большим, чем простая физическая броня. Они могут быть защищены силовыми полями, окружены мистическими энергиями или не иметь материального тела, что позволяет не обращать внимания на удары, способные проделать дыру в танке.

Нефизическая защита отличается от обычной брони тем, что ее можно применять всякий раз, когда персонаж получает ранение или, в случае техники, пробивающее или скользящее попадание - показатель бронейности атакующего оружия не имеет значения. Значение нефизической защиты всегда указано в процентах и обозначает шанс срабатывания. Понижить уровень неф.зщ. с помощью ББ нельзя. Никогда, ни при каких условиях, значение нефизической защиты не может быть выше 85!



ЗАЛЕГАННИЕ

Если воины находятся под интенсивным обстрелом, они могут решить пригнуться, чтобы остаться в живых немного дольше, ожидая эвакуации или подкрепления. После того как противник совершит броски на попадание и ранение против вас, если вы не пилот техники, то до применения до бросков на защиту вы можете объявить, чтовы пригибаетесь.

- Персонажи немедленно получают +20 к уровню укрытия, но тратят по 1 ОД каждый

Залегший юнит не может двигаться, бегать или нападать. Он может вести только стрельбу навскидку, если решит стрелять, но не может вести упреждающий огонь.

Укрытия

Если целевой юнит находится в рукопашном бою с кем либо, то он получает дополнительный спас бросок 50 %. В случае обстрела такого юнита бросьте D100. На 50+ - попадание отыгрывается по целевому юниту. Если выпало меньше 50 – попадание идет по тому юниту, который ведет с целью ближний бой.

Это не означает, что препятствующие персонажи буквально останавливают выстрелы, скорее, они загромождают цель и мешают стрелку прицелиться. Успешный бросок в этом случае мог бы означать, что стрелок не выстрелил вовсе, пропустив мимолётный момент, когда цель была видна. Это вызвано тем, что в случае мешающих друзей стрелок боялся попасть в товарищей, в то время как в случае мешающих врагов, стрелок был отвлечён более близкой угрозой. После успешного срабатывания укрытия оно может разрушиться, если это логически обосновано.

Укрытие	Шанс срабатывания
Маскирующее укрытие	10%
Персонажи	35%
Легкое укрытие	20%
Руины	40%
Специализированные укрытия	50%

Несколько видов защиты

Иногда у персонажа есть и броня, и нефизическая защита. Хороший пример – лорд Хаоса, который защищён и силовой броней, и печатью порчи. Ко всему прочему, персонаж может быть ещё и в укрытии. В таких случаях **броски на защиту** выполняются в таком порядке: Укрытие, броня, нефизическая защита.

Максимальное значение защиты

Некоторые персонажи получают дополнительные преимущества от правил, которые могут увеличить любой их шанс на защиту. Однако **не бывает бросков на защиту, которые могли бы стать лучше, чем 85, если это не броня. Броня имеет потолок в 100.**





ВООРУЖЕНИЕ



К 41-му тысячелетию война породила бесчисленное количество нового оружия – от простых лазипистолетов до трудноконтролируемых плазменных пушек. В этой главе мы расскажем, как неисчислимые виды вооружения действуют в игре.



Классы оружия

Стрелковое оружие всегда принадлежит к одному из следующих классов, указанных в таблице ниже. Правила, представленные на следующих страницах, определяют компактность оружия и способ ведения огня в зависимости от того, двигался ли персонаж с этим оружием в этом посте или нет. Стрелковое оружие можно использовать только для стрелковых атак.

Рукопашное

Такое оружие можно использовать только в ближнем бою.

Некоторое оружие можно использовать различными способами, что отображает разные источники питания или виды боеприпасов. Определённое вооружение можно использовать как для стрельбы, так и для нанесения ударов в ближнем бою. В этом случае в профиле оружия будет по одной дополнительной строчке для каждого способа атаки, и каждый пост вы сможете выбирать, какой способ использовать.

Если оружие имеет D6, D3 или иным способом случайно определяемое количество выстрелов, бросайте соответствующий кубик каждый раз, когда персонаж стреляет.

Особенности

Иногда класс оружия может включать особенности, используемые оружием при атаке. Подробнее об этом можно прочитать в главе «Особенности».

Класс оружия	Особенность
Автоматическое	Стреляет одиночным или очередями. Перезарядка требует 2 ОД Одиночный выстрел - не требует перезарядки Короткая очередь - перезарядка каждые две очереди, каждое попадание засчитывается как два Длинная очередь - перезарядка сразу после выстрела, каждое попадание засчитывается как три
Одиночное	Стреляет только одиночными, перезарядка тратит 0,5 ОД у ручного, и 2 ОД у тяжелого.
Пистолет	Не требуют прицеливания, за 1 ОД можно ударить пистолетом в ближнем бою. В этом случае он считается атакой оружием без бонусов к силе и броней, играющим по типу компактное
Тяжелое	Нужно наводить и разворачивать. Если оно автоматическое, то размер обоймы утривается.
Артиллерия	Нужно разворачивание, бьет вне линии видимости только по нулевой меткости, но только при отсутствии потолка

БЛИЖНИЙ БОЙ

В то время как одной огневой мощи может быть достаточно, чтобы отбросить врага на открытой местности или с плохо удерживаемых позиций, для вытеснения решительного неприятеля из укрепленного бункера или разрушенного поселения потребуются более серьезные меры. При наступлении войска вступают в яростный ближний бой, выкрикивая боевые кличи и стремясь нанести удар по неприятелю визжащими цепными мечами, сверкающим силовым оружием, а также прикладами, ножами и крепкими кулаками.

Виды рукопашных атак оружием:

Вид атаки	Особенность	ОД
Медленная	+15 к силе	3
Нормальная	Без бонусов	2
Быстрая	-15 к силе	1
Особое действие	Зависит от оружия	2
Парирование	Занять защитную позицию для блока в пост противника. Снизит навык ХТХ противника на 15 до минимума в 5. Занять ее можно лишь в конце поста, включая персонажей не связанных ближним боем.	2

Атаки без оружия:

Если у персонажа отсутствует какое-либо оружие ближнего боя или же он просто решает помахать кулаками, то он может применить атаку без оружия. При этом не считаются оружием такая экипировка, как кожаные перчатки - кроме силовых кулаков и когтей, а так же любых других единиц оружия класса Кастет. Любые атаки без оружия тратят только 1 ОД. Однако количество этих атак зависит от вашего навыка ХТХ. Профиль такой атаки: СИЛ-10, ББ -, кастет





НАПАДЕНИЕ

Пришло время вашим воинам броситься в ближний бой и одержать победу в жестокой рукопашной. Есть всего два способа попасть в ближний бой: совершить нападение или подвергнуться ему. Больше способов не существует.

Для отыгрыша нападения следуйте такому порядку:

- Убедитесь, что ваш отряд или персонаж может совершить нападение на врага.
- Если нападают на вас, то вы можете провести особую стрелковую атаку - упреждающий огонь.
- Опиштите, как ваш отряд достигает позиций противника. Расстояние движения к позиции высчитывается так же, как дистанция бега.

Совершив эти действия, вы приступите к непосредственно, рукопашной.

КТО МОЖЕТ НАПАДАТЬ?

Юнит никогда не может объявить о нападении на юнит, который он не видит, хотя и можно нападать на вражеский юнит, которому вы не в состоянии навредить или добежать.

Некоторым персонажам запрещается нападать. Основные причины, по которым юниту не разрешается объявлять о нападении:

- Уже связан ближним боем.
- Кончилось ОД.
- Залег в укрытие.
- Стрелял из тяжелого/артиллерийского оружия. - только для персонажей без правила Безостановочный
- Совершил бег или иной маневр с увеличенной дистанцией движения
- Находится в пикирующем полете.

УПРЕЖДАЮЩИЙ ОГОНЬ

Мало кто ничего не станет предпринимать во время наступления полчищ противника, наоборот, будет открыт огонь из всего оружия. Хотя такие выстрелы неточны (целиться времени нет, стремительное приближение врага мешает сосредоточиться), каждый имеет шанс убить врага и изменить баланс предстоящего ближнего боя ещё до того, как он начнётся. Удачный шквал упреждающего огня может обворвать наступление, лишив нападающих прежней ярости!

Как только было объявлено нападение на ваш отряд, вы можете немедленно открыть упреждающий огонь по потенциальному атакующему. Вы не обязаны этого делать, но зачастую это весьма хорошая идея.

Упреждающая атака отыгрывается, как и обычная стрелковая атака, и использует все обычные правила на дальность, линию видимости, броски на защиту и т.п. В отличие от обычных стрелковых атак, **упреждающий огонь не может вызвать проверку на боевой дух или тест на подавление огнём. При упреждении можно вести стрельбу только навскидку.** Следовательно, оружие и персонажи, неспособные вести стрельбу навскидку, не могут открыть упреждающий огонь. Вести огонь можно и гранатами, но психосилы и артиллерийское оружие все еще применять нельзя.

Ограничения упреждения

Стоит отметить, что связанные боем юниты не в состоянии вести упреждающий огонь

Также учтите, что **Вы можете вести упреждающий огонь один раз за пост.**



РУКОПАШНАЯ

После сближения с врагом приходит время нанести удар! То, насколько эффективными окажутся персонажи в ближнем бою, почти полностью зависит от их физических характеристик – как они быстры, сильны, стойки и свирепы. Броня остаётся полезной для отражения вражеских атак в ближнем бою, а дистанционное оружие не играет никакой роли – лучшая пушка во всей Галактике не спасёт вас, если оппонент в драке вышибет вам мозги бульбжником!

СРАЖЕНИЕ В РУКОПАШНУЮ

Атаки в ближнем бою отыгрываются как выстрелы при стрельбе – при каждом удачном попадании имеется шанс ранить противника. Раненый персонаж получает шанс на бросок на защиту; если он его проваливает, то выбывает из боя. Сколько можно наносить ударов определяется механикой ОД. Если вы не знаете, кто будет бить первым - делает это тот персонаж, об атаке которого написано раньше.

Бонусные ОД в рукопашной:

- +1 ОД бонус за нападение: вовлечённые в бой персонажи, нападавшие в этом посте, получают +1 атаку в этом посте.
- +1 ОД за дополнительные единицы оружия: вовлечённые в бой персонажи, у которых в каждой руке по одноручному оружию (зачастую это рукопашное оружие и/или пистолет в каждой руке) получают +1 атаку за каждую руку, которой атакуют. Встроенное оружие не считается
- Другие бонусы: у персонажей могут быть другие особенности и вооружение, которые дают дополнительные атаки.

Например, отряд из пяти берсеркеров легиона Пожирателей Миров, у каждого из которых есть по две единицы оружия, когда нападают на них, имеют 3 ОД по базе +2 ОД за особенность легиона +1 ОД за дополнительное оружие. Но если они нападают, тогда они имеют еще +1 ОД каждый.

Броски на попадание

Чтобы определить количество попаданий, бросьте D100 за каждую атаку персонажа и проведите вычисление по этой формуле:

Шанс провала= ХТХ жертвы - ХТХ атакующего +50%
Соответственно, шанс попадания равен разнице ста и этого числа

Юниты с разными значениями ХТХ:

Атаки **против** таких отрядов отыгрываются с навыком ХТХ большинства вовлечённых в бой персонажей. Если в большинстве оказываются два или более показателей навыков ближнего боя, то используется наивысший.

Броски на ранение

Не все попадания могут навредить врагу – некоторые могут всего лишь задеть или повредить мягкие ткани. Как и при стрельбе, вы должны бросить D6 за каждое успешное попадание, чтобы узнать, нанесли ли вы ранение и какой-либо урон неприятелю.

Чтобы узнать ваш шанс ранить врага, проведите следующее вычисление, а потом вычтите результат из ста:

Шанс жертвы устоять = ВbН жертвы - СИЛ атаки +50%.

КЛАССЫ РУКОПАШНОГО ОРУЖИЯ

НАЗВАНИЕ	СУТЬ
Компактное	Ножи и боевые клинки. Обладают низкой убойной силой, но можно выполнять множество приемов, кроме дробящих атак. Идеально для скрытой атаки. Требуют 1 ОД на изъятие
Одноручное	Различные мечи и топоры. Подходят как для скрытой атаки, так и для медленных убийных атак. Разрешены все виды одноручных атак, включая скрытные. Освобождает одну руку. Требуют 1 ОД на изъятие
Полуторное	Можно проводить и двуручные и одноручные атаки. Использовать свободную руку для другого оружия могут только астарτες и демоны. Требуют 1 ОД на изъятие
Двуручное	Разные виды молотов, боевых кос и секир. Разрешено использование только в двух руках. Имеют огромную убойную силу, но не могут делать быстрые атаки. Требуют 2 ОД на изъятие
Громоздкое	Можно совершать только медленные атаки. Требуют 2 ОД на изъятие.
Кастет	Как правило, это силовые кулаки, громовые когти и прочие клешни. Во всем схожи с одноручным оружием, но делают атаки как если бы они выполнялись без оружия. Не требуют ОД на изъятие
Длинное	Копья, посохи, алебарды, кнуты. Отличаются большой дальностью атаки. Если вы физически достаете до противника, то можете провести атаку по правилам рукопашного бо, но имеется штраф -20 ХТХ, до минимума в 5. Требуют 2 ОД на изъятие
Встроенное	Не требуют ОД для изъятия оружия, оно всегда с вами. Если закреплено на другом оружии, например, если это штык, то автоматически считается изъятым, когда изъято другое оружие.

ПРОИГРЫШ

Если юнит вступил в ближний бой и теряет в его ходе (не важно, сколько это длилось постов) 50% состава или больше, то он считается проигравшим бой.

Вязка ближним боем

Когда персонажи вступают в рукопашный бой, мы говорим, что они завязаны в хтх (от англ. head to head combat- рукопашная). В данной системе вязка боем - важнейший тактический элемент, который, правда, несколько не сходится с реальным миром. Но тем не менее - это чрезвычайно важно с точки зрения стратегии.

Когда два юнита связаны между собой в ближнем бою - они не могут совершать никаких действий, кроме как сражаться в ближнем бою. Стрелять можно только по правилу "Стрельба в упор", психосилы можно применять только такие, в описании которых говорится "пока действует сила..." и направлять их либо на себя и свой юнит, либо на вашего врага в этой рукопашной. Совершать движение можно лишь по правилу отступления или для сближения с врагом.



Проверка на боевой дух

Проигравший сражение в ближнем бою юнит должен пройти проверку на боевой дух для удержания своей позиции и получить штраф в зависимости от того, насколько тяжёлым было поражение.

- Если проверка пройдена, юнит продолжает сражаться – фактически, в бою ничья, и дальнейший подсчёт не приводит к поражению юнита.
- Если проверка провалена, юнит покидает бой и отступает.

Наше оружие бесполезно

Если юнит, связанный боем с врагом, не может причинить ему вред, он может решить автоматически провалить свою проверку на боевой дух, чтобы проиграть бой. Это рискованная тактика, но иногда необходимая.

Преследование

Когда юнит отступает из боя, победители начинают преследование, пытаясь вырезать убегающих неприятелей.

При преследовании отступающий и выигравший юниты бросают D100 и прибавляют свою немодифицированную реакцию к результату.

У юнита с разнородными характеристиками инициативы используется наивысший показатель – более сообразительные личности руководят другими.

Затем юниты сравнивают свои результаты.

- Если сумма победителя (реакция + значение броска) выше или равна результату неприятеля, то отступающий юнит настигают при преследовании и уничтожают. Мы допускаем, что у уже деморализованного неприятеля, полностью рассеянного, разрозненного и т.п., настолько подорвана сила духа, что он не станет возвращаться; противники либо погибли, ранены и захвачены, либо, в лучшем случае, убегают и скрываются. Юнит уничтожен. Если не указано иное, бросок на защиту или другое особенность не могут спасти юнит на этой стадии; для них битва заканчивается.
- Если сумма отступающего юнита выше, то она вырывается из боя успешно. Совершите обычный маневр бег.

Ограничения преследования

Если выигравший юнит все ещё связан боем с другими боевыми единицами, которые не отступают, то тогда преследование выполнить нельзя, и отступающий враг автоматически безопасно совершает свой отступательный маневр.

Некоторым войскам (что детально разбирается в их особенностях) не разрешается совершать преследование. Когда выигравший юнит содержит одного или более персонажей, которым запрещается совершать преследование, врагу всегда удаётся безопасно вырваться. Кубик бросать не нужно.

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ

Персонаж в рукопашном бою может провести особую атаку - обезоруживание. Ее можно применять лишь один раз за пост, и это стоит 3 ОД. Ее можно провести в отношении любого оружия персонажа, кроме: Тяжелого оружия, встроеного оружия, кастетов, оружия техники и оружия, встроеного в аугментацию. Игрок, заявивший об обезоруживании, выбирает единицу оружия его оппонента и кидает 3D100: к одному прибавляет ХТХ ко второму РЕАК и к 3 - СИЛ (если проводить обезоруживание рукопашным оружием, то учитывайте его силу). Затем эти три числа складываются (выйдет цифра под 200, так и должно быть). Противник, которого обезоруживают делает тоже самое. Затем эти результаты складываются: если у игрока, заявившего обезоруживание, результат выше, обезоруживание проходит успешно (использовать ствол можно все ещё с мародером только.) если результат противника выше - первый игрок получает удар этим оружием. Если это оружие дальнего боя - выстрел в упор. Если ближнего - просто удар, проверка на ХТХ или меткость уже не идёт.

Роль реакции в ближнем бою

Когда один юнит нападает на другого - сразу после завершения маневра нападения он далеко не всегда начинает сразу начинать вражеские морды. Здесь роль играет реакция. Если нападающий юнит обладает реакцией выше, чем атакуемый - сразу после нападения он может объявлять рукопашные атаки, пока не кончатся ОД. Атакуемый же должен ждать своего поста, чтобы отомстить наглецу.

Если же атакуемый юнит обладает реакцией выше, чем нападающий, то тот не имеет права наносить удары - его ход на этом кончается. В свою очередь, атакуемый имеет право нанести некоторое количество ударов - их число определяется ОД без всяких модификаторов. Эти потраченные ОД не влияют на следующий ход атакуемого персонажа.

Если же реакции нападающего и атакуемого равны - проводится кубовка - проигравший заканчивает ход.

Важно заметить, что если на юнит нападают сразу несколько врагов, то если у них у всех реакция меньше чем у атакуемого, то ОД для отражения атаки будет умножено на число нападающих юнитов. Если же у некоторых реакция выше, чем у атакуемого, то ОД для отражения получено не будет. Если равно - проводите кубовку, чтобы узнать будут ли получены ОД.

Если у всех атакующих реакция выше, чем у атакуемого, то тот естественно, ОД для отражения атаки не получит.

Если персонаж находится в рукопашном бою с противником у которого реакция на 10 или более единиц выше, чем у него самого, то он может делать только быстрые атаки, что будут отыгрываться за 2 ОД каждая.

БОЕВОЙ ДУХ



Везёт тому командиру, кто всегда может положиться на свои войска, готовые сражаться на пределе (а то и больше) своих возможностей. В хаосе и неразберихе боя солдаты легко могут пасть духом, дезориентироваться или просто обезуметь от страха при виде жестокости своих противников.

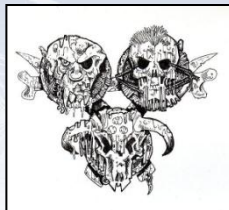
Для отображения этого элемента неопределённости персонажи в определённой ситуации должны проходить проверку, чтобы узнать, крепок ли их боевой дух. Как вы уже поняли, в конкретных случаях потребуются, чтобы ваши юниты проходили проверки на боевой дух, а юниту в особо тяжёлом положении иногда приходится проходить несколько таких проверок за один пост.

ПРОВЕРКИ НА БОЕВОЙ ДУХ

Боевой дух отражает выдержку, решительность или (иногда) обыкновенное упрямство. **Проверка на боевой дух – это особого рода тест на волю.**

Подобно всем другим тестам, основанным на воле, **проверки на боевой дух** проходятся путём броска **D100** и сравнения выпавшей суммы со значением воли юнита.

- Если результат равен или меньше воли юнита, то тест пройден, и юнит не испытывает на себе каких-либо отрицательных воздействий – у него настоящие стальные нервы.
- Если результат выше воли, то тест провален, и юнит немедленно отступает.



Некоторые юниты имеют особенности, относящиеся к проверке на боевой дух. К примеру, одни особенно фанатичные юниты могут быть невосприимчивы к влиянию на боевой дух и всегда удачно проходят проверки на боевой дух, в то время как другие всегда успешно проходят все тесты на волю. Это едва различимое, но важное отличие. Например, юнит, что всегда удачно проходит проверки на боевой дух, всё равно должен проходить тесты на подавление огнём, хотя персонаж, который всегда успешно проходит все тесты на волю, не обязан этого делать.

Безумный героизм!

Издавна воины отказываются отступать даже тогда, когда имеют совсем малые шансы на успех или оказываются в особо тяжёлых ситуациях. Иногда вы можете довести кого-либо до крайности! **При выпадении результата менее 5 на D100, проверка на боевой дух всегда считается успешной, независимо от любых модификаторов.**





БОЕВОЙ ДУХ

ПЕРЕГРУППИРОВКА

То обстоятельство, что юнит отступает, ещё не означает, что он вышел из схватки. Мужественные чемпионы будут стараться вдохновить свой отряд на сплочение. Воины могут вернуть свою волю к сражению из чувства чести, долга или из-за чистой кровожадности.

Отступающий юнит должен попытаться перегруппироваться, пройдя тест на перегруппировку в свой пост непосредственно перед своим движением.

- Если в юните в живых осталось хотя бы 25% персонажей или он включает ключевого либо специального персонажа - это обычный тест на волю.
- Если в юните в живых осталось меньше 25% персонажей и он не включает ключевого или специального персонажа, то тест на перегруппировку можно пройти только с результатом «безумный героизм»
- Если юнит проваливает свой тест на перегруппировку, то он должен сразу же продолжить отступление.
- Если юнит успешно прошел тест, он прекращает отступать.

Перегруппировавшись, юнит может стрелять только навскидку, а также нельзя разворачивать тяжелое оружие.





ТИПЫ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

В данном разделе описаны различные архетипы персонажей, а также приведены правила их использования в ролевой.

АРХЕТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

До сих пор мы обсуждали основные правила в отношении пехоты, наиболее важного и часто встречающегося класса персонажей в игре. Однако по причине того, что понятие «пехота» имеет очень широкое значение (сюда можно отнести все что угодно – от мелких гретчинов до могучих терминаторов), его недостаточно для охвата всего многообразия, размаха и величия существующих в разрываемой войной Галактике, полной различных инопланетных тварей. Ради справедливого отображения всего великолепия и разнообразия ксеносуществ (а заодно и некоторых странных созданий на службе Хаоса) сейчас мы расскажем о ряде абстрактных архетипов, где у каждого из них есть свои способности и особенности. Техника имеет свою специфику, и потому для неё отведена отдельная глава ниже.

В большинстве случаев можно сходу определить, к какому классу юнитов относится тот или иной персонаж, но так как класс юнита, по сути, является дополнением к перечню характеристик, то вы сможете найти нужную информацию в описании этого персонажа.

ПЕРСОНАЖИ

В дополнение к указанному классу юнита у некоторых персонажей бывает отмечено, что они относятся к такому то типу персонажей - рядовой, специальный и ключевой. Но мы не станем рассказывать здесь об этом. Они являются столь мощной и важной частью ролевого отыгрыша, что под них отведена собственная глава.

Лимиты на атаку

В такой рамке показывается сколько юнитов может объявлять своей целью тот или иной персонаж. Этот лимит относится ко всему, кроме поддерживаемых психосил, выстрелов в нейтральную точку, таранные атаки кавалерии и прочие атаки, не направленные на какой либо юнит. **ВНИМАНИЕ! ПЕРСОНАЖИ С ВЫСШЕЙ МЕТКОЙ СВОЕГО БОГА ИГНОРИРУЮТ ЭТОТ ЛИМИТ!**

ПЕХОТА

К боевым единицам пехоты относятся все типы пеших солдат. Типичный отряд пехоты насчитывает от пяти до десяти персонажей, но их может быть и больше.

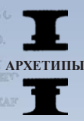
В редких случаях юнит пехоты состоит всего из одного персонажа. Пехота движется довольно медленно, но зато способна пересекать практически любой ландшафт (нужно только время) и наилучшим образом использует укрытия, чтобы спрятаться от вражеского огня.

Пехотинцы являются самыми распространёнными и надёжными боевыми единицами в игре. Так как их затрагивает большая часть правил, то конкретно здесь больше говорить в принципе не о чем.

Пехота может атаковать максимум два юнита в свой пост



ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА НЕ БУДЕТ
 НЕМА ОСТАТ. ЛЕТОС НАПОЛНО, ВОДНО ОН
 НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВОЛНАД В НЕГ? ЧТОБ ДАЛО.
 ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ В СВОИ ПОПУТКИ,
 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАБЫВАЕТ? "ЖЕЛЕЗНЫЙ"
 "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ В "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ
 ЛЕЖИТЬ В СВОИ... АЖИЖЕ ОДНОМ
 "ПЛАТЯТЬ" О ПРОБОВАТОМАННОЙ МЫСЛИ. КАК
 ВСЕ ЛАЖИ ДОУЖИТЬ ВЛАДАТОРИТЬ
 "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ В "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ
 "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ В "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ
 "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ В "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ЖЕЛЕЗ



АРХИТЕПЫ

БАЙКИ И ДЖЕТБАЙКИ

Персонажи на байках превосходят прочих в авангардной атаке. Они могут воспользоваться своей высокой скоростью, чтобы нанести глубокий удар по вражеской территории, завершить свою миссию и убраться до того, как противник успеет отреагировать. Таких воинов обычно считают импульсивными и рискованными, но все же нельзя отрицать эффективность их действий.

ЖЕЛЕЗНЫЙ КОНЬ

Водители байков и джетбайков пользуются дополнительной защитой, предоставляемой их железным конём, благодаря чему их выносливость повышается на 10 единиц, однако этот бонус не влияет на правило мгновенной смерти. Вдобавок, байки и джетбайки никогда не залегают и не подавляются огнём.

СТРЕЛЬБА

Каждый наездник любого байка и джетбайка в составе юнита может стрелять только из одного оружия. Например, ударный байк космодесантников, где есть водитель и пассажир в коляске, соответственно может стрелять из двухорудий, но если убит бортстрелок, то водитель из оружия в коляске стрелять не сможет.

ОСОБЕННОСТИ

Крупногабаритный скоростной, уклонение, безостановочный, ударил-отступил
 Джетбайки: как байки, но дополнительно особенность движение через укрытие.

КОРОБКА ПЕРЕДАЧ

Байки и джетбайки могут переключаться между набором скоростей. Всего существует четыре скорости. Между скоростями можно переключаться только на одно деление, это стоит 1 ОД.
Нулевая - можно поворачиваться на все 360 и использовать любую экипировку. Дальность движения - Д10 метров.
Первая - 10+Д10 метров. Можно использовать оружие. Градус поворота - 180 градусов.
Вторая - 20+Д10 метров. Градус поворота - 90 градусов, стрельба только по низкой меткости, ХТХ как обычно.
Третья - 20+Д20 метров. Градус поворота 45 градусов. Стрельба только навскидку, ХТХ со штрафом -30
Четвертая - 20+3Д10 метров. Стрельба и хтх запрещены, повороты тоже.

Байк и джетбайк может атаковать максимум два юнита в свой пост



ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА НЕ БУДЕТ
ОСТАВЛЕН ОДИН. ЛЕГКО НАУЧИТЬСЯ, ЕСЛИ ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЕЙ ВЛАСТЬЮ В СЕБЕ ЧТО-ТО ДАТЬ.
ПЕРВЫЙ НЕБЕЗНАЕТ В СВОЕЙ ПУТИ.
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАДАЧАМЫ "ТЕКСТОВЫЙ"
АДМИНИСТРАТОР "ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ"
ЛИШЬ КТО-ТО. АДМИНИСТРАТОР
ПЛАТЯЩИЙ "О ПРОГРАММАННОЙ МЫСЛИ. КАК
ВСЕ ЛАДНО ДОУЧИТЬСЯ ПЛАТЯЩИЙ
1 ЭКЗЕМПЛЯР ПРАВА НА ПЛАТЯЩИЙ ПРОГРАММАННОЙ

АРХЕТИПЫ

ПРЫЖКОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Прыжковые юниты оснащены прыжковыми двигателями, крыльями, устройствами телепортации и другими средствами быстрого перемещения на короткие дистанции. В отличие от большинства других категорий, прыжковые юниты сами по себе не составляют какой-то отдельный класс. Вместо этого вы обнаружите, что приставку «прыжковая» можно встретить перед названием какой-нибудь другой категории – обычно пехоты, а иногда перед монстрами и, возможно, редко у других классов. Прыжковые юниты, следовательно, имеют два вида правил – для прыжковых юнитов и для тех, кто составляют основу их класса. Прыжковая пехота, к примеру, будет следовать правилам и прыжковых юнитов, и пехоты.

Прыжковые персонажи могут использовать свои прыжковые двигатели всего раз за каждый пост. Если не использовать прыжковый ранец, то персонаж движется как обычный персонаж своего класса. Прыжок имеет различную высоту, которая зависит от конкретной персонажи прыжкового двигателя. Стандартный прыжковый ранец может осилить вертикальный взлет на **30 метров**, но эту высоту можно изменить улучшенными системами, а так же ухудшить нанесением урона в двигатель.

НЕБЕСНО-ДЕСАНТНЫЙ

При использовании своего прыжкового двигателя персонаж может преодолеть любое расстояние, меньшее или равное его максимальной высоте взлета. Однако если на поле боя есть потолок, то прыгать он не может, если этот потолок ниже этой высоты. Если же игрок решает рискнуть и прыгнуть на борту корабля под двадцатиметровым потолком, то перед каждым прыжком надо проходить тест на реакцию. Если тест провален, то вы получаете попадание своей силой без бронейности.

ДВИЖЕНИЕ

Если прыжковые персонажи используют свой прыжковый ранец (или его эквивалент) в качестве обычного передвижения/отсупления/ускорения, то двигаться он может на расстояние вертикального взлета. При этом он поднимется над землей на расстояние, которое высчитывается по формуле:
$$\text{Вертикаль} = \frac{\text{Макс. высота}}{2}$$

горизонтальное перемещение. Это движение тратит 2 ОД.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Если прыжковый персонаж использует свой прыжковый ранец для нападения, он тратит 1 ОД на это движение.

Более того, для отображения сокрушающего столкновения при таком нападении, персонаж, использующий прыжковый ранец, наносит дополнительный удар в ближнем бою собственной силой без бронейности.

ОСОБЕННОСТИ Крупногабаритный



Прыжковые персонажи могут атаковать дополнительно 1 юнит в свой пост





АРХЕТИПЫ

РЕАКТИВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Реактивные двигатели, скорее предназначены для предоставления устойчивых огневых платформ, чем для применения в ближнем бою. Как и в случае с прыжковыми боевыми единицами, юниты с реактивными двигателями сами по себе не составляют какой-то отдельный класс. Вместо этого они встречаются в названиях совмещённых классов. В качестве примера можно привести пехоту с реактивными двигателями. Если в статье юнита нет подобных разграничений, то считается, что персонаж относится к пехоте с реактивными двигателями.

ДВИЖЕНИЕ

Юниты с реактивными двигателями могут двигаться как обычные персонажи своего класса или активировать реактивные двигатели.

НЕБЕСНО-ДЕСАНТНЫЙ

При использовании (активировании) своего реактивного двигателя (при движении или реактивном скачке, о чем мы поговорим чуть дальше) персонаж может свободно передвигаться над любыми другими персонажами и ландшафтом. Высота такого скачка определяется ТТХ реактивного двигателя. Если она не указана, то считается, что высота максимального взлета реактивного ранца равна 30 метрам.

Реактивные персонажи могут атаковать дополнительно 1 юнит в свой пост

РЕАКТИВНЫЙ СКАЧОК

Юнит с реактивным двигателем, который не связан боем или не нападает, может передвинуться на расстояние равное половине максимальной высоты взлета. Этот маневр тратит 1 ОД но не влияет на другие действия и не считается бегом

ЗАВИСАНИЕ В ВОЗДУХЕ

Персонаж с реактивным двигателем может зависнуть в воздухе на любой высоте и с этой точки ему разрешается либо вести огонь, либо упасть вниз. Висеть в воздухе можно такое количество ходов, сколько у него топлива. Если не указано, сколько топлива в реактивном ранце, то считается, что оно бесконечно

ОСОБЕННОСТИ

Крупногабаритный
безостановочный.



2014
lorus

ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА ЕСТЬ С
НЕМ ОСТ. ЛЕТОС НАДОЛГО, ЕСЛИ ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВЫХОД В СМЕРТЬ СДЕЛАТЬ.
ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ В СМЕРЬ ПОТОМ,
ПОТОМУ ЧТО НЕ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ СВОЕГО
ВЫХОДА. ЛЕТОС У НЕГО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ
ЛИШЬ СМЕРТЬ. А ЛЕТОС ОДИН
ПЛАЧЕТ О ПРОБЛЕМАХ СМЕРТИ. КАК
ВСЕ ЛЕТОС ДОЛЖНО БЛАГОДАРИТЬ
ЗА СВОЮ СМЕРТЬ. ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ
КАК И МЫ ОБЪЕЗЖАЕМ СВОЮ СМЕРТЬ
АКЦИОНАТ В НАСТОЯЩЕЕ. А ЧТОБЫ
ПРИЖИВИТЬ СЕБЕ НАС ЛЕТОС.

АРХЕТИПЫ

ЗВЕРИ

В эту категорию входят свирепые и стремительные создания.

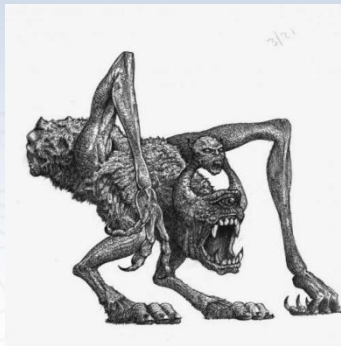
ДВИЖЕНИЕ

Труднопроходимый ландшафт не замедляет зверей.

ОСОБЕННОСТИ

Проворность.

Звери могут атаковать максимум 3 юнита в свой пост



КАВАЛЕРИЯ

Сюда относятся воины верхом на скакунах. При сближении с врагом подобные войска могут развивать куда большую скорость, чем пешие солдаты, и, следовательно, способны проводить смертоносные нападения и контратаки.

ДВИЖЕНИЕ

Кавалерия при передвижении использует скорость скакуна, а маневр бега считается для нее обычной ходьбой. Также она может совершать особый маневр ускорения - персонаж движется строго по прямой, но расстояние этого движения становится двойным расстоянием бега. Персонажи на пути получают попадание силой скакуна без бронебойности.

ОСОБЕННОСТИ

Проворность, очень крупногабаритный

Кавалерия может атаковать максимум 3 юнита в свой пост



МОНСТРЫ

Некоторые существа слишком крупные и потому не подпадают под категорию обычных юнитов пехоты. К этим гигантам, способным сокрушить танк, относится, например, карнифекс – продукт биоинженерии тиранидов, эволюционировавший в живой стенобитный таран. Тогда как монстры используют многие правила пехоты, их размеры и разрушительные способности делают их намного опаснее.

СТРЕЛЬБА

Монстры никогда не залегают, ни добровольно, ни как-либо иначе.

ОСОБЕННОСТИ

Устрашение, движение через укрытие, безостановочный, сокрушающая атака.

Монстры могут атаковать максимум 3 юнита в свой пост





АРХЕТИПЫ

ЛЕТАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Летающие монстры представляют собой чрезвычайно яростных и массивных крылатых чудовищ.

Летающие монстры — это те же монстры, но с некоторыми дополнительными правилами.

ОСОБЕННОСТИ

Устрашение, движение через укрытие, безостановочный, сокрушающая атака, уклонение, векторный удар.

СПОСОБЫ ПОЛЁТА

Летающие монстры могут летать одним из двух способов: пикированием или планированием.

Выбор способа полёта

В начале своего поста летающий монстр должен объявить, какой из двух способов будет использоваться до начала его следующего поста. Если летающий монстр хочет сменить способ полета, он тратит 1 ОД и в этот пост считается зависшим в воздухе.

Планирующий летающий монстр не может менять способ полёта, пока отступает.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Если летающий монстр планирует, то оно передвигается, бежит и нападает по тем же правилам, что и прыжковый монстр.



ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПО НАМ ЭТО ЕСТЬ
НЕМ ОСТ. ЛЕТОС НАЛОЖИЛ, ВОДИ ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВЫПАД В СЕБЕ? ЭТО ДАЛО.
ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ В СВОИ ПУТИ,
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ЗАКАЗЫВАЕТ "ПРИЗЕМЛЕНИЕ"
"ЛИЧКА" ЛЕВУ В "ПЕРВЫЙ ВЕЩАТЕЛЬ" ЭТО
ЛИШЬ КЛУБ... АЛИКЕ ОДИН
"ПЛАТЕЛЬ" О ПРОХОЖДЕНИИ МЫСЛИ, КАК
ВСЕ ЛАЖЕ ПОЛУЧЕН ВЛАГОДАРИТЬ
"ВЕРИТЕЛЬ" ПРАВИТЕЛЬСТВО ПРОСМОТРО,
АК В МЫ ОБЩАЕМУ "ПРИЗЕМЛЕНИЕ"
"АЛИКЕ" В НАСТОЯЩ. Ч. ЭТОНЫ

АРХЕТИПЫ

ПИКИРОВАНИЕ

Если летающий монстр пикирует, то он передвигается по тем же правилам, что и прыжковый монстр, но со следующими исключениями и изменениями:

- Он должен передвигаться минимум на 20 метров, максимум – на 50.
- Из-за своей ограниченной маневренности летающий монстр, который выбрал пикирующий способ полёта, не может поворачиваться более чем на 90 градусов в каждую сторону и летит строго по прямой.
- Летающий монстр не может подвергнуться нападению, пока пикирует, но может нападать. При этом при удачном попадении он приземляется, не теряя ОД, но нанося дополнительные 3 попадания атакуемому юниту своей силой (без модификаторов) без бронебойности.
- Пикирующий летающий монстр никогда не отступает.

Пикирующие охотники

Летающие монстроузные создания – это настоящие смысловые хищники, способные выследить свои цели даже на высокой скорости. Поэтому они спокойно могут использовать до двух своих единиц оружия, даже если пикируют. Летающие монстры могут стрелять только вперед - на 180 градусов.

Вдобавок, летающие монстры стреляют по летающим целям по полной меткости.

Трудно попасть

В летающего монстра очень трудно прицелиться боевым единицам без специализированного вооружения. Стрельба по такой цели отыгрывается, как при стрельбе навскидку. Стреляющие из оружия, которое не может стрелять навскидку - реактивные гранатометы, ракетницы и пр. попасть по летающим монстрам могут, только если не было никакого смещения, а отнеметы и гранаты вообще не могут попасть по летающему монстру.

Приземление

Вполне вероятно, что летающий монстр покинет поле боя во время пикирования. Также вероятно, что летающий монстр соберется сражаться врукопашную. В таком случае он просто приземляется и сражается как обычный пеший монстр. Такой маневр обойдется в 1 ОД.

Когда летающий монстр падает в отряд пехоты/зверей/кавалерии, то он наносит им одно автоматическое попадание своей удвоенной силой без бронебойности. Убойность зависит от массы монстра, и от размера подминаемой им пехоты. Главный аргумент здесь - логика.

Тесты на сбитие

Если летающий монстр, выбравший пикирующий способ полёта, получает ранение, он должен пройти тест на сбитие.

Для прохождения теста на сбитие бросьте D100. При выпадении 36 и выше летающий монстр сохраняет контроль, и ничего не происходит.

Если выпадает меньше, создание обрушивается на землю. Оно получает одно попадание СИЛ 70 ББ - и считается сбитым, причём броски на защиту не допускаются. Считается, что он приземляется, и, следовательно, в него можно целиться как обычно и на него можно напасть. Более того, персонаж автоматически теряет любые броски на защиту от уклонения (если оно было) до того, как попытается снова взлететь. В следующем своём посте сбитый персонаж может снова вернуться сперва к планированию, а затем к пикированию.



ТЕХНИКА

В войне принимает участие не только живая сила, но и могучие военные машины и танки. «Носороги» и «Лэндрейдеры» продвигаются под градом огня, высаживая готовых к бою космодесантников Хаоса в самом сердце армии врага. Демонические машины «Дециматор» с грохотом бегут по полю брани, ревя пушками и выплёвывая смерть из тяжёлых болтеров.

Техника ведёт бой иначе, чем существа из плоти и крови, поэтому её правила отдельно представлены в этой главе. Сначала мы ознакомимся с правилами и характеристиками, которые есть у всех видов техники, а затем рассмотрим более специализированные правила для летательных аппаратов, танков и других машин.

Техника может атаковать неограниченное количество вражеских целей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕХНИКИ

Техника имеет собственные характеристики, которые, как и в случае с пехотой, отображают то, насколько она мощна. Однако их характеристики различаются. Ниже представлен пример профиля техники:

	[Броня]					Класс
	МЕТ	Л	Б	К	ОД	ХП
Леман Русс	Норм	160	140	100	6	3
						Техника (танк, тяжёлая)

Меткость (МЕТ)

Техника точно так же имеет показатель меткости, как и другие юниты, но у неё он отражает точность ведения огня из орудий машины экипажем. Так что если ваш персонаж захочет поуправлять танком лично, то значение МЕТ становится равным меткости вашего персонажа. Но если вы не умеете управляться с данным видом оружия, то на меткость будет наложен штраф. Меткость может упасть только до низкого уровня

Показатель брони

Показатель брони (иногда просто «броня») техники определяет её способность выдерживать повреждения. Техника имеет разные показатели брони для представления защиты с каждой стороны: лобовая (Л), бортовая (Б) и кормовая (К). Значения показателей брони обычно варьируются от 100 до 180.

ХП (от англ. hull-points)

Пункты брони корпуса или просто ХП - примерное число попаданий, которое выдерживает техника перед тем, как быть уничтоженной в бою. По сути это аналог ран для машин.

ОД

Как и персонажи, техника имеет свой запас ОД, который отражает скорость и инициативность техники в бою. В отличие от меткости, если персонаж станет управлять техникой, его личный запас ОД не будет приставлен к технике. Однако неопытность пилота может наложить штраф на ОД. Если «Леман Руссом» будет управлять неопытный культист, то вместо 5 ОД танка он получит только 3. ОД может упасть до минимума в ноль.

Класс

Техника разбита на различные классы: скоростная, летательный аппарат, тяжёлая, парящая, открытая, скиммер, танк, транспорт, шагход, сверхтяжёлая техника, сверхтяжёлый шагход и сверхтяжёлый летательный аппарат. Эти классы могут сочетаться, например, скоростной скиммер или открытый шагход. В таком случае техника имеет все правила для всех этих классов.

Модификатор	Меткость	ОД
Плохой навык стрельба	-1	-
Стрелок без опыта	-1	-1
Пилот без опыта	-	-1
Плохое состояние техники	-1	-1
Одержимая техника	Всегда стандарт	Всегда стандарт

ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА НЕ БУДЕТ
НЕМА ОСТА. ЛЕТОС НАЛОЖИЛО, ВОДИ ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВЫПАД В СЕГ. ЧТОБ ДАЛО.
ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ В СВОИ ПОПУКИ,
ПОТОМУ ЧТО НЕ МОЖЕТ ЗАБЫТЬСЯ. ТЕХНИКА
АДМИРА. ЛЕТОС У. "ЧТОБ НЕ МОЖЕТ" ВСЕ
ЛИШЬ КУЛЬ. АДИКЕ ОДИН
"ПЛАТЯТ" О ПРОБАВАНТОВЫХ МЫСЛИ. КАК
ВСЕ ЛАДНО ДОУЧЕНЫ ПЛАТОДАРИТЬ
"ЭКСТРА" МОЖЕТ ПРАВИТЕЛЯ ПРОМОТНОГО,
АК И МЫ ОБИЗНАЕМ? "ЧТОБ НЕ МОЖЕТ"
"АДИКА" В НАСТОЯЩ. "ЧТОБ НЕ МОЖЕТ"
"ЧТОБ НЕ МОЖЕТ"



ДВИЖЕНИЕ

Расстояние, на которое передвигается техника, влияет на точность, с какой она стреляет изорудий.

- Техника, которая оставалась **неподвижной**, может обрушить на противника мощь всех своих орудий.
- Техника, что перемещалась не более чем на 2 дистанции своего передвижения, считается двигавшейся на **боевой скорости**. Это отображает то, как техника медленно продвигается, продолжая стрелять, хотя и не в полную мощь.
- Техника, что перемещалась более чем на 2 дистанции перемещения, считается двигавшейся на **крейсерской скорости**. Это отображает то, как экипаж техники сосредотачивается на движении со всей возможной скоростью – вся стрельба из орудий будет очень неточной.

Техника, которая только разворачивалась перед стрельбой, считается **неподвижной** (однако бездвигательная техника не может даже разворачиваться).

Техника и ландшафт

Техника, пытающаяся проехать по завалам, не замедляется, но рискует застрять, увязнуть или получить повреждения.

Техника, которая движется сквозь трудный ландшафт, должна бросить D100 и сравнить результат с суммой интеллекта и реакции пилота. Если эта сумма выше 90, то считайте эту сумму равной 90. Техника, провалившая тест на преодоление ландшафта, немедленно бездвигательная.

ПСАЙКЕРЫ

Даже техника способна задействовать энергию варпа.

Если пилот является псайкером, то он кастует как обычно. Если это транспорт, то псайкеры внутри могут использовать пси-силы, если видят цель.

СТРЕЛЬБА

Когда техника стреляет, она использует собственный показатель меткости и ведёт огонь так же, как любой персонаж. Все её орудия должны вести огонь по одному выбранному юниту.

Движение и стрельба техники

Техника всегда может стрелять из любого оружия вне зависимости от того, двигалась она или нет.

- Техника, что оставалась **неподвижной**, может стрелять из всех своих орудий.
- Техника, что двигалась на **боевой скорости**, может стрелять из одного орудия с целым показателем меткости. Техника также может вести стрельбу навскидку из остальных орудий, если хочет. Хотя, разумеется, она не может вести такой огонь из любого орудия, из которого нельзя стрелять навскидку.
- Техника, что двигалась на **крейсерской скорости**, может вести стрельбу только навскидку.



ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА НЕ БУДЕТ
ОСТАТ. ЛЕГКО НАЛОЖИТЬ, ВОДНО ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВЫПАД В СЕБЕ. ЧТОБ ДАЛО.
ПРЯМО ВСТАВАЕТ В СЕБЕ ПОТОК.
ПОТОКОВЫЙ ЗАКАТЫВАЕТ ТЕХНИКУ.
АДМОНА ЖЕВУ ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ ВНЕШ
ЛИНЬ КУЛЬ. АЛЛЕК ОДНОМ
ПЛАТЕНЬ О ПРОБОВАТОНОВ МЫСЛИ. КАК
ВОС ЛАДНО ДОЛЖЕН ВЛАГОДАРИТЬ
1 ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ ПРОСНУТОГО,
АК И МЫ ОБЫЗНАЕМ ЧТОБЛЕКАУ



Движение на максимальной скорости
Техника может выбрать перемещение на полной скорости вместо открытия огня. Дальность такого движения - 4*СКОР*10. Поворот разрешен ТОЛЬКО ОДИН РАЗ. Танки не могут двигаться на максимальной скорости в том же поле, в каком совершали маневр.

Стрельба по технике
При стрельбе юнита по технике он должен видеть её корпус или башню. Не учитываются антенны, знамена и прочие вещи, стрельба по которым не нанесет урона технике. Ведь представьте ситуацию - отряд хаховок стреляет по выглядывающему из-за забора флагу на башне танка. И броски выдали результат - экипаж контужен. Не сильно логично, ведь так?

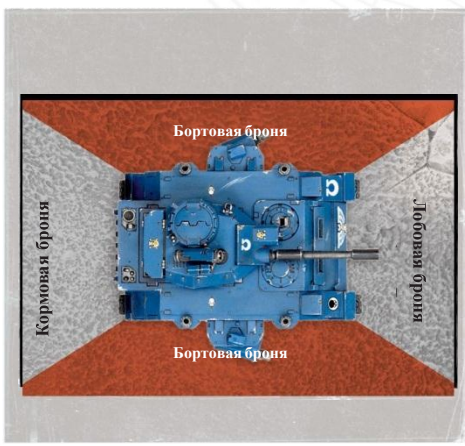
Стороны техники и показатели брони
Не вся техника в равной степени бронирована. Некоторые танки защищены бесконечными слоями адамантия и керамитовых пластин, в то время как лёгкие машины больше полагаются на свою скорость для уклонения от огня. Таким образом, у техники есть различные показатели брони, отображающие её толщину. Показатели лобовой, бортовой и кормовой брони отдельных машин могут варьироваться между собой.

Выстрелы отыгрываются по той стороне техники, с какой был произведён выстрел.

Если в юните есть персонаж, которые стреляют по двум или более разным сторонам выбранной техники (какие-то персонажи стоят впереди, а какие-то сбоку, например), выстрелы отыгрываются по отдельности за каждую сторону. Направление, в котором повернута башня, не оказывает влияния на сторону техники, по которой вы стреляете.

Правый борт и левый борт.
В ходе игры может сложиться так, что вы повредили один бок техники, а снизится уровень всей боковой брони в принципе. В данном случае это будет считаться читерством. Броня будет снижена только с того борта, куда пришлось попадание.

Стороны брони техники



Оружие взрывного типа
При стрельбе из оружия взрывного типа по технике отыграйте повреждение той стороны, с которой был наиболее массивный урон от взрыва. Если он был над корпусом, то это считается бортовой броней. Если под корпусом - кормовой броней.

Если ситуация спорная, отыграйте сразу два попадания, каждое по той стороне техники, куда пришелся удар.

Оружие огнемётного типа
Если техника даже частично попадает под поток, она получает попадание по всем задетым облаком сторонам

Броски на пробитие брони
Попадание по технике не гарантирует, что вы её повредите. После нанесения технике попадания бросьте D50, прибавьте к результату значение показателя силы орудия и сравните эту сумму с показателем брони соответствующей стороны техники.

- Если сумма меньше показателя брони техники, выстрел не оказывает никакого воздействия.
- Если сумма равна показателю брони техники, результатом выстрела становится **скользящее попадание**.
- Если сумма больше показателя брони техники, результатом выстрела становится **пробивающее попадание**.

К примеру, лазушка наносит попадание по лобовой броне «Хищника» космодесантников (показатель брони 135). При броске D50 игрок выпадает 45, и он добавляет к этому числу значение показателя силы лазушки, равное 90, получая в общей сумме 135. Так как сумма равна показателю брони «Хищника», то он получает скользящее попадание. Если бы игрок выкинул больше хотя бы на 1, то техника получила бы пробивающее попадание.

Отыгрыш повреждений
Попадание по технике может привести к разным результатам. Её броню могут насквозь пробить, но, кроме покорёженного корпуса и неплохой встряски для экипажа, ничего серьёзного может не случиться. В то же время одним удачным выстрелом вполне можно задеть ящики с боеприпасами внутри или топливные баки техники, что вызовет мощный взрыв.

Скользящие попадания
Если нанесено скользящее попадание, то техника теряет 1 ХП

Пробивающие попадания
Если нанесено пробивающее попадание, техника немедленно теряет 1 ХП. После вычета пункта брони корпуса бросьте D6 за каждый выстрел, пробивший броню техники. Приплюсуйте любые соответствующие модификаторы, как, например, имеющиеся у оружия с высоким ББ, и узнайте получившийся результат, используя таблицу повреждений техники. Вы должны делать бросок по таблице повреждений техники, даже если техника потеряла достаточно пунктов брони корпуса и стала разбитой.

Таблица повреждений техники

D6 Результат

- 3 **Экипаж оглушён.** *Техника содрогается от атаки, но не получает какого-либо серьёзного ущерба (или, возможно, экипаж решает, что пришло время быстро сменить позицию).* Техника может стрелять только навскидку в следующий пост.
- 4 **Экипаж контужен.** *Экипаж серьёзно пострадал после атаки или, возможно, все системы целенаправленного и управления временно вышли из строя.* Техника может стрелять только навскидку в свой следующий пост. Техника не может передвигаться и поворачиваться на месте в следующий пост. Если это летательный аппарат, выполняющий «свечу», тогда он должен передвигаться на 50 метров и не может поворачиваться.
- 5 **Орудие уничтожено.** *Попадание причинило критический урон некоторому количеству вооружения техники.* Одно из орудий техники (случайно выбранное) уничтожается – включая любые комби- или встроенные орудия. Сюда же относятся усовершенствования техники, действующие как орудия, например, турельные штурмболтеры или поисково- истребительные ракеты. Орудия с исчезающим боеприпасом тоже считаются.
- 6 **Обездвижена.** *Техника получает повреждение колёс, гусениц, гравитационного или реактивного двигателя или лишается ног.* Если это колесница, то вместо этого результата действует результат «экипаж контужен» (см. выше). Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, бросьте ещё один D6: при выпадении 1 или 2 данный летательный аппарат немедленно претерпевает крушение (см. ниже), на 3+ вместо этого результата действует результат «экипаж контужен». Прочая техника обездвиживается. Обездвиженная техника не может двигаться и даже поворачиваться, но её башня продолжает вращаться и выбирать цели. Остальные орудия могут стрелять в пределах своих секторов видимости.
- 7+ **Взорвана!** *Технику разрывает на части в мощном взрыве, когда возгорается её топливо или детонируют боеприпасы.* Техника уничтожается. Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, он немедленно терпит крушение, в остальных случаях ближайшие юниты получают по попаданию с силой 40 без ББ за каждого персонажа в пределах D10 метров от техники (отыграйте их вместе, независимо от того сколько таких взрывов произошло поблизости), так как пылающие обломки разлетаются по всей площади взрыва. От техника остается дымящийся остов.

Крушение. *Воздушное судно взрывается, и его горящие обломки дождем падают на поле боя. Любые юниты под окончательной позицией падающего аппарата получают столько попаданий с силой 6 без ББ, сколько их персонажей оказалось под зоной поражения. Затем летательный аппарат убирается с поля боя.*

Оружие с высоким ББ

Некоторое оружие бывает настолько разрушительным, что всего лишь при одном его использовании можно причинить большой ущерб.

Если оружие с ББ 80+ делает пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к броску по таблице повреждений техники.

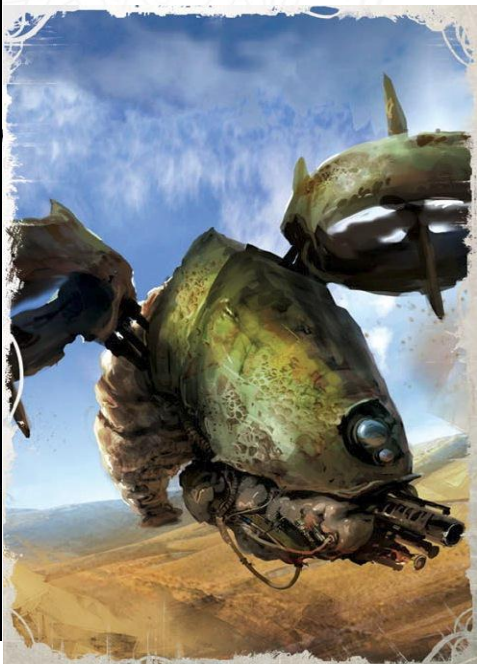
Если оружие с ББ 100+ делает пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к броску по таблице повреждений техники.



Результат повреждения техники и снижение бронирования
 Порой в правилах указывается, что техника получает результат «экипаж оглушён», «экипаж контужен», «орудие уничтожено» или «обездвижена». Если только в правиле специально не сказано, что техника получает скользящее или пробивающее попадание, или как-то иначе не сказано, что техника потеряет уровень бронирования, в действие вступает только сам результат таблицы повреждений техники.

Разбитая техника

Техника, которая вышла из строя, чьи ХП упали до нуля, становится разбитой. Разбитая техника уничтожается как юнит, ей нельзя управлять. Теперь это просто кусок ландшафта. Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, он терпит крушение.



Техника и наступление

Техника может быть как сильно опасна, так и очень уязвима на близком расстоянии. С одной стороны, громадные бронированные машины могут разогнать перед собой пехоту, так как никто в здравом уме не будет кидаться под гусеницы восьмидесятитонного танка! С другой стороны, неподвижную технику зачастую можно легко уничтожить, так как отдельные бойцы способны забраться на неё и прикрепить всевозможные взрывные устройства или открыть огонь по уязвимым местам.

Наступление техники

Техника не может нападать. Учтите, что шагоходы и колесницы составляют исключение.

Наступление на технику

Пехота может представлять смертельную опасность технике, если близко к ней подобрётся. Солдаты могут повредить технику, стреляя через смотровые щели, установить взрывчатку на топливные баки, разрезать люки, чтобы добраться до экипажа, или любым другим оригинальным способом нанести урон.

Техника и предупреждение

Если только не указано иного, техника не может вести упреждающий огонь – наведение орудий занимает слишком много времени.

Проведение наступления

Из-за размеров техники не попасть по ней в ближнем бою практически невозможно. Мы допускаем, что любой юнит, которому по силам достичь техники, будет двигаться достаточно быстро, чтобы с относительной лёгкостью нанести удар – хотя для попадания по уязвимым местам все равно потребуются внимание. Следовательно, **навык ХТХ у всей техники считается равным 1**. Исключение составляют шагоходы и колесницы, чьи навыки ближнего боя разнятся. У обездвиженной техники, не относящейся к шагоходам, навыки ближнего боя всегда считаются равными 0.

Пробитие брони при наступлении

Пробитие брони определяется тем же образом, что и при стрельбе. В ближнем бою, однако, **все попадания отыгрываются против кормовой брони техники** ради отображения возможности попасть по уязвимому месту.

Результаты наступления

Бои против техники сильно отличаются от проводимых между другими классами юнитов. **Во время как на технику можно наступать, она не может ввязываться в бой и не может быть связана боем.**

Если техника проигрывает бой, ничего не происходит.

Никакие манёвры преследования и отступления не совершаются. Техника и противник остаются на своих местах и могут свободно передвигаться в будущие посты.

Если техника выигрывает бой, противник проходит проверку на боевой дух как обычно и отступает, если проваливает её. В ответ на это техника-шагоход или колесница может провести преследование. Остальные типы техники преследовать врагов в хтх не могут.



Техника, воля и боевой дух

Во всех случаях допускается, что экипаж обладает абсолютной верой в свою технику и её мощную бронезащиту. Следовательно, **ни при каких обстоятельствах техника никогда не проходит проверки на боевой дух и тесты на волю**. Любое редкое падение боевого духа проявляется в виде результатов «экипаж оглушён» и «экипаж контужен» по таблице повреждений техники.

ВОЗДЕЙСТВИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ НА ПАССАЖИРОВ

Получение транспортом повреждений оказывает воздействие и на его пассажиров, как описано ниже:

•Экипаж оглушён, контужен, орудие уничтожено,

техника обездвижена. В конце того поста, в котором техника получила одно или более таких результатов повреждений, пассажиры должны пройти тест на волю. Если тест успешно пройден, с отрядом ничего не случается. Если провален, юнит может стрелять только навскидку весь следующий пост, но больше ничего с ним не случается.

•Разбита (вся техника, кроме выполняющих «свечу»

ЛА). Пассажиры должны немедленно высадиться в обычном порядке, получив штраф -3 к ОД в следующий пост за каждого персонажа в отряде. Если даже при экстренной высадке некоторые персонажи неспособны высадиться, тогда любые персонажи, что не могут высадиться, умирают. Это не препятствует высадке остальной части юнита. После этого техника превращается в обломки.

•**Взорвана!** Юнит получает число попаданий с силой 4 и ББ–, равное количеству погруженных персонажей. Выжившие пассажиры выходят из обломков в том месте, где произошел взрыв техники.

•**Разбита** (выполняющие «свечу» ЛА) и **крушение**. Юнит получает число попаданий с силой 10 и ББ100, равное количеству погруженных персонажей. Пассажиры продолжают игру в том месте, где упал их транспорт

Если транспорт уничтожается стрелковой атакой, то любой юнит, что стрелял по нему в этом месте, может, если дозволено, напасть на высадившихся пассажиров.

ТРАНСПОРТЫ

Некоторая техника может перевозить на поле боя пехоту, быстро доставляя солдат в нужное место и предоставляя им защиту на время перемещения. Разумеется, если транспорт уничтожен, пассажиры рискуют стореть заживо при взрыве.

Транспорты имеют несколько дополнительных характеристик: транспортная вместимость, места для стрельбы и места входа.

ТРАНСПОРТНАЯ ВМЕСТИМОСТЬ

Каждая транспортная машина имеет максимальную вместимость пассажиров, которую она никогда не может превышать. **Транспорт может перевозить любое количество юнитов** (при условии, что они относятся к пехоте), не превышая общего количества персонажей, равного транспортной вместимости техники.

Только персонаж пехоты могут грузиться в транспорты (сюда не входят звери и кавалерия, а также монстры), если только не указано иное. Некоторые крупные персонажи пехоты считаются более чем за одного персонажа и, соответственно, занимают больше одного пункта транспортной вместимости. В таких случаях об этом будет написано в правилах персонажа. Иногда будут встречаться ограничения на классы персонажей, которые можно погрузить в определённую технику, и об этом будет написано в статье юнита.

Терминаторы Космического Десанта, к примеру, не могут грузиться в «Рино», хотя их может транспортировать «Лэндрейдер».

Стальные нервы

Юнит, погруженный в транспорт, обладает бесстрашием, пока находится внутри.



МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛБЫ

Транспорт может иметь несколько мест для стрельбы. Местом для стрельбы может являться люк или бойница, из которых один или более пассажиров внутри техники могут вести огонь из стрелкового оружия (или используя колдовской огонь). Если только в не указано иного, **то с каждого места для стрельбы может стрелять только один пассажир, остальные транспортируемые персонажи не могут вести огонь.** Если погруженный персонаж стреляет с места для стрельбы оружием огнемётного типа и психосилой, то она не задевает технику.

Персонажи, стреляющие из техники, которая двигалась на боевой скорости, считаются передвигавшимися в этом poste. Персонаж, стреляющие из техники, которая двигалась на крейсерской скорости, в этом poste могут вести стрельбу только навскидку. Они не могут стрелять, если техника двигалась на максимальной скорости или использовала дымовые гранатомёты в этом poste, равно как и техника не может двигаться на максимальной скорости или использовать дымовые гранатомёты в том poste, в котором погруженные в неё персонажи вели огонь.

МЕСТА ВХОДА

Каждая техника, способная перевозить пассажиров, имеет определённое количество мест входа. Это могут быть двери, рампы или люки, которые используют пассажиры, чтобы забираться внутрь и вылезать из техники.

ПОГРУЗКА И ВЫСАДКА

Персонаж могут грузиться или высаживаться только добровольно, либо быть украденными и погруженными в транспорт врага. Посадка-высадка стоит 1 ОД.

Погрузка

Если техника передвигалась до того, как в неё сели пассажиры, то она больше не может двигаться в этом poste (а также поворачиваться на месте, перемещаться на максимальной скорости, бежать или нападать). Если техника не передвигалась до того, как в неё сели пассажиры, она может двигаться как обычно после погрузки. Но в любом случае техника не может совершать таран в том же poste.

Высадка

Юнит, который начинает пост погруженным в технику, может высидаться до или после движения техники (а также разворотов на месте и т.п.) при условии, что техника двигалась не более чем на 10 метров.

Если техника не двигалась до того, как юнит высидался, техника может двигаться как обычно. Если техника уже двигалась до того, как юнит высидался, техника не может больше двигаться в этом poste (а также поворачиваться на месте, перемещаться на максимальной скорости, бежать или нападать). Техника не может проводить танковый удар или идти на таран в том же poste, в котором из неё высидался юнит.



ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

Воздушное пространство над полем сражения кишит активностью. Истребители и бомбардировщики носятся в небесах, устраивая между собой воздушные поединки и обеспечивая огневой поддержкой войска на поверхности.

«СВЕЧА»

Обычно летательные аппараты могут совершать особую фигуру высшего пилотажа, называемую «свечой». Некоторые к тому же могут парить. «Свеча» позволяет летательному аппарату двигаться с фантастической скоростью, из-за чего его трудно сбить, но это ограничивает его манёвренность. Если летательный аппарат делает «свечу», то при боевой скорости он движется на 30, а при крейсерской – максимум на 70 метров. Однако из-за того, что технике требуется определённая величина положительной тяги, чтобы оставаться в воздухе, выполняющий «свечу» летательный аппарат никогда не может добровольно передвигаться меньше чем на 30 метров в этот пост. Свеча тратит 2 ОД каждый пост. Если выполняющий «свечу» ЛА вынужден передвигаться менее чем на 30 метров в своей фазе движения, он автоматически разбивается.

Ради отображения ограниченной манёвренности выполняющий «свечу» ЛА до начала своего движения может совершить всего один поворот максимум на 90°. Соответственно, он должен двигаться вперёд по прямой линии.

В заключение, персонажи не могут погружаться или добровольно высаживаться из выполняющего «свечу» ЛА.

«Свеча», танковый удар и таран

Выполняющие «свечу» летательные аппараты не могут совершать танковый удар или идти на таран. Однако, если летящий самолёт врежется в какие-нибудь ворота, то он может их протаранить, но при этом будет считаться уничтоженным и разбитым об эту стену.

Выполнение «свечи» и стрельба

Летательные аппараты имеют продвинутые системы наведения, предназначенные для работы на высоких скоростях. Выполняющий «свечу» летательный аппарат **может стрелять максимум из четырёх своих орудий, используя целый показатель меткости, если в этом посте он передвигался на боевой или крейсерской скорости.** Соответственно, на максимальной скорости этого делать нельзя.

Маневрирование

Если летательный аппарат находится под обстрелом, пилот может начать выполнять манёвры уклонения в попытке избежать повреждений. Все ЛА имеют особенность «уклонение».

Трудно попасть

Выполняющие «свечу» летательные аппараты представляют собой невероятно трудные цели для войск без подобающе откалиброванного оружия и оптики. **Выстрелы против выполняющего «свечу» летательного аппарата отыгрываются только как при стрельбе навскидку.**

Оружие огнёмётного и взрывного типа, а также любые другие атаки, при которых бросок на попадание не совершается, не могут попасть по летательному аппарату в режиме «свечи».

«Свеча» и максимальная скорость

Выполняющий «свечу» летательный аппарат на максимальной скорости должен двигаться вперёд по прямой линии не менее чем на 50 и не более чем на 100 метров.



ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА ЕСТЬ С
 НЕМ ОСТ. ЛЕТОС НАПОЛНО, ЕСЛИ ОН
 НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВЫПАД В СЕГ. ЭТО ОДНО.
 ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ В СВОИ ПОТУКИ,
 ПОТОМ ДРУГОЙ ЗАКАТЫВАЕТ "ТЕХНИКУ".
 "ТЕХНИКА" ЛЕЖИТ В "ПЕЧЕ" И НЕ МОЖЕТ
 ДАВАТЬ СЛОВА. А ДРУГОЙ ОДНОМ
 ПЛАТЯТ "О" ПРОБОВАТОМЫМ МЫСЛИ. КАК
 ВСЕ ЛЮДИ ДОУЖЕНЫ ВЛАДОУЩИМ
 И ЭКСТРЕМАЛЬНЫМ ПРАВИЛАМ ПРОШЛОГО,
 А К ИМ ОБЫЗНАЕМ? "ПОДЛЕКА"?



Нападение на выполняющие «свечу» ЛА
 Из-за высокой скорости (и набранной высоты) на выполняющие «свечу» летательные аппараты нападать нельзя.

Ремонт выполняющих «свечу» ЛА
 Некоторые персонажи наделены способностью восстанавливать броню и исправлять результаты «обездвижена» или «орудие уничтожено». Такие персонажи могут использовать подобные способности на выполняющем «свечу» ЛА, если только этот ЛА является транспортом, а персонаж, пытающийся починить его, погружен внутрь.

ОСОБЕННОСТИ
 В начале каждой стрельбы летательные аппараты могут сделать выбор – использовать особенность «противовоздушное» или нет. Они не обязаны использовать особенность «противовоздушное», но если это они делают, то все орудия, из которых они стреляют в этом посте, считаются имеющими особенность «противовоздушное», а значит, стреляют по воздушным целям по родной меткости, а по наземным только по низкой.

ЛА и ОД

Действие	ОД
Вход/выход в свечу	2
Поворот в свече	1
Огонь из 1 оружия	1
Векторный удар	2
Бомбардировка	2
Максимальная скорость	2

ЛА и РЕЗУЛЬТАТ «ОБЕЗДВИЖЕНА»

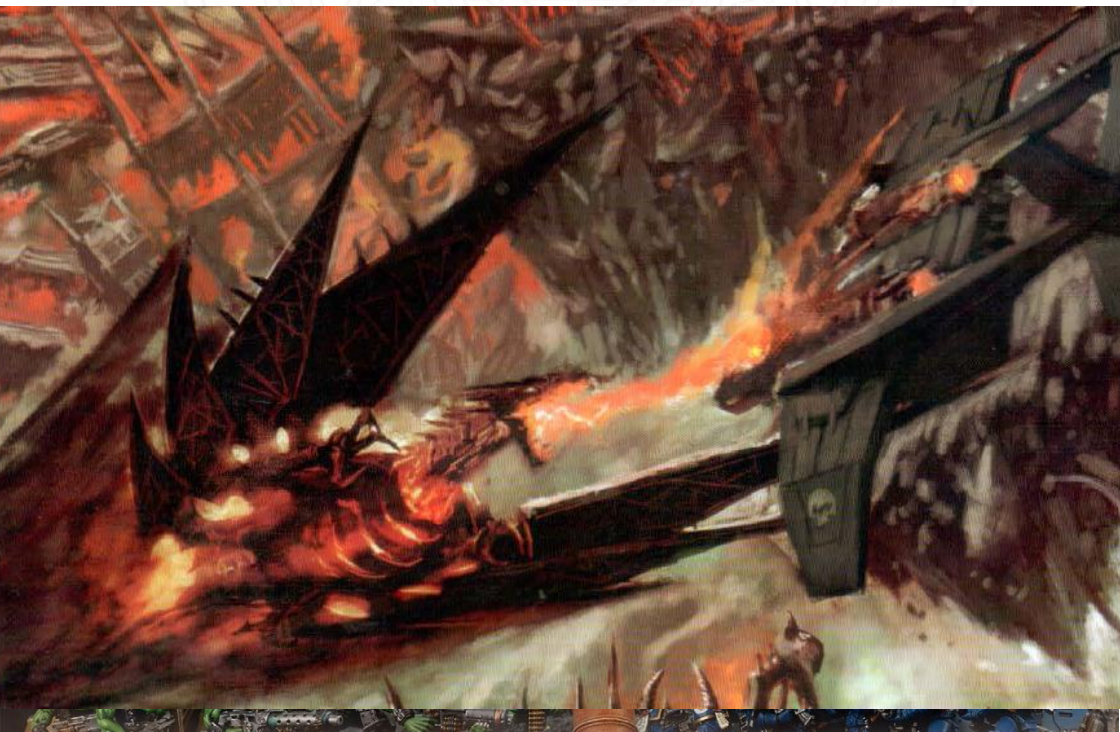
Если двигатели заглохнут во время полёта, это может обернуться катастрофическими последствиями для летательного аппарата. Если выполняющий «свечу» ЛА получает результат «обездвижена», бросьте D6: на 1 или 2 ЛА немедленно терпит крушение. На 3+ вместо результата «обездвижена» действует результат «экипаж контужен».

класс «парящая техника»

Летательный аппарат, который имеет класс «парящая», может предпочесть парить вместо выполнения «свечи». Парение замедляет летательный аппарат, но делает значительно подвижнее, а также, если это транспорт, позволяет пассажирам совершать погрузку или высадку.

Летательный аппарат с классом «парящая» должен перед началом движения и высадкой любых персонажей объявлять, собирается ли он выполнять «свечу» или парить. ЛА в режиме парения не может переключиться на режим «свечи», если он обездвижен.

Если летательный аппарат парит, то он действует точно так же, как скоростной скиммер. Это повышает его маневренность, но зачастую ограничивает число орудий, из которых он может стрелять.



ОТКРЫТАЯ ТЕХНИКА

Некоторые виды техники имеют малую бронезащиту, что делает их уязвимее для повреждений из-за легковесной конструкции. Тем не менее, подобная техника отлично действует в качестве штурмового транспорта, так как её пассажирам намного проще высаживаться.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ ТЕХНИКИ

Отсутствие брони оставляет важные участки техники уязвимыми. Если техника является открытой, добавляйте модификатор +1 к любым броскам по таблице повреждений техники (это суммируется с другими модификаторами).

ОТКРЫТЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Открытая техника не имеет специальных мест входа. Вместо этого все стороны техники считаются местами входа.

Стрельба пассажиров из открытых транспортных средств

Открытые транспорты не имеют специальных мест для стрельбы. Вместо этого все пассажиры в открытом транспорте могут вести огонь на все 360 градусов, если обзор открыт

Нападение пассажиров из открытых транспортных средств

Действуя как идеальная ударная платформа, все открытые транспорты считаются десантной техникой.

Десантная

Пассажиры, высаживающиеся из мест входа техники с этой особенностью, могут нападать в том же poste, в каком высаживаются из неё (даже в том poste, в котором технику уничтожили).

ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА

Тяжёлая техника в особенности неповоротлива. Это скорее передвижные крепости, чем военные машины – медленные, но очень прочные.

ДВИЖЕНИЕ ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ

Тяжёлая техника никогда не может двигаться быстрее, чем на боевой скорости, и никогда не может двигаться на максимальной скорости.

СТРЕЛЬБА ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ

В целях определения, из каких орудий может стрелять тяжёлая техника (и с каким навыком стрельбы), она всегда считается неподвижной.

СКОРОСТНАЯ ТЕХНИКА

Стремительная и, как правило, манёвренная скоростная техника являет собой полную противоположность тяжёлой. Обычно она развёртывается в составе первоначальных ударных групп или разведывательных подразделений.

ДВИЖЕНИЕ СКОРОСТНОЙ ТЕХНИКИ

Скоростная техника движется быстрее обычной, и выражается это в том, что она может перемещаться максимум на 50 метров при движении на максимальной скорости.

СТРЕЛЬБА СКОРОСТНОЙ ТЕХНИКИ

Скоростная техника, что двигалась на боевой скорости, может стрелять из всех своих орудий точно так же, как и техника других классов, что оставалась неподвижной. Скоростная техника, что двигалась на крейсерской скорости, может стрелять максимум из двух орудий, используя целый показатель своего меткости, – остальные орудия могут вести стрельбу только навскидку.



ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ПОКА ЕСТЬ С
НЕМ ОСТ. ЛЕТОС НАДОЛГО, ЕСЛИ ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЙ ВЫХОД В СМЕРЬ. ЭТОЕ ДИЛО.
ПЕРВЫЙ ВЕСЕЛАЕТ В СМЕРЬ ПОТОМУ,
ПОТОМУ ЧТО ОН ЗАБЫЛ "ТЕХНИКУ"
ЖИЗНИ. ЖИЗНЬ У "ТЕХНИЧЕСКОГО" ВСЕГДА
ЛИШЬ КУЛЬ. АЛИКЕИ ОДИН
ПЛАТЕЛЬ "О ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕ МЫСЛИ. КАК
ВСЕ ЛАДНО ДОУМЧИТЕ ПЛАТОДАРИТЬ
ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ПРАВИТЕЛЯ ПРОШЛОГО,
КАК МЫ ОБЯЗАНЫ? "ДОЛЖАЮТ
ЖИВАТЬ В НАСТОЯЩ. "А ЧТОБЫ
ПЕРЕКЛЮЧИТЬ. ПОСЛЕ НАС Л.



СКИММЕРЫ

Некоторые высокотехнологичные машины оснащены антигравитационными двигателями, что позволяют им стремительно скользить над поверхностью земли и прерывающими путь войсками.

ДВИЖЕНИЕ СКИММЕРОВ

Скиммеры могут передвигаться над дружелюбными и вражескими персонажами, но не могут завершать свое движение у них на головах.

Скиммеры способны перемещаться над любым ландшафтом и зависать над любой поверхностью.



СКОРОСТНЫЕ СКИММЕРЫ

Если техника одновременно является скоростной и скиммером, она может двигаться максимум на 70 метров при движении на максимальной скорости.

СКИММЕРЫ И РЕЗУЛЬТАТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Если скиммер обезврежен или разбит, он, скорее всего, упадет на землю. Но если это не повреждение двигателя, то может случиться и так, что антигравитационное поле скиммера все же будет работать, и обезвреженный скиммер будет просто парить на месте, неспособный более двигаться (в том числе и поворачиваться на месте); разбитая машина превращается в парящие, пылающие обломки. Парящими обломками не может стать скиммер без антигравитационных двигателей, такой как дрон Нургла. Они всегда будут просто падать.

ОСОБЕННОСТИ

Скиммеры, которые не относятся к тяжелой технике, имеют особенность «уклонение».



ШАГОХОДЫ

Шагоходы составляют необычный класс техники. Вместо колёс или гусениц они имеют механические конечности, что позволяют им шагать вперёд, с лёгкостью прокладывая себе путь сквозь почти любой ландшафт, чтобы обрушить мощь своих орудий на врага.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В отличие от прочей техники шагоходы имеют показатели навыка ХТХ, силы, реакции и скорости. Ниже приведён пример:

Г Броня 7

Хелбрут Хорна

ХТХ	МЕТ	СИЛ	Л	Б	К	РЕАК	СКР	ОД
75	низ	85	140	130	110	45	50	5

ДВИЖЕНИЕ ШАГОХОДОВ

Шагоходы передвигаются, используя правила движения для пехоты. Они так же высчитывают дистанцию ходьбы по формуле СКР/10 с округлением вверх. Шагоходы могут нападать точно так же, как и пехота. Труднопроходимый ландшафт оказывает такое же воздействие на шагоходы, как и на пехоту, и считается за опасный ландшафт только в тех же случаях, что и для пехоты. Если шагоходы проваливают тест на преодоление опасного ландшафта, они обездвиживаются. В отличие от пехоты, шагоходы имеют разные стороны, что влияет на то, куда они могут стрелять, и на показатели брони, когда стреляют по ним.

СТРЕЛБА ШАГОХОДОВ

Как и пехота, шагоходы могут бегать, и это тоже как обычно не даёт им стрелять и нападать в текущем poste. Разумеется, они не могут бегать, если обездвижены или экипаж контужен.

Двигающийся шагоход всё равно может стрелять из всех своих орудий. При стрельбе из орудий шагохода допускается, что установленные на шагоходе орудия могут вращаться горизонтально и вертикально максимум на 45°.

Дабы отобразить высокую подвижность и проворность шагоходов по сравнению с прочей техникой, они могут вести упреждение. Более того, шагоходы могут вести огонь из своего оружия, даже если нападающий юнит находится вне текущего сектора обстрела их орудий, но только если они не обездвижены (в этом случае они могут вести только упреждающий огонь, если персонаж нападающего юнита находится в пределах текущего сектора обстрела их орудия).

СТРЕЛБА ПО ШАГОХОДАМ

Как и для любой другой техники, при отыгрыше успешных попаданий по шагоходу определяйте, какие из показателей брони использовать, основываясь на расположении его тела относительно стреляющего по нему вражеского персонажа.



ЧЕЛОВЕК ИМЕЕТ УМЫСЛ, НО НА ЭТО У НЕГО ОСТАЕТСЯ НЕДОЛГО, ЕСЛИ ОН НЕ ИСПОЛНИТ СВОЙ ОБЯЗАН. ПЕРВЫЙ ВЕЩАЕТ В СВОИ ПОТОК, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧАМИ "ТЕХНИКА" ИЛИ "КАНАЛ" "ЧЕЛОВЕКА" ВСЕГДА ЛЕЖАТ. АЛИКЕ ОДНОМ ПЛАТЯТ "О ПРОБАВАННОЙ МЫСЛИ, КАК ВСЕ ЛАДНО ДОЛЖНО БЛАГОДАРИТЬ" ИЛИ "МЫСЛИТЕЛЬНОСТЬ ПРОШЛОГО"



ШАГОХОДЫ И НАСТУПЛЕНИЯ

Шагоходы наступают или подвергаются наступлению так же, как и пехотные персонажи. Это означает, что они совершают манёвры нападения и могут быть связаны боем. По связанным боем шагоходам нельзя вести огонь, если вы не хотите попасть по своим.

В ближнем бою шагоходы сражаются так же, как и персонажи пехоты. Однако после любых полученных попаданий необходимо делать броски на пробитие брони и повреждение, как для техники. Персонаж, попавший по шагоходу в ближнем бою, всегда делают броски на пробитие лобовой брони, если только шагоход не был обездвижен. Против обездвиженного шагохода персонаж всегда делают броски на пробитие кормовой брони. Это потому, что, в отличие от другой техники, шагоход поворачивается лицом к своим противникам и неистовствует в рукопашной.

Если шагоход оснащён двумя или более единицами рукопашного оружия, он получает +1 ОД в рукопашной за каждое дополнительное оружие после первого, так что шагоход с тремя единицами рукопашного оружия будет иметь 2 бонусных ОД. Если одна из его дополнительных единиц рукопашного вооружения уничтожена, то одна бонусная ОД теряется. Если уничтожено дредноутское оружие ближнего боя, то шагоход теряет бонусы, предоставляемые дредноутским оружием ближнего боя.

Результат повреждений «экипаж оглушён» не оказывает воздействия на сражающийся в ближнем бою шагоход. Сражаясь в ближнем бою, обездвиженные и/или шагоходы с контуженным экипажем имеют на 2 ОД меньше, чем обычно (однако они имеют не меньше 1 ОД), но в остальном они атакуют как обычно.

Шагоходы могут совершать манёвры преследования, вызывая в бой и объединения, если только они не обездвижены или их экипаж не контужен.

ПРОТАРАНИВАНИЕ ШАГОХОДА

Если шагоход протаранен танком, столкновение отыгрывается как обычно для техники (шагоход не может пытаться совершить атаку «смерть или слава», когда его протаранили). Если шагоход выживает, он может затем атаковать танк.

ШАГОХОДЫ И ОД

Действие	ОД
Движение	1
Бег	1
Стрельба из одного орудия	1
Очередь из одного орудия	2
Нападение	2
Упреждающий огонь	1
Быстрый удар	0,5
Нормальный удар	1
Медленный удар	2
Тонущая атака (своей силой, по прямой длиной в расстояние шага)	2
Стрельба в упор	2
Разрушить укрытие	2
Швыряние	2
Бег сквозь пехоту	3
Самоуничтожение	1
Дополнительная экипировка	1
Саморемонт	3

ТАНКИ

Танки в состоянии использовать против врага свою массу, врываясь в плотный строй противников. Зачастую это приводит к неприятельским рядам в смятение; когда какая-нибудь чудовищная металлическая громадина несётся прямо на тебя – это любого лишает мужества.

Перед движением танка игрок может объявить о том, что он собирается произвести танковый удар или пойти на таран вместо обычного движения.

ТАНКОВЫЙ УДАР

Для выполнения танкового удара игрок должен развернуть технику на месте, чтобы она смотрела в нужном направлении, а затем объявить, на сколько метров техника собирается двигаться, при этом максимальное расстояние ограничено её скоростью, то есть равно обычному движению. Техника должна двигаться хотя бы на боевой скорости. Учтите, что, так как поворот на месте не считается за движение, этого недостаточно для танкового удара.

После «подготовки» танка и объявлении о намеченном для прохождения расстоянии, танкист должен вести свою машину, пока она не войдёт в контакт с вражеским юнитом или не пройдёт объявленное расстояние – никакие изменения направления не допускаются при танковом ударе.

Танковый удар составляет исключение из правила, которое гласит, что через вражеских персонажей двигаться нельзя. Если на пути окажутся какие-либо дружественные персонажи, то удар заденет и их. Более того, укрытия и всяческие элементы ландшафта скорее всего будут разрушены массой танка.

Если на пути оказался вражеский юнит, но не техника, он должен пройти проверку на боевой дух, потратить 2 ОД и немедленно отступить при её провале. Если тест успешно пройден, юнит просто позволяет танку двигаться через неё, как если бы его там не было – отряд просто разбегается в стороны, не теряя боеспособности. Независимо от результата теста, танк продолжает движение по прямой, рассчитывая, что нанесёт танковый удар и другим вражеским единицам, пока не достигнет своей окончательной позиции.

Если какие-то персонажи вражеского юнита, например, окажутся в ситуации, когда отступать некуда, они попадут под технику. Любые персонажи, что не могут отступить от танка, с хрустом давятся и считаются убитыми, но не по правилу мгновенной смерти – герои имеют шанс исцелиться.

Уже отступающие юниты

Если отступающий юнит получил танковый удар, он автоматически проваливает свою проверку на боевой дух. То же происходит, если юнит отступает от танкового удара, и, продолжая своё движение, танк вступает с ним в контакт во второй раз. Этот юнит в следующий ход получит штраф -5 к ОД каждому персонажу.

Ограничения танкового удара

Техника, выполнявшая танковый удар, не может потом двигаться на максимальной скорости в этом посте. Юниты не могут грузиться или высаживаться из транспортной техники в том же посте, в котором она выполняла танковый удар. Более того, транспортная техника, в которую погрузились или из которой высадился юнит в текущей фазе, не может позже выполнять танковый удар в этом посте. ЛА не может выполнять танковый удар, даже если относится к классу танков.

Смерть или слава

Если юнит, против которого совершён танковый удар, успешно проходит проверку на боевой дух, один из его персонажей, что стоит на пути техники, может попытаться уничтожить её вместо того, чтобы уйти в сторону (что потенциально смертельно). Персонаж, обозначенный для выполнения этого героического поступка, совершает одну атаку против приближающегося танка. Это не трогает ОД. Даже если используемое оружие имеет класс «автоматическое 3», к примеру, или персонажу обычно дозволяется более одной атаки, то в этом случае отыгрывается всего одна атака. Это может быть выстрел из оружия или единственная атака ближнего боя с применением любого имеющегося оружия, в том числе и гранат. Независимо от выбранной атаки, она автоматически наносит попадание, поэтому отыграйте попадание против лобовой брони техники (даже если использовано оружие ближнего боя) и немедленно приведите в действие любые результаты повреждений. Броски на защиту за укрытие против атаки «смерть или слава» не допускаются.

Если персонаж успешно удаётся разбить технику или вызвать контузию экипажа, обездвижить или взорвать её, то техника останавливается в метре перед этим героем (или взрывается).

Если при этой атаке не удаётся остановить технику, тогда танковый удар продолжается как обычно, а отважного (иногда безрассудного) искателя славы давит проехавшая по нему техника – персонаж немедленно удаляется.





Техника, идущая на таран, имеет те же ограничения, что и при танковом ударе.

СВЕРХТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА

Некоторые боевые машины настолько велики и настолько тяжелы, что их невозможно назвать простой техникой. Против них применимы лишь опустошительные атаки апокалиптических орудий.

Техника архетипа Сверхтяжелая во всех отношениях является техникой своего класса, за следующими упушениями:
Танковый удар сверхтяжелой техники, если он приходится по персонажам не относящимся к гаргантам или технике, а так же летящим летающим монстрам просто убирает этих персонажей из игры.

Сверхтяжелая техника никогда не может быть повязанной в ближнем бою, кроме случая, когда ее противником является шагатель или пеший монстр, а так же любая другая сверхтяжелая техника.

Сверхтяжелая техника всегда считается неподвижной при стрельбе, на какой бы скорости она не двигалась. Сверхтяжелые шагатели наносят атаки топтанием с СИЛ 100 ББ 100, контузящее без какой либо траты ОД всем юнитам, по которым они подвигались во время своего движения

Сверхтяжелая техника не учитывает воздействия оружия с правилами Гравитационное, Криогенное, Электромагнитное на 2+ при броске Д6. Если выпадает 1, то правило действует как обычно.

Сверхтяжелая техника не учитывает воздействия результатов Экипаж Контужен, Экипаж Оглушен на 2+, Обездвижена, Орудие уничтожено не 3+ Взорвана на 4+

Если сверхтяжелая техника взрывается, то взрыв идет по профилю: СИЛ Д, ББ 100, Взрыв 15м, контузящее

ГАРГАНТЫ

Гарганты - это сверхтяжелые монстры, возвышающиеся над полем боя и способные одним ударом разрывать любые цели.

Гарганты во всех смыслах являются монстрами и летающими монстрами - в случае летающих гаргантов.

Гарганты отличаются от монстров следующими свойствами:

Гаргант может атаковать неограниченное количество юнитов в свой пост.

- Гарганты не получают урона от долговременных эффектов. - поджигания, превращения.

- Они обладают правилами "Не зная боли 4+", "Несгибаемый", Морозоустойчивый, огнеупорный, детоксикация и иммунны к удушению, контузии.

- Гарганты не получают эффектов от заклинаний которые ценой ниже 3 УП.

-Гаргант способен перемещаться и стоять над любым ландшафтом и персонажами, если это физически возможно. Он не может быть связан в ближнем бою, если среди его противников нет сверхтяжелого шагателя или гарганта. Кроме того, в конце каждого хода все вражеские персонажи, не являющиеся монстрами, расположенные под гаргантом, получают автоматическую рану, от которой неприменимы какие либо спас-броски и правило Не Зная боли



ГЕРОИ

Воины-ветераны, выдающиеся офицеры, одержимые пророки и свирепые боевые вожди могут вдохновлять свои войска на великие подвиги (или дьявольскую решимость, в зависимости от обстоятельств). И зачастую они бывают быстрее, сильнее и опытнее тех, кого они возглавляют. В «Пути Во Тьме» их называют «герои».



ВИДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Большинство героев приходят в игру вместе с подчиненными им отрядами и представляют собой командиров отделений, таких как чемпионы отряда десантников хаоса. Фактически, такой герой является просто ещё одним бойцом в своем отряде, но с улучшенными характеристиками и, возможно, более широким выбором оружия и оснащения. Какие-то герои, например лорд Хаоса, сражаются, как самостоятельные юниты. Они либо настолько сильны, либо вселяют своим союзникам такой благоговейный страх, что не могут управлять отрядом. Независимо от мощи, все они следуют правилам по героям. Ниже будет дан список основных видов ролей

РЯДОВЫЕ

Если персонаж относится к категории рядовых, то игрок может распоряжаться действиями только этого персонажа. Рядовые в большинстве случаев не могут никак командовать и могут брать только стандартную экипировку. Однако по мощи рядовые могут сильно различаться - это и жалкий культист, и избранный богами терминатор из свиты лорда.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Специалисты это те же рядовые персонажи, но отличающиеся от основной массы своего отряда. Как правило, это персонажи с тяжелым оружием или специальной экипировкой в отряде, основная специализация которого имеет другой характер. Специалисты могут брать снаряжение из расширенного списка, а так же отсоединяться от своего юнита и переходить в другой юнит такого же архетипа.

ЛИДЕРЫ

К лидерам относятся персонажи, игрокам за которых открыт доступ к управлению целым отрядом, то есть рядовым и специалистам в этом отряде. Лидеры могут помимо основного персонажа создать себе юнит свиты, к которому они постоянно присоединены. **При прохождении теста на волю отрядом будет использоваться показатель воли лидера отряда.**

ОДИНОЧКИ

В противовес лидерам существует класс одиночных персонажей. Эти герои не правят отрядом, а наоборот всегда ходят по одному. Они не могут присоединяться к юнитам

БЕРЕГИТЕСЬ!

Когда ранение распределено на героя, чья харизма выше большинства членов отряда, то можно попытаться воспользоваться правилом «Берегитесь!». Это отображает, что герой, которого должно было ранить, был спасен самоотверженными подчиненными. Если персонажей поблизости нет, то правило использовать нельзя.

Чтобы использовать «берегитесь», бросьте D100 и сравните результат с ранностью ХАР героя и члена отряда.

Если результат выше разницы, то тест провален и правило не срабатывает.

При выпадении меньшего или равного результата попытка воспользоваться правилом считается успешной.

Определите, какой член отряда ближе всех находится к персонажу, и отыграйте ранение против него. Это может быть даже персонаж, который находится вне дальности или видимости атаки.

В ближнем бою использовать это правило нельзя.

КЛЮЧЕВЫЕ

К ключевым персонажам относятся многие профессионалы и персонажи, обладающие большой властью. Это различные колдуны, апостолы, варп-кузнецы и другие личности, чьи полномочия выходят за рамки обычного командира отряда. Они могут по своей воле брать в подчинение разные отряды, а так же ходить поодиночке. При подчинении отряда, тесты на волю будут проходиться по значению этой характеристики у ключевого персонажа, даже если у лидера оно выше. Ключевые персонажи могут иметь в подчинении до двух отдельных юнитов свиты. Однако тот юнит, к которому присоединяется всевластный, должен иметь такой же архетип.

ВСЕВЛАСТНЫЕ

Всевластными являются те герои, которые могут не только управлять сразу несколькими отрядами, но и командовать кем угодно. Очевидный пример - лорд Хаоса или мощный князь демонов. Всевластные персонажи могут иметь в подчинении до трех отдельных юнитов свиты. Однако тот юнит, к которому присоединяется всевластный, должен иметь такой же архетип.

Иерархия власти:

Персонаж, обладающий более высоким статусом в иерархии имеет право командовать другими только в том случае, когда они состоят в одной банде. Если вы создаете лорда Пожирателей Миров, то брать в подчинение облитераторов Собирателей Черепов вы не сможете.



ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ВНИМАНИЕ! ОТНОСИТСЯ К СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА! ЧТЕНИЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО!

Верные слуги Хаоса зачастую пытаются нахапать себе как можно больше экипировки и нематериального могущества, пытаясь угодить своим повелителям. Дабы новенькие в 13 ЧКП по недомыслию не вызвали гнев Темных Богов, мудрое руководство ввело очки мощи.

Что это такое? Очки мощи- это лимит ресурса, на который покупается все от экипировки до личных качеств, которые могут быть полезны персонажу. На старте вам дается некое количество мощи, чтобы вы могли снарядить своего персонажа и его отряд. Сколько очков вам достанется- зависит только от вашей карьеры, которая выбирается персонажу при его создании. В процессе игры также можно получить очки мощи за квесты, игровые события и, наконец, просто праздники.

Если ваш персонаж командует отрядом, он НЕ ДОЛЖЕН. Для каждого отряда есть постоянная сумма, зависящая от высокопоставленности персонажа. Но если вам хочется, можно вкладывать свои очки мощи в снаряжение подчиненных, этого никто не запрещает.

ПОВТОРИМСЯ! У ПЕРСОНАЖА И ЕГО ОТРЯДА РАЗЛИЧНЫЕ ЛИМИТЫ ОЧКОВ МОЩИ, КОТОРЫЕ НЕ ЗАВИСЯТ ДРУГ ОТ ДРУГА!

**В данном разделе приведены
правила различных
предметов, которые вы
сможете использовать в игре.**

ЛАНДШАФТ

Когда где-нибудь говорится, что персонаж находится «в укрытии за/позади» элементом ландшафта, это означает, что персонаж хотя бы немного скрыт им, и, соответственно, имеет право на бросок на защиту за укрытие. В свою очередь, когда в правилах говорится, что персонаж «внутри/в» элементе ландшафта, это означает, что персонаж какой-либо своей частью находится на декорации, независимо от того, скрыта она или нет.

ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ

Открытая местность охватывает всё: от пыльных равнин до крутых холмов. Любая область, необозначенная специально определённым видом ландшафта (таким как строение, руины, лес, река, развалины или уникальный ландшафт) считается открытой местностью. Дополнительные правила не требуются и, если только не указано иного, особенности и способности, влияющие на ландшафт, не влияют на открытую местность.

СТРОЕНИЯ

Персонажи внутри строений всегда имеют бросок на защиту 65% по базе, даже если не залегают или бегут там голошом. Персонажи могут управлять встроеными в строение системами, если это позволяют их знания. Если это прибор, доселе ими не использовавшийся, то нужно пройти тест на интеллект.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Труднопроходимая местность замедляет персонажей, двигающихся через нее, и иногда может быть опасна для пересекающих его персонажей. Она включает в себя участки с валунами или деревьями, руины, низкий кустарник и карликовые растения, скальные породы, болотистую местность, низкие стены, колючую проволоку, баррикады, крутые холмы, ручьи и другие мелкие водоемы.

Труднопроходимая местность может сочетать несколько различных видов из описанных препятствий. Если только не указано иное, персонаж в укрытии на такой местности имеет бросок на защиту от укрытия 35%.

Приближение к трудной местности

Если юнит начинает своё движение за пределами труднопроходимого ландшафта, игрок должен объявить о том, что хочет, чтобы его юнит при своём передвижении попробовал зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает не делать этого, то его юнит двигается как обычно, но не может зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает, чтобы юнит сделал так, тогда юнит обязан пройти тест на преодоление труднопроходимой местности.

Чтобы пройти тест на преодоление труднопроходимого ландшафта, киньте 2D10 и выберите наибольший результат — это максимальная дистанция в метрах, на которую каждый из персонажей юнита может продвигнуться. Если ваша дистанция ходьбы ниже полученного результата - то ходите как обычно. Даже если выпавшее расстояние слишком коротко для того, чтобы какой-либо из персонажей достиг труднопроходимого ландшафта, юнит по-прежнему замедляется, как описано выше.

Мы допускаем, что персонаж продвигается осторожно, поскольку пытаются выяснить, нет ли врага поблизости от этого ландшафта. Также следует учитывать, что, если вы проходите тест на преодоление труднопроходимого ландшафта, вы не обязаны двигать персонажа, поскольку у вас могло выпасть недостаточное значение на кубике, чтобы движение вообще имело смысл.

Движение по труднопроходимому ландшафту
Если какие-либо из персонажей юнита начинают

свое движение на труднопроходимом ландшафте, они попадают под влияние ландшафта и должны пройти тест на преодоление труднопроходимого ландшафта. Ни один из персонажей юнита не может продвигнуться на расстояние большее, чем определено тестом, даже если они не находятся на труднопроходимом ландшафте.

Нападение через труднопроходимый ландшафт

Персонаж замедляется при нападении через труднопроходимый ландшафт. Если при нападении одной или более персонажам приходится проходить через труднопроходимый ландшафт, чтобы достичь противника кратчайшим возможным путём, то юнит должен вычесть 3 ОД в свой следующий пост.

РУИНЫ

Руины относятся к труднопроходимому ландшафту. Персонажи в руинах получают бросок на защиту за укрытие на 45%.

ОПАСНЫЙ ЛАНДШАФТ

Опасный ландшафт соответствует всем правилам труднопроходимого ландшафта — вам следует смотреть, куда ставите ногу! В дополнение **каждый персонаж должен пройти тест на преодоление опасного ландшафта, как только он входит, покидает или движется по опасному ландшафту** - один тест на каждый метр шага.

Тесты на преодоление опасного ландшафта

Чтобы пройти тест на преодоление опасного ландшафта, бросьте D6. При выпадении 1 персонаж получает ранение.

Персонаж может использовать бросок на защиту за броню или нефизический бросок на защиту, но никак не бросок на защиту за укрытие против этого ранения.

Пройдя один раз тест на преодоление опасного ландшафта для отдельной области ландшафта, персонаж не нужно снова проходить тест для этой области ландшафта в тот же пост. Однако если персонаж заходит в другую область опасного ландшафта, он должен проходить тест как обычно.

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Если только в особенностях не указано иного, персонажи не могут входить, пересекать или двигаться через непроходимый ландшафт — они должны его обходить. Исключение, как правило, составляют прыжковые, реактивные юниты и скиммеры, а так же летательные аппараты и летающие монстры.



Развалины на поле боя

Развалины на поле боя относятся к труднопроходимому ландшафту. Если только не указано иное, персонаж в укрытии на труднопроходимом ландшафте имеет бросок на защиту за укрытие на 35%. В дополнение к некоторым развалинам на поле боя встречаются дополнительные правила, которые описаны ниже.

Полевой склад боеприпасов

Головные поставки боеприпасов всегда приветствуются в бою — особенно когда ты слышишь «целочок мертвеца», оповещающий о пустом магазине.

Любой персонаж в пределах 5м от полевого склада боеприпасов может перебрасывать проваленные броски на попадание при стрельбе при выпадении 15 и меньше.

Баррикады и стены

Баррикады и стены представляют собой поспешно собранные препятствия или остатки некогда величавых построек.

Персонаж в укрытии за баррикадой или стеной получает бросок на защиту за укрытие на 55%. Персонажи, прижавшиеся к стене или баррикаде, считаются находящимися в непосредственной близости с любыми вражескими персонажами, стоящими прямо напротив них в контакте с противоположной стороной баррикады или стены. Юниты, нападающие на противника, спрятавшегося за баррикадой или стеной, считаются нападающими через труднопроходимый ландшафт.

Алтарь темных богов

Возвышающиеся над полем боя алтари Четверки помогают ее слугам постоянно находиться рядом со своими покровителями.

Все персонажи из фракции Хаоса, которые находятся в пределах видимости с алтарем, получают особенность "Молбы темным богам"

Кратеры

Попадания больших снарядов, подрыв мин и орбитальные бомбардировки оставляют после себя кратеры взрывов, которые предоставляют защиту тем, кто достаточно разумен, чтобы искать укрытие.

Персонаж в кратерах имеет бросок на защиту за укрытие на 15%, независимо от того, скрыты ли они или нет. Если юнит залегает, тогда персонажи юнита, находящиеся в кратере, прибавляют +35% к своей защите от укрытия.

Оборонительные линии

Оборонительные линии представляют собой бронированные защитные секции, что связки вместе, образующая импровизированную крепость.

Персонаж в укрытии за оборонительной линией имеет бросок на защиту за укрытие на 65%. Если юнит залегает, персонажи юнита, находящиеся за баррикадой, прибавляют +25% к своей защите от укрытия. Персонаж в контакте с баррикадой или стеной считаются находящимися в базовом контакте с любыми вражескими персонажами, стоящими прямо напротив них в контакте с противоположной стороной баррикады или стены. Юниты, нападающие на противника, спрятавшегося за оборонительной линией, считаются нападающими через труднопроходимый ландшафт.

Оборудованная огневая позиция

Оставленные когда-то в ходе войны, эти оружейные батареи по-прежнему функционируют и снова послужат для обучения бойни любому, кто первым сможет добраться до них.

Персонаж в укрытии за оборудованной огневой позицией получает укрытие на 55%. Один персонаж, не относящийся к технике, в контакте с оборудованной огневой позицией может стрелять из установленного оружия вместо того, чтобы вести огонь из собственного оружия. Персонаж, ведущий стрельбу с оборудованной огневой позиции, имеет особенность «безостановочный» для этой стрелковой атаки.

По оборудованной огневой позиции можно стрелять и атаковать в ближнем бою. В ближнем бою она имеет характеристики PEAK 15 OD 1 СИЛ 75 ВЫН 65

Жертвенник

Холодный взгляд пустых глазниц подвешенных заживо врагов Хаоса вселяет страх в сердца противников.

Персонажи не из армий Хаоса, не являющиеся бесстрашными или фанатиками, должны пройти тест на боевой дух, когда видят жертвенник. Если он провален, юнит получит штраф -25 к ВОЛ или обязан бежать назад.

Мусор

Следы сражений прошлого разбросаны по земле — искорёженный металл и расколотый керамика можно использовать в качестве укрытия, если битва становится особенно жаркой.

Персонаж в укрытии за мусором получает бросок на защиту за укрытие на 35%.

Колочая проволока

Установленная главным образом для того, чтобы сдерживать наступление пехоты, колочая проволока может оказаться смертоносной для тех бойцов, что не смотрят перед собой.

Колочая проволока относится к опасному ландшафту. Персонаж в укрытии за колочей проволокой получает бросок на защиту за укрытие на 15%

Танковые ловушки

Эти препятствия без помех пропускают всех, кроме техники.

Танковые ловушки считаются непроходимым ландшафтом для всей техники, кроме скиммеров, опасным ландшафтом для байков и открытой местностью для всех остальных юнитов. Персонаж в укрытии за танковой ловушкой получает бросок на защиту за укрытие на 35%.

Таблица повреждений строений

D6 Воздействие

- 0-1 Пролом!** *Громздные трещины появляются в стенах строения.*
Показатели брони строения со всех сторон уменьшаются на 10 пунктов до конца битвы. Этот модификатор суммируется с любыми другими штрафами к показателю брони строения.
- 2 Сотрясение.** *Строение сильно трясётся, бросая на пол тех, кто находится внутри.*
Занимающий строение юнит может вести стрельбу только навскидку в следующем посте. Если занимающий строение юнит покидает строение в своём следующем посте, он может выйти только по деленной надвое скорости
- 3 Частичное обрушение.** *Часть несущей конструкции взорвана, и куски крыши падают внутрь.*
Занимающий строение юнит получает D6 попаданий с силой 60, ББ– и особенноостью «укрытие не спасает». Вдобавок, если у строения есть какие-либо установленные орудия, из них можно стрелять только навскидку в следующем посте.
- 4 Структурное обрушение.** *Внутренние опоры уничтожены, несколько этажей проваливаются под собственным весом.*
Занимающий строение юнит получает 2D6 попаданий с силой 60, ББ– и особенноостью «укрытие не спасает». Вдобавок, одно случайно выбранное установленное орудие уничтожается, а из остальных можно стрелять только навскидку в следующем посте.
- 5 Громздный пролом.** *Огромные куски кладки отваливаются с боков строения.*
Показатели брони строения со всех сторон снижаются на D30 пунктов до конца битвы. Этот модификатор суммируется с любыми другими штрафами к показателю брони строения. Вдобавок, одно случайно выбранное установленное орудие уничтожается, а из остальных можно стрелять только навскидку в следующем посте.
- 6 Полное обрушение.** *Крыша и несколько внутренних этажей обрушиваются, придавливая многих находящихся внутри и вынуждая оставшихся выбираться наружу.*
Строение уничтожается, а вместе с ним и любые установленные орудия и парашеты. Занимающая строение юнит получает 2D6 попаданий с силой 60, ББ– и особенноостью «укрытие не спасает» и должна немедленно покинуть строение, при необходимости выполнив экстренное покидание строения (выжившим нельзя выходить на парашеты). Любые персонажи, которые не в состоянии покинуть строение, удаляются как потери. Если покинувший строение юнит не уничтожен, он должен пройти тест на подавление огнём. Строение остаётся на поле, но более его нельзя занимать

Парашеты, составляющие часть строения, которое претерпело полное обрушение, уничтожаются. Каждый юнит на парашетах получает 2D6 попаданий с силой 60, ББ– и особенноостью «укрытие не спасает», после чего должен пройти тест на подавление огнём. Парашеты в дальнейшем считаются за руины до конца битвы.

- 7 Детонация!** *Снаряд пробивает стены строения, взрываясь среди боеприпасов или возле резервуаров с горючим.*
Строение уничтожается, а вместе с ним и любые установленные орудия и парашеты. Занимающий строение юнит получает 4D6 попаданий с силой 60, ББ– и особенноостью «укрытие не спасает» и должен немедленно покинуть строение, при необходимости выполнив экстренное покидание строения (выжившим нельзя выходить на парашеты). Любые персонажи, которые не в состоянии покинуть строение, удаляются как потери. Если покинувший строение юнит не уничтожен, он должен пройти тест на подавление огнём. Строение удаляется и замещается кратером сожого размера.

Парашеты, составляющие часть сдетонировавшего строения, уничтожаются. Каждый юнит на парашетах получает 2D6 попаданий с силой 60, ББ– и особенноостью «укрытие не спасает», после чего должен немедленно совершить движение на 6", чтобы уйти с парашетов (труднопроходимый ландшафт не замедляет это движение). Любые персонажи, которые не в состоянии уйти с парашетов, удаляются как потери. Если сошедший с парашетов юнит не уничтожен, он должен пройти тест на подавление огнём.



ОСОБЕННОСТИ

На полях сражений преобладают жуткие инопланетные создания, священная броня и футуристическое вооружение. Потрескивающее энергией оружие разрезает доспехи, войны становятся жертвами биологических токсинов и обезумевших фанатиков, идущих к цели прямо сквозь вражеский огонь под воздействием боевых наркотиков, которые лишают боли. И все это разнообразие необходимо отобразить в основных правилах игры. Но в действительности таких особенностей слишком много. Вот почему мы придумали универсальные особенности – необычные правила для необычных обстоятельств.

Всякий раз, когда какое-нибудь существо или оружие обладает способностью, нарушающей или исключающей одно из основных правил игры, оно представляется в виде особенности. Особенность может увеличить шансы персонажа нанести повреждение, предоставив ему в распоряжение отравляющее оружие или повысив силу. Или наоборот особенность может улучшить живучесть персонажа, позволив ему сопротивляться боли или дав возможность восстанавливать раны. Особенности позволяют снайперам находить слабые места своих противников, разведчикам идти впереди остальной армии, а зенитным орудиям сбивать на земле авиацию.

КАКИЕ МНЕ ДОСТУПНЫ ОСОБЕННОСТИ?

Это может показаться очевидным, но всё же – если не указано иного, то персонаж не имеет особенностей. Большинство особенностей прописаны для того или иного персонажа в соответствующей статье. Там сказано, что атаки персонажа могут иметь особенности из-за наличия у него особого оружия.

Аналогичным образом персонаж может получать особенности при воздействии на него психосил, или просто притаившись у особенного вида ландшафта. В таких случаях в правилах психосилы или вида ландшафта все будет подробно разъяснено. Здесь приведена большая часть самых распространённых особенностей, используемых в ролевой системе, но это ни в коей мере не полный список.

Краткое руководство по особенностям

Особенности настолько значимы, что многие другие правила в этом томе (в особенности для оружия и классов войск) тесно связаны с приведёнными здесь правилами. Если вы новичок в игре, вы можете с чистой совестью не заглядывать в данный раздел до тех пор, пока не освоите основные правила. Во всяком случае, вы можете в любой момент вернуться сюда при необходимости.

Если не указано иного, персонаж не может получать преимуществ от особенности больше одного раза. Однако действия разных правил суммируются.



ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ВО ПЯТЬ ЛЕТ
ИЛИ ОДИН. ЭТО НЕ ВАЖНО, ЕСЛИ ОН
НЕ МОЖЕТ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ ПОМОЧЬ
ДРУГОМУ. ЧЕЛОВЕК НЕ МОЖЕТ
УМЕРЕТЬ, ЕСЛИ ОН НЕ МОЖЕТ
ПОМОЧЬ ДРУГОМУ. ЧЕЛОВЕК
НЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ЕСЛИ ОН
НЕ МОЖЕТ ПОМОЧЬ ДРУГОМУ.

ОСОБЕННОСТИ

Шестое чувство

Воин обладает сверхчеловеческими чувствами, которые позволяют ему замечать врага в любой местности. Такие умения бесценны для обнаружения засад.

Персонаж с этой особенностью может руководствоваться интуицией. Если в пределах расстояния, численно равного реакции персонажа, есть персонаж, которого вы не видите физически, то считается, что персонаж с этой особенностью знает о присутствии этого врага и может его атаковать, если это логически возможно.

Несокрушимая воля

Столь силен волей подобный воин, что нечестивое колдовство почти не действует на него.

Юнит может перебрасывать тест на волю или интеллект, если в нем есть хотя бы один персонаж с такой особенностью. Так же, эта особенность дает +2 к отрицанию ведовства.

Чемпион Хаоса

Избранные воины Губительных сил несут волю темных богов в материальный мир, ожидая в ответ даров своих господ.

Персонажи с этой особенностью за каждое выполненное задание темных богов будут получать дар.

Выпадение из реальности

Некоторые атаки просто не учитывают сверхъестественную защиту, просто обращая ее против самой цели.

Оружие с этой особенностью не учитывает нефизическую защиту. Однако эффект не работает при наличии парии или нуля поля на той же локации



Десантная техника

Данная техника специально предназначена для доставки войск в самое пекло сражения.

Пассажиры, высаживающиеся из мест входа техники с этой особенностью, могут напасть на противника в этом же poste (даже если техника была уничтожена).

Антитанк

Данное оружие создано с одной целью – пробивать броню техники.

Если персонаж имеет эту особенность или атакует оружием с этой особенностью, то он кидает не D50, а D100 на пробитие брони

Огнеметное

Данное оружие несет врагам урон с помощью потоков жидкости

Оружие не может наносить урон выше указанной дальности. Бросок на попадание не требуется и задевает всех персонажей по прямой линии. Это оружие имеет особенность "укрытие не спасает" и "подавление огнем"



Геносемя

Космодесантники несут в своих телах следы генетического семени своего примарха.

Персонажи-десантники используют один из 18 образов генетического семени. Какой именно - обуславливается легионом/бандой. Каждый образец геносемени открывает доступ к имплантам, а так же может вносить свои черты в облик и характер персонажа. В таблице ниже стандартный список имплантов обозначается символом *

Легион	Бонусы и штрафы
Темные ангелы	+10 ВОЛ, -5 СКР, упорство
Дети Императора	+5 ХАР, +5 ВОЛ, +5 СКР, +10 РЕАК, -5 ИНТ, -10 ВЫН
Железные воины	+10 ВЫН, +5 СИЛ, -5 ХАР, негибаемый
Белые шрамы	+5 СКР, +5 РЕАК, -5 ИНТ, опытный наездник
Космические волки	+5 СИЛ, +5 СКР, -5 ИНТ, шестое чувство, охотник на монстров
Имперские кулаки	+1 МЕТ, -5 СКР, -5 ИНТ, охотник на танки
Повелители ночи	-15 ХАР, +5 СИЛ, +5 СКР, ночное видение, скрытность
Кровавые ангелы	+5 ИНТ, -5 ВОЛ, +5 ХТХ
Железные руки	+7 ИНТ, +5 ВОЛ, +5 ВЫН, -5 ХАР, -5 СКР, не зная боли 5+
Пожиратели миров	+10 СИЛ, Бесстрашие, -15 ХАР, -10 ИНТ, кровожадность
Ультрамарины	+/- 5 к любой хар-ке кроме МЕТ и ОД. Количество + и - должно быть равным.
Гвардия смерти	+15 ВЫН, +5 ВОЛ, -7 СКР, -10 ХАР, -5 ИНТ,
Тысяча сынов	+15 ИНТ, +1 УП, -5 СИЛ, -5 РЕАК
Лунные волки	+5 ХАР, +5 СИЛ, -5 СКР, контратака
Несущие Слово	+15 ВОЛ, -5 СИЛ, фанатик
Саламандры	+10 ВЫН, +5 СИЛ, -5 СКР, -5 РЕАК, огнеупорный
Гвардия ворона	+5 РЕАК, +5 СКР, -5 ХАР, -5 ВОЛ, скрытность
Альфа легион	+5 ВОЛ, -5 ВЫН, -5 ХТХ, скрытность, контратака

Если в описании вашей банды в пункте геносемени указано «неизвестно», то вы можете выбрать любой из 9 образов доядльных Астартес, кроме космических волков.



ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, НО НЕ ТЕСТ. С
НЕМ ОСТ. ЭТОС НАДОЛГО, ВОЛИ ОН
НЕВЕСТИ СВОЕ ВЕСИД В БИВ. ПОВОДЛО.
ПРЯМЫ НЕПРАВИТ В СМЫСЛ ПОТОК,
ДОПОЛНИТЕЛЬ ЗАБЫТУМ ТВОИМ
ДЛЮЩА. НЕИМ И "ПТМ АЗЫМУТОС ВОСЕТ"
ДЛИНЬ БУЛЫ... АНДРЕЙ ОДНОМ
ПЕЧАТЕЛЬ "О ПРОРАБОТАННОЙ МЫСЛИ, КАК
ВСЕ ЛЮДИ ДОУМЧЕ ВЛАГОДАРИТЬ
ПЕЧАТЕЛЬ "О ПРОРАБОТАННОЙ МЫСЛИ, КАК
ВСЕ ЛЮДИ ДОУМЧЕ ВЛАГОДАРИТЬ

ОСОБЕННОСТИ



Ослепление

При данной атаке возникает яркая вспышка света, ослепляющая жертву и таким образом заставляющая несколько мгновений сражаться наугад.

Любой юнит, получивший **попадание** от одного или более персонажей или единиц оружия с этой особенностью, должен пройти тест на реакцию в пост, когда он получил попадание. Если тест успешно пройден, все хорошо – кто-то выкрикивает предупреждение, и воины успевают отвернуться. Если тест на реакцию провален, то показатели МЕТ и ХТХ у всех персонажей юнита снижаются до 5 на два их следующих поста.

В том случае, если атакующий юнит попадает в себя, то считается, что он был к этому подготовлен, и потому автоматически проходит тест. Любой объект без характеристики реакции (например, строения или техника, не считая шагоходов) не подвержен воздействию ослепления

Братство псайкеров

Некоторые хорошо обученные псайкеры действуют в группах, сосредоточиваясь на одной цели. Немногим по силе сопротивляться коллективной ментальной атаке.

Юнит, состоящий полностью из персонажей с такой особенностью следует всем обычным правилам для псайкеров, за исключением нижеприведенных изменений:

- При проявлении психосилы данный юнит отменяет расстояние и линию видимости от любого одного своего персонажа (а также использует его перечень характеристик при необходимости) с этой особенностью (на усмотрение управляющего игрока).
- Если юнит подвергается опасностям варпа или получает попадание от атаки, направляемой специально на псайкеров, попадания распределяются случайным образом среди персонажей с такой особенностью. Если персонаж с этой особенностью получает или теряет психосилу, все прочие персонажи тоже получают или теряют данную силу. Юнит с этой особенностью имеет такой УП, который численно равен сумме УП каждого псайкера в отряде.

крупногабаритный

Крупногабаритные персонажи

занимают два пункта транспортной вместимости

Очень крупногабаритные

Очень крупногабаритные персонажи занимают три пункта транспортной вместимости.

Чрезвычайно крупногабаритные

Чрезвычайно крупногабаритные персонажи занимают пять пунктов транспортной вместимости.

ОСОБЕННОСТИ

Контужащее

Некоторые оружие направлено против крепких, способных выжить после нанесённого урона противников, чтобы оглушить их и затем с лёгкостью добить.

Реакция персонажа, получившего одно или более ранений от оружия с этой особенностью, снижается до 5 до оказания медпомощи или действия регенерации.

Контратака

Воиска, имеющие данное умение, считают нападение лучшим способом защиты. При наступлении на них они сами бросаются вперёд и яростно контратакуют нападающего противника.

При нападении на юнит, содержащий хотя бы одного персонажа с этой особенностью, каждый персонаж этого отряда, имеющий особенность «контратака», получает +1 ОД в свой следующий пост.

Если при нападении на юнит он уже был связан боем, то правило «контратака» не действует.

Опытный пилот

Поддерживаемый неуязвимой верой в свою машину, опытный пилот ведет ее сквозь любые преграды.

Когда техникой управляет пилот с этой особенностью, то он может переборщить любой тест на меткость/преодоление местности/интеллект. Но только один раз за пост.

Демон

Создания варпа многочисленны и отвратительны, они принимают бесчисленные облики, но все имеют определённые схожие признаки.

Персонажи с особенностью «демон» имеют нефизическую защиту на 35%, а также обладают особенностью «устрашение» и "Бесстрашие".



Мастер механизмов

Каждый свой пост персонаж с этой особенностью может решить за 2 ОД отремонтировать одну поврежденную дружественную единицу техники или проклясть одну единицу вражеской техники. Персонаж не может использовать эту способность, если он залег или отступает.

- Чтобы отремонтировать технику, персонаж должен находиться в контакте с техникой или быть погруженным в неё. Пройдя тест на интеллект вы можете восстановить одну сторону бронирования до начального уровня или исправить полученный до этого в битве результат «орудие уничтожено» или «обездвижена», либо восстановить 2 утраченных ХП. Результаты ремонта сразу вступают в силу.

- Чтобы проклясть технику, персонаж должен находиться в пределах 5 метров от неё. Сделайте бросок на попадание по технике, используя меткость персонажа. Если проклятие наносит попадание, то тогда все орудия этой техники получают специальное правило «перегрев» до ремонта.

Мастер механизмов может проводить лечение персонажей с особенностью Машина и имеющих более 5 единиц аугментики

Несгибаемый

Если война вечна, то значит должны быть и герои, что сражаются вечно. Подобные мозгучие чемпионы просто отказываются умирать, даже получив ранения, которые уже убили бы более слабых воинов.

Если персонаж с этой особенностью получает неспасённое ранение при атаке, приводящей к мгновенной смерти, данная атака отыгрывается как обычное ранение. Эффект не распространяется на урон от деструктивного и вихревого оружия

Устрашение

Некоторые создания имеют столь чудовищный или чужеродный облик, что способны заставить врага убежать в страхе.

Когда персонаж с правилом устрашения попадает в рукопашную с другими персонажами, они обязаны пройти тест на волю (называемый тестом на устрашение) перед нанесением каких-либо ударов. Если тест успешно пройден, все хорошо и ничего не происходит. Если тест провален, отряд врага поддаётся страху – навык ближнего боя у всех персонажей юнита снижается до 5 до перегруппировки. Учтите, что сам персонаж с правилом «устрашение» не имеет невосприимчивости к устрашению.

Бесстрашие

Бесстрашные войска никогда не сдаются и нечасто в полной мере пользуются укрытиями, даже если это было бы весьма разумно.

Юниты, содержащие одного или более персонажей сособенностью «бесстрашие», автоматически проходят тесты на подавление огнём, устрашение, перегруппировку и боевой дух, но не могут залегать и добровольно проваливать проверку на боевой дух. Если юнит залег, а уже потом получил «бесстрашие», залегание немедленно прекращается.



Не зная боли

С помощью силы воли, бionicеских улучшений или посредством нечистивого колдовства данный воин не ощущает боли в отличие от остальных и может сражаться, несмотря даже на ужасные ранения.

Когда персонаж с этим специальным правилом получает неспасённое ранение, она может сделать специальный бросок по правилу «не ведая боли», чтобы избежать ранения (но это не считается броском на защиту, так что им можно воспользоваться против атак, в которых говорится, что никакого родаброски не дозволяются).

Учтите, что броски по правилу «не ведая боли» нельзя совершать против ранений, вызывающих мгновенную смерть. Не Зная боли не может быть лучше чем 3+.

Бросайте D6 каждый раз при получении неспасённого ранения. При выпадении значений от 4 и меньше вы получаете ранение как обычно. На 5+ неспасённое ранение исчезает, и считается, что спас-бросок за это ранение был успешным.

Если юнит имеет специальное правило «не ведая боли» с заключённым в скобки числом – например, «не ведая боли (6+)» – тогда число в скобках показывает необходимый результат D6 для отмены ранения.

Демагог

Все дружественные войска в пределах 25 метров от персонажа с этой особенностью могут использовать его волю и интеллект вместо своей. Если демагог Бесстрашен, то и эти юниты бесстрашны. Эффект распространяется на все подконтрольные демагогу юниты

Проворность

Будучи необычайно быстрыми, такие воины могут покрывать большие расстояния намного быстрее своих еле плетущихся противников.

Юнит, целиком состоящий из персонажей с этой особенностью, имеет +1 ОД для движения/бега/нападения/отступления/преследования.

Так же, подвижность разрешает нападать после бега.

Облигатор

В каждый свой пост персонаж с этой особенностью должен выбрать до трех единиц оружия из этого списка:

- штурмовая пушка
- тяжёлый огнёт
- лазпушка
- мультимелта
- плазменная пушка
- спаренный огнёт
- спаренный мелтаган
- спаренный плазмаган
- пара цепных кулаков
- пара молниевых когтей
- пара силовых топоров
- пара силовых булав
- пара силовых мечей

Оружие нельзя использовать чаще двух постов подряд, но все облигаторы в отряде могут использовать одинаковое оружие.

Все облигаторы обладают способностью "Мародер", применимую только к оружию. При удачном захвате оружия, оно будет добавлено в список выше

Психосилое

Психосилое оружие заряжается психической мощью своего обладателя, превращающей физические инструменты в мистические орудия невероятной силы.

Любой псайкер, имеющий одну или более единиц оружия с этой специправиллом, знает психосилу "ментальная мощь" в дополнение к любым другим изученным им силам.

Ментальная Мощь

1 УП

Псайкер направляет ментальные силы в пси-схемы своего психосилового оружия, преобразуя его из обычного в такое, которое способно разрывать реальность.

Всё оружие с особенностью «психосилое» получает специправило «мгновенная смерть» на один пост

Кровожадность

Некоторые воины используют импульс нападения, чтобы разжечь собственную ярость.

Во время поста, в котором персонаж с этой особенностью нападает, он получает бонус +15 к СИЛ. Персонаж, совершивший беспорядочное нападение в этом посте, не получает никаких преимуществ от «кровожадности»

Демоны богов

Демон Кхорна: демоны Кхорна имеют особенность «кровожадность» и «ненависть», а также Несокрушимая воля

Демон Тзинча: демоны Тзинча имеют специальное правило «ненависть (персонажи с меткой нургла)» и "шестое чувство". Вдобавок, демоны Тзинча имеют +15 к НЕФИЗ

Демон Нургла: демоны Нургла имеют особенность «ненависть (персонажи с меткой Тзинча)», «скрытый пеленой» и «безостановочный», а так же +1 рану

Демон Слаанеш: демоны Слаанеш имеют специальные правила «ненависть (персонажи с меткой Кхорна)» и «раздирающее». К тому же они имеют особенность "подвижность"

Демоны, являющиеся псайкерами, обязаны кастовать хотя бы одну пси-силу из соответствующей школы одного из темных богов.

Гравитационное

Некоторое оружие в буквальном смысле давялакает противников в их броню.

Сила этого оружия при стрельбе по технике, равна значению брони цели. При стрельбе из оружия с этой особенностью значение броска, необходимого для нанесения ранения, пройдите тест на значение брони цели (если нет брони, ранить цель нельзя). Например, при отыгрыше попадания против персонажа с броней 55, он получит попадание с Силой 55. При отыгрыше попадания против техники кидайте D6

за каждое попадание вместо проведения привычного броска на пробитие брони. На 1-5 ничего не происходит, а при выпадении 6 техника обезвреживается (броски на укрытие применимы). Данное оружие не действует на строения.

ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ВО ПН УТЬ С
НЕМ ОУ. ЭТОС НАЛОГО, ВОЛИ ОН
НЕСЕТ СВОЕ ВПАД В ПН. ПОНЕ ДАЛО.
ПРВЫЙ НЕПРАД В СМН ПУТЮ,
ДОПОЛНИТЕЛЬ ЗАКЛЮЧЕНЫ ТЕХНИКА
ДЛЯЧА ПЕН И "ПНТМ АБВРВТОР ВОСТ"
ДЛЯМ ПУТЮ. АЛЛЕЙ ОДНОМ
ПНАТЕЛЬ "О ПРОБАВАННОЙ МАСЛО, КАК
ВОИ ЛЮДИ ДОУ" ЧЕМ НАЛОГОПАРТЬ
1 НЕПРАДНЫ ПРАВИТЕЛЕЙ ПРОМОТО,
АК В МЫ ОНИЗАМ? "ПНТМ СКАТ"
"ОБНАТ" В НАСТО... ОСТАВ К...

ОСОБЕННОСТИ

Перегрев

Некоторое оружие имеет нестабильные энергисточки, и, соответственно, есть риск перегрева после каждого выстрела, что зачастую наносит ущерб его обладателю.

Когда персонаж использует оружие с такой особенностью, то за каждое выпадение 91 и выше, вы получите попадание по стрелявшему из этого оружия, используя его же бронебойность, силу и особенности.

Ненависть

В ужасной тьме далёкого будущего ненависть – могущественный союзник.

Данное правило обычно представлено в виде «ненависть (X)», где X обозначает того или иного противника. Если в специальном правиле указан какой-то конкретный противник, тогда ненависть распространяется на всех. Ненависть можно питать как ко всей фракции, так и к конкретному персонажу. Например, «ненависть (орки)» означает любого персонажа из фракции орков, в то время как «ненависть (Мэтт Вард)» означает только конкретного персонажа. Персонаж, атакующий заклятого врага в ближайшем бою, перебрасывает все проваленные попадания.

Демоническая кузница

Один раз за игру в начале любого поста можно активировать демоническую кузницу. Весь этот пост персонаж может перекидывать все проваленные броски на ранение и пробитие брони. В конце поста, в котором использовалась демоническая кузница, бросьте D6. При выпадении 1 персонаж теряет 2 ОД до ремонта

Таблица атаки деструктивного оружия

D6	Результат
1	Ничего не происходит
2-5	-1 рана. Скользящее попадание технике. Применим только НЕФИЗ
6	Броски на броню неприменимы. Цель теряет D6 ран или D6 ХП (техника). Техника получает проникающее попадание.

Электромагнитное

Электромагнитное оружие посылает мощный электромагнитный импульс.

Когда оружие с этой особенностью попадает по технике, бросьте D6 для определения воздействия на технику вместо обычного броска на пробитие брони:

D6	Результат
1	Никакого воздействия
2—5	Скользящее попадание
6	Пробивающее попадание

Медик

Некоторые войска обучены полевой медицине и могут приводить раненых воинов в боевую готовность прямо на поле битвы.

Персонажи, имеющие эту особенность, могут попытаться вернуть в строй раненых персонажей. Для этого нужно сперва подойти к раненному не по правилу мгновенной смерти персонажу, а затем применить мед.оборудование. Попытка провести лечение тратит 2 ОД.

Для этого пройдите тест на интеллект. Если тест пройден, то персонаж возвращается в строй и восстанавливает 1 рану. Если тест провален, то рана не исчезает полностью, а двигается на 1 вниз по таблице увечий. Если тест пройден, то ничего не происходит. Нельзя проводить лечение машин, единиц техники и демонов, а так же персонажей имеющих более 5 единиц аугментики

Ксенотех

Персонажи с этой особенностью могут применить "Марадерство" так же и к оружию ксеносов

Саморемонт

Единица техники, обладающая этой особенностью может провести саморемонт. Саморемонт требует 3 ОД. Чтобы отыграть саморемонт, пройдите тест на интеллект пилота. Если тест пройден, техника восстанавливает значение 1 ХП. Рино тест на интеллект не нужен.

Укрытие не спасает

Данное оружие стреляет боеприпасами, которые достают противника даже в укрытии.

Броски на защиту за укрытие не допускаются при ранениях, скользящих или пробивающих попаданиях от оружия с особенностью «укрытие не спасает».

Мгновенная смерть

Некоторыми ударами можно сразу убить противника вне зависимости от того, насколько он крепок.

Если персонаж получает неслабное ранение от атаки с этой особенностью, то считайте ранение так, как если бы у персонажа оставался 1 рана. Бросок на увечья не требуется- убитые мгновенной смертью удаляются из игры - от них не остается никаких трофеев.

Деструктивные орудия

Это орудия, прозванные «убийцами танков» за свою непомерную огневую мощь.

Если в профиле орудия вместо показателя силы стоит «D» (Destroyer), значит, оно имеет специальное правило «деструктивное орудие». Чтобы отыграть атаку деструктивного орудия, сделайте бросок на попадание, как при обычной атаке. При попадании сделайте бросок по таблице слева вместо броска на ранение или на пробитие брони. Защита за броню не допускается. Не зная боли неприменимо. Чтобы определить, получил ли попадание деструктивного орудия спецправило «мгновенная смерть», допускайте, что оно имеет силу 100.



ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, НО НЕ ЖИТЬ С
НИМ СОВ. ЭТОТ НАЛОГ, ВОЛИ ОН
НЕВЕСТ СВОЕ ВЕСИД В НИИ. ПОСЛЕ ДАЛО.
ПРИМЫ ВПЛАТ В СМЫ ПУТОМ,
ДОПОЛНИТЕЛЬ ЗАБЕЖАМУ ТРИЗНА,
ДЛЯЧА ДЕН И "ПТИЦА ВЕРИТУС" ВСЕГД
ЛИНЬ КИЛЫ. АЛЛЕИ ОДНОМ
ПЕЧАТЕЛЬ "О ПРОБОВАТОИОН МАШИИ, КАК
ВСИ ЛАДН ДОУ" ЧЕН ВЛАГОДАРИТЬ
1 БИЖИ "МАШИНЫ ПРАМ-ДИТТЕИ ПРОМОИТО,
АК ВЕ МЕНА ГИМАНАЛИИ " "ПЕЧЕЛЮСАМУ

ОСОБЕННОСТИ



Перехватывающее

Такое оружие предназначено для того, чтобы расправляться с десантирующимися войсками, телепортирующимися штурмовыми отрядами и другими непредвиденными противниками.

Если перед персонажем, обладающим оружием с такой особенностью, внезапно появляются персонажи противника, то есть раньше их в линии видимости не находилось, оно может вести огонь по нему в ваш следующий пост, получив дополнительные +2 ОД на атаку по этому юниту.

Оно неубиваемо

В тёмных уголках Галактики обитают существа, которые восстанавливают свои раны с пугающей быстротой.

В конце каждого вашего поста бросайте Д6. При выпавшем 4+ вы можете добавить себе +15 ВЫИ/+15 СИЛ/+1 ОД/+1 ХП на выбор, но не выше значения, которое у вас было когда вы вступали в бой. Каждый пост после ранения, персонаж с этой особенностью улучшает качество своего ранения на -1.

Уклонение

Некоторые бойцы предпочитают использовать быстроту и ловкость ради своего выживания на поле боя, увёртываясь и маневрируя под градом вражеского огня.

Если целью стрелковой атаки становится ваш юнит с любыми персонажами, имеющими особенность «уклонение», вы можете объявить, что они уклоняются. Это решение необходимо принять до совершения любых бросков на попадание. Если юнит уклоняется, все его персонаж с этой особенностью получают укрытие 50% до начала своего следующего поста, но не могут стрелять в этот пост, а в следующий будут стрелять только навскидку. Так же персонаж не может совершать какой либо маневр и нападать.

Благословение Кровавого Бога

Кошмар каждого псайкера, войны кровавого бога просто игнорируют весь пси-потенциал врагов и союзников

Персонажи с этим правилом отрицают ведовство на 3 пункта лучше. По базе это 3+

Мастерски сделанное

Некоторое оружие бережно хранят как артефакт утраченной технологии производства. Хотя формы мастерски сделанного оружия разнятся, оно всегда считается вершиной мастерства сделавшего её оружейника.

Оружие с особенностью «мастерски сделанное» позволяет его обладателю каждый пост перебрасывать один проваленный бросок на попадание этого оружия.

Могучая твердыня

Некоторые укрепления настолько большие и мощные, что им под силу выстоять затяжную осаду и обстрел из сверхтяжёлого вооружения.

Когда строение с этой особенностью получает пробивающее попадание, из броска по таблице повреждений строения вычитается -1.



Мельта

Мельта-оружие стреляет коротким тепловым лучом, ярость которого разрастается по мере приближения к врагу. Оно высоко ценится средтех войска, что занимаются уничтожением вражеских танков или укреплений, и только особо изготовленная броня может выдержать раскалённый гнев мельта-оружия.

Стреляющий из дистанционного оружия с этой особенностью кидает не Д50, а Д150 при броске на пробитие брони техники, если расстояние до цели равно половине дальности действия оружия или меньше. Если расстояние до цели больше половины дальности действия оружия, стреляющий делает бросок на пробитие как обычно.

Система наведения ракет

Продвинутые системы самонаведения ракет позволяют технике стрелять с высокой точностью.

Персонаж с этой особенностью перекидывает проваленные броски на попадание при стрельбе из любого одноразового оружия.

Если персонаж с этой особенностью стреляет из оружия, у которого есть спецправила «одноразовое» и «взрыв», выстрел смещается на Д6 вместо 2Д6.

Охотник на монстров

В Галактике обитает огромное количество колоссальных тварей, и многие войны оттачивают свои навыки охоты на них.

Юнит, содержащий хотя бы одного персонажа с этой особенностью, перебрасывает все проваленные броски на ранение монстров

Мародерство

Если персонаж с этой особенностью обнаруживает вражескую технику или единицу вооружения, то он может попытаться ее захватить. Для этого пройдите тест на интеллект. Если вы захватываете оружие, то пройдите один такой тест. Если обычную технику - два. Если тяжелую - три. Если сверхтяжелую - пять. В случае прохождения всех тестов вы получаете в личную собственность эту единицу техники или оружия. Это стоит 3 ОД. Если же хотя бы один из тестов провален, то снова пытаться захватить нельзя.

Движение через укрытие

Некоторые войны имеют опыт передвижения по разрушенному и труднопроходимому ландшафту. Юнит, содержащий хотя бы одного персонажа с этой особенностью, не учитывает тип местности при передвижении.

Ночное видение

Некоторые войны могут видеть во тьме почти также ясно, как и при дневном свете.

Юнит, содержащий хотя бы одного персонажа с этой особенностью, не учитывает воздействия темного времени суток.

Одноразовое

Некоторыми предметами можно воспользоваться всего раз, так что генералу необходимо мудро подходить к их применению.

Оружие или способность с этой особенностью можно использовать всего раз на протяжении всей битвы. Возобновить можно только на барже в оружейной.

**Дуэлянт**

Некоторые войны проявляют весь свой потенциал только в борьбе один на один. Когда персонаж с этой особенностью вступает бой один на один, он имеет перебросы на попадание в ХТХ, а так же его ОД увеличивается на значение, равное разности его ОД и ОД атакуемого противника.

Мольбы темным богам

Юнит, содержащий хотя бы одного персонажа с этой особенностью, может перебрасывать мутации и дары богов.

Ударил-отступил

Некоторые войска занимают выгодные боевые позиции, подходя в какой-то момент на близкое расстояние к противнику, после чего отступают, чтобы удариť издалека.

Юнит с этой особенностью и связанным боем, может по желанию выйти из ближнего боя. В таком случае он должен пройти тест на PEAK. Если тест провален, ничего не случается, и персонажи так и остаются связаны боем. Если тест успешно пройден, выберите направление и затем киньте Д20 и переведите значение в метры. При условии, что выброшенного

расстояния хватает, чтобы позволить вашему юниту уйти более чем на 1м от всех вражеских юнитов, юнит вырывается из боя и немедленно движется в указанном направлении на равное результату броска количество метров, не обращая внимания на вражеские юниты, с которыми была связана боем. Броски на преследование не допускаются. Вражеские юниты, уже не связанные боем, немедленно объединяются на Д10 метров.

Демоническое оружие

Персонаж с демоническим оружием каждый пост решает каким оружием он пользуется - обычным или демоническим. Если он выбрал демоническое, то любое другое оружие нельзя использовать. Если он выбрал обычное, даже на стрельбу, то демоническое оружие он использовать не сможет в этом посте.

Атаки этим оружием тратят 3 ОД. За эти ОД оно всегда делает нормальные удары в количестве Д6. Но при выпадении 1, этот удар придется по вам, Подобного рода серию атак можно провести лишь один раз за пост

Подавление огнём

Попад под внезапный обстрел, и не зная, откуда ведётся огонь, даже самые отважные войны могут дрогнуть в нерешительности и расправиться на земле или вжаться в любое доступное укрытие, насколько возможно.

Если юнит, не относящийся к технике, получает одно или более неспасённых ранений от оружия с особенностью «подавление огнём», он должен пройти тест на волю после того, как стреляющий юнит завершит все свои стрелковые атаки. Это называется тестом на подавление огнём.

Если юнит проваливает тест, он подавляется огнём и обязан немедленно залечь. Так как юнит уже использовал свои броски на защиту, то залегание не защищает от оружия, ведущего огонь на подавление, – слишком поздно!

Если тест успешный, юнит может пройти ещё несколько тестов на подавление огнём за один пост, но только по одному разу на каждый стреляющий по нему юнит. Если юнит уже залег, то тесты на подавление огнём больше не проводятся.

Если в особенностях юнита сказано, что он никогда не подавляется огнём, то юнит автоматически проходит тесты на подавление огнём. Тем не менее, такие юниты могут залечь по собственному желанию.

ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, НО НЕ ТУТ. К
НЕМ ОСТ. ЭТОС НАДОГО, ВОЛИ ОН
ВЫСЕТ СВОЕ ВЕСЕЛД В НИ. ПОСЛЕ ДАНО.
ПЕРВЫЙ НЕПРАВИТ В СМЫ ПЕРВЫХ,
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАКЛЮЧЕНЫМ ТУШЕНЫМ
ДЛЯЧКА ДЕН И "ПЕРВЫМ АНТИКОТОР ВОССТ"
ДЛЯМЫ КИЛЛЫ. АНТИКОТОР ОДНОМ
ПЕЧАТЕЛЬ "О ПРОПАВШЕЙ МАШИНЕ, КАК
БЫ ЛЮДИ ДОУ"ЧЕМ ВЛАГОДАРИТЬ
И НЕПРАВИТЕЛЬСТВО ПРАВИТЕЛЬСТВО ПРОСВЕЩЕНО,
АК В МЫ ОНИЗАНЕ
"ОБЪЕДИНЕНИЕ" В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

ОСОБЕННОСТИ

Яд

В тёмном будущем существует великое множество опасных и смертельных ядов. И подобные токсины довольно просто приспособить для военных нужд. Нет разницы в том, покрывают ли они острое лезвие, содержится в снаряде или выделяются инопланетными чудовищами – все они приводят к летальному исходу.

Если персонаж имеет особенность «яд» или атакует оружием с этой особенностью, то если сила обладателя (или отравленного оружия) больше выносливости жертвы, обладатель должен перекидывать проваленные броски на ранение.

Любое оружие с правилом Яд имеет численный уровень яда. Когда вы берете отравленное оружие, укажите род яда. Чтобы определить мощность яда, посмотрите на эту характеристику. Если она больше 0/40/70, то вы получаете слабый \ обычный \ мощный яд. Роды ядов можно посмотреть в разделе ядов оружейной.

Если только не указано иное, считается, что отравленное оружие имеет силу 1. Особенность «отравленное» не действует на технику.

Одержимая машина

Некоторые образцы техники могут управляться не только пилотами, но и мощными духами и заточенными внутри демонами.

Одержимая техника игнорирует результаты «Экипаж контужен» и «Экипаж оглушен». Если одержимая техника в свой пост не двигалась на максимальной скорости, то она может стрелять с дополнительным 1 ОД.

Нефизическое

От некоторого оружия не спасет даже самая невозможная и неосязаемая броня.

От атак с этой особенностью неприменимы броски на нефизическую защиту.



Пироманьяк

Такие войны обучились владению открытым огнем до такой степени, что трудно найти им равных. А к каждому противнику пироманьяк найдет индивидуальный подход.

Если персонаж с этой особенностью использует оружие с особенностями Мельта или Поджигательное, то он имеет перебросы на попадание и на ранение.

Стрельба в упор

Немногие войны обладают достаточным опытом рукопашного боя, чтобы в пылу боя успеть применить стрелковое оружие по назначению.

Персонажи с такой особенностью в рукопашную могут не только использовать стрелковое оружие вместо дубины, но и стрелять в упор непосредственно во время схватки. Это отражено возможностью использовать силу и бронебойность стрелкового оружия в ближнем бою. Например, если у Сайфера есть эта особенность, то он во время рукопашной способен применить свои пистолеты в упор, просто расстреляв врага. Обычные персонажи так не могут - это тратит слишком много времени. Бросок на попадание делать надо по непосредственной меткости. Взрывное оружие заденет самого стреляющего.

Детоксикация

Немногие войны могут переносить нечеловеческие дозы ядов и токсинов.

Если персонаж с этой особенностью получает попадание от оружия с особенностью Яд, то оно бьет без этой особенности. Воздействие яда не учитывается.

То же касается и ядовитой атмосферы и условий боя - персонажи с детоксикацией игнорируют токсичность и яды.

Привычный враг

Многие войны Галактики усиленно тренируются для противостояния конкретному врагу, что позволяет им предсказывать действия противников и таким образом наносить удары или вести огонь с большей эффективностью.

Данное правило зачастую представлено в виде «привычный враг (X)», где X определяет конкретный вид врагов. Если в специальном правиле не указан конкретный вид врагов, тогда для такого персонажа все считаются привычными врагами. Юнит, содержащий хотя бы одного персонажа с этой особенностью, перекидывает проваленные броски на попадание и ранение при выпадении 15 и меньше, если атакует своего привычного врага. Это относится и к стрелковым атакам, и к атакам ближнего боя.



Групоед

Некоторые воины могут поедать трупы и тела еще живых врагов, чтобы пополнять силы на поле боя.

Персонажи с этой особенностью могут потратить 2 ОД для того, чтобы полакомиться плотью врагов или союзников. Это восстановит им до 15 ВЫН, но не выше изначального значения.

Псайкер

Псайкеры – боевые мистики, управляющие энергией варпа.

Персонаж с этой особенностью является псайкером. Вместе с данным правилом в скобках обычно указывается и уровень мастерства – если УП не указан, то считается, что у персонажа УП 1. Все псайкеры имеют особенность "стрельба в упор".

Ярость

Жажда крови – это не менее мощное оружие на поля боя, которое побуждает воина разрубать своих противников на куски в диком порыве бездумной (но в высшей степени удовлетворяющей) резни.

Если персонаж с этой особенностью нападает на противника, в текущем poste она получает +2 ОД за нападение вместо +1. Если он уже был ввязан в ближний бой, он все равно получит +1 ОД.

Неистовство

Для некоторых воинов, потерявших численное превосходство в бою, это ещё не повод отчаиваться, а наоборот – призыв наброситься на врагов в неистовой контратаке.

В начале любого поста персонаж со особенностью «неистовство» получают +1 ОД, если они участвуют в бою, где находится больше вражеских, чем дружественных персонажей.

Знарок медицины

Немногие полевые врачи достигают таких высот. Настоящие знатоки медицины творят чудеса на поле боя.

Персонажи с этой особенностью автоматически проходят медицинские тесты. Так же вместо 1 раны они восстанавливают раненому 2 раны.

Машина

Такие воины не что иное, как продукт сложных технологий и искусственного разума.

Персонажи с такой особенностью имеют врожденный иммунитет к любым воздействиям на разум, кроме хакерских атак, а так же особенность Детоксикация. Отменять психосилы они не могут.

Безостановочный

Безостановочные воины обладают такой силой и решительностью, что ничто не может замедлить их неумолимое продвижение.

Безостановочные персонажи могут стрелять из тяжелых, залповых или артиллерийских орудий, как если бы оставались неподвижными, даже если на самом деле двигались. Кроме того, им разрешено нападать в том же poste, в каком они стреляли из тяжелых, залповых, скорострельных или артиллерийских орудий.

Раздирающее

Некоторое оружие способно нанести критический урон, от которого не спасёт никакая броня.

Если персонаж имеет особенность «раздирающее» или атакует оружием с этой особенностью, то есть шанс, что атака причинит критический урон. При каждом выпадении 90+ при броске на ранение цель автоматически получает ранение вне зависимости от её выносливости. Такие ранения отыгрываются с ББ 100.

В обоих случаях каждое выпадение 90+ при броске на пробитие брони техники позволяет снять со стороны корпуса Д20 пунктов брони, если это стрелковое оружие или специальное оружие.

Отбросить противника

Крепости построены так, чтобы их гарнизоны без труда могли выйти и напасть на вражеские осадные команды, прежде чем те успеют пробить стены.

Персонажи, выходящие из строения через место входа, могут нападать в том же poste, в котором покинули строение, даже если в этом poste оно было уничтожено.

Сторожевая система

Многие укрепления имеют собственную автоматизированную систему охранения или даже наделены несложным машинным интеллектом, который управляет вооружением в отсутствие солдат гарнизона.

Строение с этой особенностью может вести автоматический огонь против вражеских юнитов, даже если оно никем не занято. Вдобавок, вражеские юниты могут стрелять и нападать на строение с этой особенностью, даже если оно не занято.

Кромсающее

Некоторое оружие и воины наносят шквал ударов, разрывая плоть на части.

Если персонаж имеет особенность «кромсающее» или атакует рукопашным оружием с этой особенностью, он перекидывает проваленные броски на ранение в ближнем бою.

Аналогичным образом, если персонаж совершает стрелковую атаку оружием с этой особенностью, он перекидывает проваленные броски на ранение.

Скрытый пеленой

Источник тьмы вокруг некоторых воинов не имеет значения, главное, что только при удачном выстреле есть хоть какой-то шанс пробить эту пелену.

У юнита, содержащего хотя бы одного персонажа с этой особенностью, броски на защиту за укрытие считаются на 30% выше, чем обычно. Учтите, это означает, что персонаж с особенностью «скрытый пеленой», всегда имеет бросок на защиту за укрытие как минимум на 30%, даже если он находится на открытой местности.

(максимум возможен бросок на защиту 85%).



ОБЕННО



Считается, что против техники
стрелковые атаки оружия или
персонаж с этой особенностью имеют
силу 70.

Светобоязнь

Некоторые существа не могут долго находиться на солнце. Целиком их потенциал раскрывается лишь в сумраке.

Если персонаж с такой особенностью попадает на слишком освещенное место, он должен пройти тест на ослепление. Если тест провален, все характеристики получают штраф -10.

Узкоспециализированное

Мощнейшее оружие показывает все свои смертельные возможности, когда орунруют только им одним, так как для подобного вооружения требуется совершенно иная боевая подготовка по сравнению с той, что необходима для более привычного оружия. Но подобная громоздкость неизменно компенсируется повышенным разрушительным потенциалом.

Персонаж, сражающийся таким оружием, не получает бонусов на дополнительные ОД в ближнем бою. Бонусы на дополнительные ОД не только в ближнем бою оно учитывает.

Криогенное

В галактике существует множество способов жестоко разделиться с жертвой. Один из них - заморозить ее насмерть, обрекая на смерть в объятиях абсолютного нуля, где даже сама материя не может шевелиться.

Когда персонаж с такой особенностью или с оружием с такой особенностью попадает по врагу, то перед броском на ранение ваша жертва должна пройти тест на силу. Если тест провален, то жертва падает замертво, оказавшись замороженной. Ее ткани становятся очень хрупкими. Замороженных персонажей можно добить. Сделать это можно автоматически, достаточно только иметь силу выше 15. Броски на попадание, ранение и защиту не требуются.

Морозостойчивый

Воины, закаленные в снегах ледяного ада с самого детства знают мощь стихии. Их организм сопротивляется обледенению гораздо сильнее обычного.

Персонаж с этой особенностью автоматически проходит тест на силу при получении попадания из криогенного оружия.

Скрытность

Некоторые воины являются мастерами маскировки и заматаивания, они способны раскрываться среди руин поля боя до тех пор, пока не будут готовы нанести удар.

У персонажей с этой особенностью, когда они находятся в укрытиях, бросок за защиту за укрытие можно перебросить.

Бонусы для бросков на защиту за укрытие по специальным правилам «скрытый пеленой» и «скрытность» суммируются (максимум возможен бросок на защиту за укрытие на 85%).

Атака с бреющего полёта

Некоторая техника создана для поражения наземных целей, и дальность действия и площадь поражения их оружия имеет ключевое значение для максимизации разрушений.

При стрельбе по наземным целям, данная техника получает +1 к классу меткости.

Сверхнадежное

Некоторые проверенные временем образцы оружия обладают настолько гениально простой схемой работы, что нарушить их просто невозможно.

Оружие с этим правилом не может иметь характеристики ниже тех, что указаны в его профиле. То есть негативные эффекты снизят только дополнительные бонусы, но не сами стандартные статьи оружия.

Удушье

Иногда оружие может вызывать такое состояние жертвы, что она не в силах сама выпутаться и постепенно задыхается в собственных рвотных массах

Персонажи, получившие попадание от оружия с этой особенностью получают штраф -3 ОД, пока их не освободят от удушья. Все персонажи, имеющие фильтрующие устройства или аугметку иммунны к удушью.

Когни

даже если такие воины находятся в смятение и вынуждены действовать быстро и необходимо, они сохраняют свои навыки

Если персонаж должен стрелять навскидку или по низкой меткости, то он может использовать свой показатель меткости, но не лучше нормальной

Упорство

Многие воины живут и умирают по принципу «лучше смерть, чем бесчестье». Такие воители редко отступают даже на шаг перед лицом опасности.

Персонаж с этой особенностью при прохождении тестов на боевой дух или на подавление огнём не учитывает любые отрицательные модификаторы воли. Если персонаж одновременно имеет «бесстрашие» и «упорство», то тогда он использует правила для «бесстрашия».

Сверхзвуковая

Сверхзвуковая техника считается очень быстрой даже по стандартам летательных аппаратов и способна двигаться с головокружительной скоростью.

Сверхзвуковая техника, которая движется на максимальной скорости, должна пройти как минимум 75 метров, как максимум – 125.

Стая

Такие существа настолько многочисленны, что они не могут действовать поодиночке, а должны сражаться в группах.

Когда в стаю попадают из обычного оружия, то после всех бросков на защиту вы не должны кидать по таблице тяжести ранения. Вместо этого стая получит -5 к выносливости. Если персонаж с этой особенностью получает попадание из огнемётного, взрывного или очень крупнокалиберного оружия - уточнить у игротеха - то раны теряются как обычно. Так же стаи автоматически проходят пересеченную местность.

Истребители танков

Такие ветераны бронетанковых сражений в состоянии найти слабые места практически у любой вражеской техники.

Персонаж перекидывает проваленные броски на пробитие брони техники (и стрелковые атаки, и атаки ближнего боя) и может по своему желанию перебрасывать скользящие попадания в попытке совершить пробивающее попадание – однако второй результат уже нельзя перекидывать.

Безумие

Объятия безумием воины могут наброситься и на своих союзников. Персонажи с особенностью Безумие каждый свой пост должны пройти тест на интеллект. Если тест провален, то вы должны пройти тест на волю. Если он пройден, то вы убегаете. Если провален - атакуете ближайший юнит.

Спаренное

Данные орудия присоединены к общей системе наведения ради повышенной точности.

Спаренное оружие дает право игроку с таким оружием совершить необычные выстрелы. Каждый пост, вы тратите 2 ОД и выбираете бонус. Либо вы получаете переброс на попадание, либо удвоенное количество выстрелов.

Спаренное оружие огнѐмѐтного типа

Спаренное оружие огнѐмѐтного типа стреляет точно так же, как и одна единица оружия, но вы можете перекидывать проваленные броски на ранение и пробитие брони.

Двуручное

Чтобы орудовать особо тяжѐлым оружием, требуется удерживать его обеими руками.

Персонаж, атакующий этой оружием, никогда не может иметь бонусные атаки за сражение двумя единицами рукопашного оружия.

Тяжеловесное

Данное оружие очень большое и неудобное, что почти исключает возможность нанести им стремительный удар.

Персонаж, атакующий этой оружием, ввязывается в бой и может наносить только медленные атаки, если только это не монстр или шагоход.

Зависание в воздухе

Некоторые летающие монстры или самолеты имеют возможность оставаться высоко в воздухе и вести отсюда огонь.

Летающий монстр или летательный аппарата с этим правилом, если желает двигаться в режиме свечи или пикирования, не обязан каждый пост двигаться. Вместо этого он может зависнуть в воздухе, оставаясь способным вести огонь из всех стрелковых оружий. Вектрные удары делать нельзя.

Векторный удар

Крылатые ужасы появляются из грозовых небес, разрывая на части неподготовленных жертв за один смертельный заход.

При пикировании или выполнении «свечи» данный персонаж может наброситься на свою жертву. После движения, обозначьте любой юнит, над которым двигался персонаж в этом посте. Этот юнит получает 1 попадание (если это ЛА в режиме «свечи») или пикирующий летающий монстр, юнит получает D3 попаданий). Если только не указано иное, это попадание отыгрывается с немодифицированной силой персонажа и ББ100. У техники используется значение силы равное 65. Эти попадания имеют особенность «укрытие не спасает». Данные попадания не получают никаких бонусов от всяких особенностей персонаж, например, яростного нападения, отравленного или раздирающего оружия и т.п..

Если персонаж совершил векторный удар в свой пост, то считается, что он потратил все ОД. Но его можно выполнять, только если у вас осталось не менее 2 ОД.

Мастер меча

Некоторые воины сражаются оружием так, как продолжением собственной руки. Они не обращают внимания на него - просто подстраиваются под врага

Персонажи с этой особенностью е учитывают правило "Узкоспециализированное"

Ясная воля

Светоч этого разума неуязвим!
ИНТ и ВОЛ не снижаются, кроме как от опасностей варпа. Нельзя контролировать разум этого персонажа.

Вихревое

Вихревое оружие, бесспорно, является одним из самых разрушительных в Галактике. Оно прорезывает дыру в ткани реальности, которая уничтожает всё, до чего дотрагивается. Вихревое поле весьма нестабильно – оно то появляется, то исчезает, но, несомненно, убьёт любого, кому не повезёт оказаться рядом.

Оружие с этой особенностью оставляет на месте попадания воронку, имеющую сферическую форму зоны поражения. Если не указано иного, то считается, что радиус сферы 1м. Все, попавшее в зону поражения автоматически выбывает из игры

Фанатик

Движимые вперѐд тѐвѐрой верой в своих сердцах, фанатики продолжают сражаться, даже несмотря на серьёзные ранения.

Персонаж с этой особенностью, автоматически проходит тесты на подавление огнѐм, перегруппировку, устрашение и боевой дух, но не может залегать и добровольно проваливать проверку на боевой дух по правилу «наше оружие бесполезно». Если юнит получает особенность «фанатик» уже после того, как залег, залегание немедленно прекращается.

Вдобавок, персонажи получают переброс на попадание в ближнем бою, но только если это первый раунд рукопашного боя, то есть пост, в котором вы либо нападали, либо оборонялись от нападения.

Проклятие

В галактике немало вещей, на которые наложено проклятие Темных Богов. Такое оружие несет смерть прежде всего своему владельцу, но все это мелочи по сравнению с убойной мощью этих орудий.

Персонаж, в чьих руках оказывается оружие с этой особенностью, или становящийся пилотом такой техники, или становящийся владельцем такого существа, обязан перекидывать все удачные броски.

Освященное

Такое оружие буквально заточено для борьбы с угрозами человечеству посредством тайных заговоров и обрядов Эклзнархии.

Оружие с этой особенностью наносит мгновенную смерть всем персонажам из фракции Хаоса. Если владел сам хаосит, то считается, что оружие имеет особенность Проклятие.



БИОМАНТИЯ

Биоманты специализируются на манипулировании биологическими энергиями и процессами силой своего разума. Они являются мастерами плоти, умеющими по собственной воле преобразовать и влиять на свой физический облик и облик союзников и противников.

БАЗОВАЯ СИЛА

РАЗРЫВАЮЩИЙ РАЗРЯД 1
Смертельные заряды биоэлектричества срываются с кончиков пальцев псайкера, разрывая его противников на

	Дальность	СИЛ	ББ	Класс
Разрывающий разряд	100	40	100	Одиночное 4

1 ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА

2 УП

Преобразуя свою плоть в живой металл, биомант может невредимым проходить сквозь вражеский огонь и голыми руками раскалывать черепа, превращая их в кровавое месиво.

Пока действует сила, псайкер получает +30 к силе и выносливости и имеет особенность «сокрушающая атака».

2 ОСЛАБЛЕНИЕ

2 УП

Когда псайкер направляет свои силы, оупальцавап-энергии обвиваются вокруг его жертв, с каждым ласковым прикосновением вытягивая жизнь из их тел. Пока действует сила, выбранный в качестве цели юнит в пределах 50м имеет штраф -20 к показателям силы и выносливости и считает весь ландшафт (даже открытую местность) труднопроходимым. Так же, цель не будет считать любой труднопроходимый ландшафт укрытием на 35+

3 ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ

3 УП

Указывая на противника скрюченными пальцами, разгневанный псайкер забирает его жизненную силу, храня в себе украденную сущность и используя её для укрепления и восстановления своей раненной плоти.

Дальность СИЛ ББ Класс

Вытягивание жизни 35м 90 85
одиночное 2

Если вытягивание жизни наносит хотя бы одно неспасённое ранение, псайкер или один персонаж в пределах 10м немедленно восстанавливает значение выносливости до указанного в профиле и ранее утраченную 1 рану

4 ВАРИП-СКОРОСТЬ

2 УП

Силы Имматериума наполняют псайкера, увеличивая его скорость до сверхъестественного уровня. Для врагов он кажется размытым пятном, разрубая нечестивцев ударами слишком быстрыми, чтобы их увидеть.

Пока действует сила, псайкер получает +30 к реакции, +35 к скорости, +3 ОД и +40 к ХтХ, а также имеет особенность «проворность».

5 ЖИВУЧЕСТЬ

3 УП

Простирая своё сознание до сущностей союзников, биомант срывает кости, заживляет плоть и прогоняет усталость, чтобы продолжать сражаться.

Пока действует сила, выбранный в качестве цели юнит в пределах 50 метров имеет особенность «несгибаемый», «не зная боли» и «безостановочный».

6 КРОВОИЗЛИЯНИЕ

3 УП

Концентрируя силы своего разума, псайкер простирает своё сознание и разжигает огонь в теле жертвы. В считанные мгновения кровь несчастного врага начинает закипать в венах, разрывая его на части, когда прорывается наружу из всех пор на теле.

Цель, не являющаяся техникой или машиной, находящаяся в пределах 50 метров должна успешно пройти два отдельных теста на выносливость, в противном случае он получает мгновенную смерть, причём броски на защиту, кроме нефизической, не допускаются. Если у цели есть правило «Несгибаемый», то она теряет 2 раны, вместо одной. Если цель умирает, случайным образом выберите другого персонажа (дружественного или вражескую) в пределах 5м от неё. Этот персонаж должен успешно пройти один тест на выносливость, в противном случае он получает ранение, причём броски на защиту, кроме нефизической не допускаются. Если данный персонаж умирает, продолжайте процесс до тех пор, пока какой-нибудь персонаж не выживет или в пределах дальности не окажется подходящих целей.

«Человек может умереть, но память о нём останется надолго, если он внесёт свой вклад в великое дело. Время вбирает в себя поток, поглощенный забытыми деяниями. Величайшие моменты являются всего лишь кульминацией одной тщательно проработанной мысли. Как все люди должны благодарить безымянных прародителей прошлого, так и мы обязаны продолжать выживать в настоящем, чтобы пришедшие после нас продолжили великое дело.

«Единство эпох», Гарбо Мохаро, префект Агентсу Механикусу

ТРАНСМУТАЦИЯ

Трансмутация позволяет псайкеру изменить суть самой материи, превращая одни вещества в другие и меняя их структуру. Мастера трансмутации могут создавать из окружения объекты любой сложности, а препятствия на своем пути обращать в пользу.

1

СТРУКТУРИЗАЦИЯ

1

УП

+

Псайкер трансформирует структуру вещества, меняя его форму и собирая из нее заново нечто иное, соблюдая закон сохранения массы

В пределах 10м от псайкера выберите любой доступный однородный объект. Вы можете создать один образец холодного оружия (а так же кольчугу) из этого материала

2

ВОЗГОНКА

1

УП

Вливая свою психическую энергию в вещество, псайкер совершает ритуал, при котором оно меняет агрегатное состояние.

В пределах 10м от псайкера выберите однородный объект. Этот объект может поменять свое агрегатное состояние (твердое \ жидкое \ газообразное \ плазма), но не далее одного шага по этой шкале

3

РУКА МИДАСА

3

УП

Подобно легендарному царю Мидасу, псайкер вызывает вихрь пси-энергии, который обращает всю твердую материю в металл

Подобно легендарному царю Мидасу, псайкер вызывает вихрь пси-энергии, который обращает всю твердую материю в металл

СИЛ ББ Класс

100 100 X одиночное, вихревое, взрыв 0.5 м

Пока действует сила, псайкер может повысить характеристики одной своей атаки до указанной в профиле способности, но не ниже ее собственных. Вся твердая материя в образовавшемся взрыве немедленно обращается в выбранный псайкером металл.

БАЗОВАЯ СИЛА

ИСКАЖЕНИЕ МАТЕРИИ

2 УП

Собрав волю в кулак, псайкер изменяет структуру атомных связей в веществе, превращая его в нечто иное, обладающее другими свойствами.

В 5 метрах от псайкера один объект объемом до 25 м³ может сменить тип материала на любой другой. Однако псайкер должен обладать образцом этого материала при себе, иначе психосила не проявится

4. ДЕСТРУКТУРИЗАЦИЯ

3 УП

Псайкер обращает оружие врага в кучу бесформенного металла, делая его бесполезным.

Псайкер может выбрать все оружие одного типа в юните, который находится не дальше 50м от него. Это оружие немедленно теряет бонусы к СИЛ и ББ, если оно было рукопашным. Стрелковое оружие просто становится непригодным к использованию

5. РАВНОЦЕННЫЙ ОБМЕН

2 УП

Изменяя саму природу вещества, псайкер может создать абсолютно любой однородный объект той же массы, но полностью наплавив на исходный материал.

Псайкер может выбрать любой однородный объект в пределах 50м от него. Этот объект может поменять тип материала (по воле псайкера), а так же форму. При этом масса должна остаться неизменной

6. ГОЛЕМ 3 УП

Концентрируя силы своего разума, псайкервносит частицу души в неживую материю, даря ей дыхание жизни. Из кучи металла или камней выходит малоразумное существо, готовое встать грудью на защиту своего создателя.

Пока действует сила, псайкер может превратить любой однородный объект в пределах 50м в голема той же массы. Профили големов даны в bestiarii

«Человек может умереть, но память о нём останется надолго, если он внесёт свой вклад в великое дело. Время собирает в себя поток, поглощенный забытыми деиниями. Величайшие моменты являются всего лишь кульминацией одной тщательно проработанной мысли. Как все люди должны благодарить безымянных прародителей прошлого, так и мы обязаны продолжать высказыв в настоящем, чтобы пришедшие после нас продолжили великое дело».

«Единство эпох», Гарбо Мохар, префект Адентус Механикус

ПЕРЕМЕНЫ

Магия перемен позволяет чернокнижникам Тзинча творить настоящие чудеса на поле боя. По их воле плоть может трансформироваться в гротескные переплетения невозможных форм и цветов, а нити судьбы будут перешлетаться точно так, как им прикажет слуга Архитектора судеб.

БАЗОВАЯ СИЛА

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

1

Псайкер вызывает шторм розового и голубого огня, преобразующий его врагов и высвобождающий резвящихся демонов, которые режут когтями и кусают противников на своем пути.

	Дальность	СИЛ	ББ	Класс
Ветер перемен	до 45м	25	100	Одиночное 1, рандомный эффект

1 РОК ТЗИНЧА

2 УП

Чернокнижник рассекает воздух руками ив ражеские ряды сковывают призрачные цепи, что мешают воинам сражаться.

Пока действует сила, целевой юнит в пределах 30 метров от псайкера теряет любую особенность по выбору игрока, а так же -10 к любой характеристике на ваш выбор.

4 ИСКАЖЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ

2 УП

Силы Имматериума наполняют псайкера, давая тому силу манипулировать тканью реальности. Чернокнижник прямо на поле боя меняет суть врагов и союзников, полностью меняя их роль на поле боя.

Псайкер должен выбрать любой юнит в пределах 25м от него. Пока действует сила, вы можете поменять значение любой характеристики юнита на любое другое.

2 СТАЗИС

2 УП

Чернокнижник изменяет сам ход времени, останавливая его в определенной точке пространства, что выводит жертву из боя, а затем приносит той полную дезориентацию.

Пока действует сила, выбранный в качестве цели юнит в пределах 50м не имеет ОД и не может писать посты. Однако пока он находится в стазисе, он игнорирует любой урон, кроме вихревого.

5 БЛАГО МУТАЦИИ

3 УП

Псайкер возлагает руки на отмеченного слабой воина, направляя изменяющие энергии Хаоса в его тело до тех пор, пока его плоть не начнет искажаться и меняться. Игрок должен выбрать любого персонажа в пределах 3м от псайкера. Этот персонаж получает попадание с силой 70 и ББ 100. Если персонаж не получает ранение, он должен немедленно сделать бросок по таблице мутаций. Если целью был чемпион хаоса, то он проходит тест на волю. В случае успеха – получает дар на Д56. В случае провала – получает мутацию на Д50.

3 ПАРАДОКС

3 УП

Псайкер Тзинча может менять нити судьбы как ему угодно, подчас вызывая такой поворот событий, которого не ждет никто, кроме самого Архитектора, что громко хохочет в ватре.

Если псайкер удачно скастил эту психосилу, то он может поменять значение любого броска в этот пост или один из последующих постов своих союзников, пока очередь не дойдет снова до него, на любое, которое он пожелает.

Если очередь оборвалась и вы снова должны отписать пост, а психосилу так и не применили, то она сгорает и для повторного применения нужно ее снова скастовать.

6 КОНТРОЛЬ НАД РАЗУМОМ

3 УП

Концентрируя силы своего разума, псайкер совершает ментальный захват воли жертвы, подчиняя ее тело своему разуму.

Цель в пределах ста метров от псайкера, если она не обладает особенностью «машина», «демон» или не является парией/существом, не воспримчивым к варпу, должна пройти тест на волю. Тест на волю должен пройти и сам псайкер. Если оба теста пройдены, то псайкер получает подчинение персонаж-цель на два следующих цикла постов, после чего цель снова становится под управлением старого игрока. Если оба теста провалены, то ничего не происходит. Если псайкер проходит тест, а цель нет, то цель находится под контролем игрока за псайкера до тех пор, пока у того ОД остается выше нуля. Если псайкер провалил тест, а цель прошла, то псайкер получит атаку из варпа, игнорируя результат 6. За «Несокрушимую волю» цель получает +10 к проверке.

ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

ЧУМА

Маги Нургла способны сеять страх в рядах врага одним своим видом. Но истинная мощь этих нечистых колдунов таится в их знаниях. Им подвластны самые мерзкие и подлые способы уничтожения. Каждое заклятие, что творят эти псайкеры, оставляет гноящиеся шрамы в памяти и на теле чудом выжившей жертвы.

БАЗОВАЯ СИЛА

ЧУМНОЙ ВЕТЕР

1

Чернокнижник проводит руками в воздухе и создает поток чумного поветрия, который ударяет строй врагов, даря им проклятие Нургла

Дальность СИЛ ББ Класс

Чумной ветер	до 35м	10	100	Одиночное 7, Яд 50%
--------------	--------	----	-----	---------------------

1 ОБЛАКО МУХ

2 УП

Маги Нургла окружают неведомо откуда возникающие тучи насекомых, которые буквально скрывают его и его союзников от вражеского огня, а затем бросающиеся на врага.

Пока действует сила, псайкер и его юнит получает особенности «облако мух», «скрытый пеленой». Когда противник находится ближе 5м от юнита, он обязан пройти тест на ослепление.

2 ОРУЖЕЙНЫЙ ВИРУС

2 УП

Щупальца болезнетворных энергий срываются с пальцев колдуна и разрезают души машин до такой степени, что они умирают и тут же воскресают в виде полумертвых слуг Нургла.

Пока действует сила, выбранный в качестве цели юнит в пределах 50м не может стрелять из одного вида оружия по вашему выбору. Остальное оружие получит правило Перегрев.

3 ЧУМА ЗОМБИ

4 УП

Псайкер возносит молитву дедушке Нурглу и по его воле убитые враги начинают подниматься по воле Владыки Распада.

Когда вы заявляете о применении этой психосилы, посчитайте, сколько мертвецов находится в радиусе, который определяется по формуле $УП * 10м$. Затем бросьте куб так, чтобы сгенерировать случайное число от 1 до полученного числа мертвецов. Результат этого броска и покажет, сколько мертвецов удалось поднять.

Все воскрешенные персонажи имеют свои старые профили, но имеют особенность Бесстрашие, Не Зная Боли 5+, Безумие*, а так же имеют модификатор -25 РЕАК, -20 СКОР, -25 ИНТ

Если вы поднимаете не конкретного персонажа, а неких абстрактных гражданских, то считайте, что его профиль такой:

ХТХ 35 МЕТ 0 РЕАК 10 СКР 20 СИЛ 35 ВЫН 40
ИНТ 0 ВОЛ 50 ОД 2 ХАР 0

*Все оживленные персонажи атакуют любую ближайшую цель, если она не имеет марку Нургла в любой форме.

Псайкер может потратить еще 2 ОД на то, чтобы

контролировать отряд зомби. В этом случае вы сможете указывать зомби кого атаковать, а кого нет, а так же приказывать зомби умереть.

4 ПОТОК РАЗЛОЖЕНИЯ 3 УП

Псайкер призывает ядовитые тучи, проливающиеся на землю дождем из токсинов и кислот, мгновенно разъедающих плоть и металл.

Пока действует психосила, область с радиусом 25 метров, не дальше, чем в 100 метрах от псайкера, считается опасным ландшафтом. Над этой областью идет кислотный дождь, являющийся смесью ядов – ослабляющим ядом обычного действия и деструктивным ядом слабого. Вся техника, находящаяся в этой области, каждый ход теряет Д40 брони, а вся пехота – Д20. Эффекты потери брони складываются по мере нахождения, но обнуляются, как только юнит покидает область.

5 ЧЕРНАЯ ЧУМА 3 УП

Чернокнижник призывает демона нургла, который вселяется в одного из врагов и разжигает его изнутри.

Выберите любого персонажа в пределах 75 метров от псайкера. Он должен удачно пройти тест на силу и на выносливость. Если хотя бы один из них проваливается, то жертва немедленно умирает по правилу мгновенной смерти, причем никакие броски на защиту не

дозволяются.

6 ПЕЧАТЬ ЧУМЫ 3 УП

Чернокнижник Нургла истово молится чумному богу, чтобы тот ниспослал на врага дичайшую химическую пандемию, которая разлагает всех биологических врагов до состояния простейших органических веществ, выбрасывая в атмосферу густые облака ядовитого и горючего метана

Цели, не являющиеся техникой и находящиеся в пределах 80 метров от псайкера, должны успешно пройти отдельные тесты на выносливость и силу (по одному) в противном случае они теряют 1 рану. Броски на защиту, кроме нефизической, не позволяют. После смерти от этого заклинания на месте гибели жертвы образуется горючий токсичный газ. Все, кто попадает в зону действия газа, получают попадание СИЛ 1, ББ 100, мощный деструктивный яд воздушного действия. Считайте, что радиус облака примерно 2м от каждого трупа. Также, если в этом радиусе будет применено поджигающее оружие, либо мельты, взрывчатка, снаряды с реактивными двигателями, то происходит взрыв. Газ в этом месте выгорает, но все в этом радиусе - во всем облаке и смежных с ним, получают попадание СИЛ 45 ББ- Поджигающее, контузящее.



ПРЕДСКАЗАНИЕ

Предсказатели стремятся разглядеть скрытое прошлое галактики и узнать о грядущих событиях. Эти способности позволяют предсказателям следовать по запутанным нитям Имматериума в поиске ответов, что они ищут, и иногда им даже удаётся повлиять на последствия своей судьбы.

БАЗОВАЯ СИЛА

ПРЕДВИДЕНИЕ

2 УП

Псайкер может без проблем предвидеть траектории полётов пуль и ударов мечей. Сконцентрировав своё варп-зрение ещё тщательнее, он может направить оружие своих союзников, принеся быструю и жестокую смерть врагам.

Пока действует сила, выбранный в пределах 10м юнит может перекидывать все проваленные броски на попадание.

1 ПРЕДЧУВСТВИЕ

1 УП

Благодаря подаренному варпом предчувствию, псайкер и его союзники узнают о намечающемся нападении противников ещё до их самих.

Пока действует сила, псайкер и его юнит имеют особенность «контратака» и ведут упреждающий огонь с целым показателем меткости, а не низким. Учтите, что это не позволяет вести упреждающий огонь из оружия, если оно обычно не может этого делать.

2 ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

1 УП

Навыки предсказания псайкера позволяют ему проходить под шквалом огня невредимым, уворачиваясь от летящих пуль со сверхъестественным спокойствием.

Пока действует сила, псайкер и его юнит имеет нефизический бросок на защиту на 50%

3 ИДЕАЛЬНЫЙ РАСЧЁТ ВРЕМЕНИ

3 УП

Как только сознание псайкера пробивает покров варпа, поток видений заполняет разум предсказателя, прогнозируя действия его противников вплоть до мельчайшей микросекунды. Вооружённые этой информацией, союзники предсказателя могут точно предугадать, когда именно неприятели выглянут из укрытия, и убить их смертельным выстрелом в голову.

Пока действует эта сила, оружие псайкера и его юнита имеет особенность «укрытие не спасает».

4 ПРЕКОГНИЦИЯ

2 УП

Увидев единственно верный путь, ведущий к победе, предсказатель ступает по полю боя, словно мстительный бог войны. Пока псайкер получает предупреждения, он практически неуязвим, ему ничто не угрожает: пули и разряды, клинки и бомбардировки. Однако как только его пророческие видения прекратятся, он, несомненно, будет обречён на унижительное поражение.

Пока действует сила, псайкер перекидывает все проваленные броски на попадание и ранение, а также проваленные броски на защиту

5 НЕСЧАСТЬЕ

2 УП

Простым щелчком пальцев предсказатель меняет судьбу так, что удары его последователей находят слабые места в броне противников.

Пока действует сила, все атаки, наносимые по выбранному в пределах 30 метрах юниту, получают особенность «раздирающее».

6 ЯСНОВИДЕНИЕ

2 УП

С помощью своего ментального ока предсказатель может ясно обозреть поле боя с высоты охотящегося ястреба и с точностью лазера. Передвижение армий и боевых машин – все равно что мельтешение муравьёв под его всеобъемлющим взором. Таким образом предсказатель может помогать развёртываться специализированным войскам точно тогда и там, когда и где им это больше всего необходимо, не оставляя никаких подозрений о том, каким способом удался этот трюк.

Пока действует сила, вы можете перекидывать кубик по любым таблицам.

Тысячелетиями люди живут по всему космосу, строя свои поселения на песке, камне и земле различных миров, озаряемых лучами чуждых звёзд. Стремления человека таковы, что он захватывает всё новые и новые территории, стремительно размножается во тьме, пускает корни и отчаянно цепляется за жизнь со свирепой решимостью.

ДЕМОНОЛОГИЯ

Демонологи изучают всё связанное с Хаосом и варпом. Они умеют дёргать за нити ткани реальности, отделяющей Имматериум от Материума, что позволяет им проявлять всевозможные разрушительные силы и творить удивительные вещи. Демонология – самая трудная и опасная для изучения дисциплина, и многие, кто пытались пройти по этому пути, либо сошли с ума, либо безвозвратно развращены той самой силой, которую они когда-то хотели использовать против полчищ Хаоса.

СВЕТЛЫЕ СИЛЫ

1 ВРАТА В ВЕЧНОСТЬ

3 УП

Псайкер пробивает коридор в бурлящий Имматериум, что позволяет ему пересекать громадные расстояния в мгновение ока.

Если только псайкер не выполняет «свечу» и не пикирует, он и его юнит могут переместиться на D500 метров в любую сторону сквозь любые преграды, кроме нуль-полей.

2 ПРОКЛЯТИЕ ДЕМОНА

2 УП

Фокусируя яростную мощь своего разума, псайкер прогоняет демоническую тварь прочь.

Псайкер обязан выбрать любой юнит демонов на той же локации, где и он. Этот юнит проходит тест на нефизическую защиту два раза, и если провалил хотя бы один раз, то обязан немедленно переместиться на смежную локацию или дальше, получив перманентный штраф -15 к нефизической защите.

3 УБЕЖИЩЕ

2 УП

Распевая святые слова, псайкер создаёт зону света вокруг себя, которая защищает его и сдерживает

Пока действует сила, псайкер и все персонажи в его юните получают бонус +50% к своей нефизической защите. Вдобавок, все демоны (дружественные и вражеские) на локации получают попадание СИЛ 25, ББ 35. Укрытие не спасает. Игнорирование нефизической защиты, ослепление.

БАЗОВАЯ СИЛА

ИЗГНАНИЕ

1 УП

Псайкер собирает всю свою волю в кулак, чтобы разорвать узы, удерживающие демоническое создание в нашей реальности, и изгнать его обратно в варп.

Пока действует эта сила, все персонажи с особенностью Демон выбранного в пределах 50м юнита получают штраф -50 к нефизической защите. Данный модификатор прибавляется к любым другим.

4 ОЧИЩЕНИЕ ДУШИ

2 УП

Собрав воедино всю свою силу воли, псайкер изгоняет зло из души врагов, не оставляя ни малейшего следа порчи, даже если это убьёт их.

И псайкер, и выбранный в качестве цели персонаж бросают D100 и прибавляют к выпавшему значению свои показатели воли. Если общая сумма цели больше, чем у псайкера, ничего не происходит. Если общая сумма псайкера больше, чем у цели или равна, выбранный в качестве цели персонаж автоматически получает мгновенную смерть, причём броски на защиту не позволяют.

5 ОЧИЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ

3 УП

Псайкер разжигает костёр своей души, чтобы возвести стену из обжигающего психического пламени, которая неумолимо проходит по полю брани, испепеляя неприятеля.

Псайкер выбирает целью любого персонажа-демона на локации, и любое простое холодное оружие. Демон проходит тест на волю. Если тест пройден, то он теряет нефизическую защиту и правила Скрытность, Скрытый пеленой, мастер механизмов, пироманья, бесстрашие, фанатизм, ненависть, нестигаемый на 3 поста.

Если тест провален, то демон затачивается внутрь выбранного оружия, превращая его в демоническое соответствующего уровня одержимости и метки. Чтобы выбраться, вас должен освободить псайкер, владеющий темной демонологией.

6 ВИХРЬ ПОГИБЕЛИ

4 УП

Псайкер разрывая ткань реальности, открывая проход между материальной вселенной и царством бушующего и разрушительного варпа, выпускает энергии, обрекая врагов на абсолютное уничтожение.

Если при использовании этой силы псайкер проваливает свой пси-тест, он автоматически подвергается опасностям варпа.

	Дальность	СИЛ	ББ	Класс
Вихрь погибели	до 50м	D	150	одиночное 1, взрыв 2м

ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ВО ПН УТРА
НЕМ ОСТ. ЭТОС НАДОЛГО, ВОЛИ ОН
ВЫЖИТ СВОЕ ВЕСИД В ПН ПЛОД ДАЛО.
ПРВЫМ ПЕРВАЕТ В СМЕРТИ
ДОПОЛНИТЕЛЬ ЗАКЛИЧАЮТ
ДЛЯЧА ПЕРВЫ "ПЕРВЫМ ПЕРВАЮТ" ПЕРВ
ДЛЯЧА ПЕРВЫ. АЛПЕР ОДНОМ
ПЕРВАТЕЛЬ "О ПЕРВАЮТАВНОЙ МАЛОМ, КАК
ВСЕ ЛАДН ДОП" ПН ВЛАГОДАРИТЬ
ПЕРВАТЕЛЬ ПЕРВАЮТАВНОЙ ПЕРВАЮТ,
АК В ПЕРВЫМ ПЕРВАЮТ "ПЕРВАЮТАВ"



ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ



ТЁМНЫЕ СИЛЫ

1 ПРОКЛЯТАЯ ЗЕМЛЯ 2 УП

Псайкер становится проводником энергии варпа, являная саму землю вокруг и поддерживая существование демонов, что находятся рядом.

Пока действует сила, все персонажи со особенностью «демон» (дружественные или вражеские) в пределах 30м от псайкера получают бонус +15 к своей нефизической защите. Данный модификатор прибавляется к любым другим, влияющим на бросок на защиту демона. Вдобавок, пока действует сила, дружественные юниты с правилом «демон» не смещаются, когда прибывают из варпа, но при условии что они выходят в пределах 30 метров от псайкера.

2 ТЁМНОЕ ПЛАМЯ 2 УП

Псайкер сплетает тёмный клубок психического пламени, который испепеляет как тела, так и души врагов.

Дальность СИЛ ББ Класс

Тёмное до 15м, огнемёт 40 50 Одиночное, пламя огнемётное, поджигающее, потоковое

3 ДЬЯВОЛЬСКИЙ ВЗОР 2 УП

Нечестивая сила изливается из глаз псайкера, обугливая и плавя плоть, металл, камень: всё, что попадает на пути.

:

Дальность СИЛ ББ Класс

Дьявольский взор до 35м 30 40 Одиночное 1, антитанк, мощный яд смешанного действия

БАЗОВАЯ СИЛА

ПРИЗЫВ

3 УП

Псайкер проводит зловещий ритуал, который эхом отдаётся в Имматериуме, призывая ужасных демонов в мир смертных.

Призыв считается заклинанием с дальностью 30м, при котором создаётся один из следующих юнитов на ваш выбор: 10 кровопускателей Кхорна, 10 Розовых ужасов Тзинча, 10 чумоносцев Нургла, 10 демонесс Слаанеш, 10 фурий хаоса, 5 гончих Кхорна, 3 огневики Тзинча, 3 своры нургликов или 5 истребителей Слаанеш.

4 ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ 2 УП

Псайкер жертвует души своих подчинённых ради вызова одного из вернейших слуг богов Хаоса.

Жертвоприношение считается заклинанием с дальностью 15м, при котором создаётся одна из следующих боевых единиц на ваш выбор: 1 герольд Кхорна, 1 герольд Тзинча, 1 герольд Нургла или 1 герольд Слаанеш. У выбранной боевой единицы есть 30 очков мощи, чтобы потратить на доступные ей опции. Вне зависимости от того, проявилась ли сила, один дружественный персонаж в пределах 15м от псайкера (или сам псайкер) немедленно получает одно ранение, причём никакого рода броски на защиту не допускаются.

5 ВТОРЖЕНИЕ 3 УП Псайкер

открывает портал в Царство Хаоса, через который в реальный мир пробиваются демонические легионы.

Вторжение считается заклинанием с дальностью 30м, при котором создаётся один из следующих юнитов на ваш выбор: 3 кроводава Кхорна, 3 крикуна Тзинча, 3 чумных трутни Нургла или 3 изверга Слаанеш.

6 ОДЕРЖИМОСТЬ 4 УП

Псайкер отдаёт собственную душу высшему демону. Тот жадно поедает её и вырывается из тела-носителя с мощным выплеском психической энергии.

Одержимость считается заклинанием с дальностью 10м, при котором создаётся один из следующих юнитов на ваш выбор: 1 Жаждущий Крови, 1 Повелитель Перемен, 1 Великий Нечистый или 1 Хранитель Секретов. Если данная сила успешно проявляется, псайкер немедленно умирает (если псайкер состоял в юните со особенностью «братство псайкеров», умрет весь его юнит). Если при использовании этой силы псайкер проваливает свой пси-тест, он автоматически подвергается опасности варпа. Заклинание не требует поддержки каста - демон жив пока его не изгонят обратно в варп.



ПИРОМАНТИЯ

Пиромант повелевает огнём и пламенем, это псайкер, который в силах из воздуха создавать раскалённый ад. Пиромантия является одной из самых впечатляющих и разрушительных форм проявления психических способностей, и при столкновении с пиромантом на поле боя от его противников зачастую не остаётся ничего кроме груды обуглившихся костей.

БАЗОВАЯ СИЛА

ПЛАМЕННОЕ ДЫХАНИЕ 1 УП
Поток психического пламени вырывается из глаз и рта псайкера, поглощая жертву

Дальность СИЛ ББ Класс

Пламенное дыхание до 30м 60 50 Огнеметное, Поджигающее

1 ПЫЛАЮЩАЯ ФОРМА 1 УП
Пули и снаряды проходят прямо сквозь пироманта, когда он превращается в сияющее создание из живого варпа, испепеляя своих врагов и сжигая их души.

Пока действует сила, псайкер получает нефизическую защиту 55%, а его атаки ближнего боя имеют особенность «поджигающее». Пока действует сила, псайкер перекидывает проваленные броски на ранение при всех дальнейших своих проявлениях пиромантской силы.

2 ОГНЕННЫЙ ЩИТ 1 УП

Взмахом руки псайкер поднимает перед собой громадную стену из огня для защиты своих союзников.

Пока действует сила, выбранный в пределах 45м юнит имеет бросок на защиту за укрытие на 85%, и любые вражеские юниты считают весь ландшафт в пределах 15м от него опасным (даже открытую местность).

3 САМОВОЗГОРАНИЕ 1 УП

Концентрируя свой гнев, пиромант может расплавлять или испепелять своих врагов в одно мгновение. Однако когда его ярость достигает запредельных высот, несчастная жертва просто испаряется во взрыве булзующего пламени. И кто может знать, сколько заберёт пламенная ярость псайкера перед тем, как она утихнет?

Для применения самовозгорания не требуется бросок на попадание. Целью становится любой одиночный персонаж или объект из горючего материала в радиусе 100 метров от псайкера, которую он видит. Выбранная цель получает попадание с силой 100, ББ 100 и особенностью «поджигающее», причем броски на укрытие не допускаются. Если персонаж погибает от этого попадания, все другие персонажи в радиусе 5м от нее получают попадание с силой 50, ББ50 и особенностями «укрытие не спасает» и «поджигающее».

4 СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА 3 УП
Псайкер испуганно поёт песню, слова которой были древними уже тогда, когда Вселенная была ещё молодой. Во время её исполнения вокруг него появляется светящаяся аура, которая становится ярче и жарче с каждым рефреном. Лишь когда песня заканчивается, аура лопается, выпуская сдерживаемую ярость в ослепляющей вспышке, как при взрыве сверхновой.

Солнечная вспышка отыгрывается на все юниты в радиусе 35м от псайкера

Дальность СИЛ ББ Класс
R 35м 75 75 Одиночное 1, Ослепление

5 ИНФЕРНО 1 УП
Взывая к нечестивым энергиям варпа, псайкер накапливает на врагов чары, которые меняют саму материю, заставляя гореть абсолютно любой материал

Пока действует сила, выбранный в пределах 100м юнит не получает никаких преимуществ от особенностей "Огнеупорный" или иных особенностей, дающих игнорирование поджигающего, огнеметного и мельта оружия

6 РАСПЛАВЛЯЮЩИЙ ЛУЧ 4 УП
Пиромант хлопает руками и простирает их в сторону врага. После этого раскалённый луч яркой энергии вырывается из его ладоней. Он превращает броню в расплавленный шлак и испаряет плоть, оставляя от неприятеля лишь ужасные выжженные следы на земле.

Все юниты, находящиеся на отрезке, одним концом которого является псайкер и с длиной 75м получают атаку этим профилем. Бросок на попадание не требуется.

Дальность СИЛ ББ Класс

до 150м 100 100
одиночное, мельта, ослепление, подавление огнем

ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

ГЕОКИНЕЗ

Геоманты – это редкий вид псайкеров, способных силой мысли сворачивать горы. Буквально. Никакая крепость или бункер для них не помеха, а для врага твердая земля под ногами может обратиться смертельной ловушкой, ибо для геоманта она – основное оружие

БАЗОВАЯ СИЛА

КАМЕННЫЙ ГЕЙЗЕР

1 УП

Геомант взрывает землю под ногами у врага, и тело несчастного прошивает насквозь осколками камня и булыжниками покрупнее.

Дальность: до 50м Сила: 100 ББ: 70 Одиночное; Взрыв р 5м.

1 ПРЕГРАДА

2 УП

Геомансер поднимает саму поверхность, создавая прочнейшую стену.

Псайкер создает укрытие в 10 м длиной, действующее по правилу "Стены и баррикады", но дающего 65%. Дальность 20

2 МЯСОРУБКА

3 УП

Геомант превращает поверхность в бурлящий котел. Стоит неосторожно поставить ногу- и вот ты уже опрокинут потоком камешков и земли, и твоё тело разрывает на части этим же самым потоком.

Зона радиусом в 30 м с геомантом в центре начинает считаться опасным ландшафтом. Центр- это "глаз бури", где заклинание не действует, радиусом 5м. Действует сила 5 постов.

3 ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

2 УП

Геомант заставляет землю вибрировать, и без труда может любого сбить с ног. Нужно быть осторожнее.

Псайкер выбирает на локации зону радиусом 10м с центром не дальше 50м от себя. Все персонажи, за исключением псайкера и его юнита считают эту зону опасным ландшафтом. Так же, всем в зоне - 1 МЕТК и -10 ХТХ.

4 КРОВЬ ЗЕМЛИ

2 УП

Геомант вызывает к природной мощи планеты, впитывая своим естеством ее энергию и излечивая раны себе и союзникам

Пока действует сила, псайкер и его юнит имеют Не зная боли4+, а легко раненые и контуженные (выведенные из строя до применения этого каста) немедленно возвращаются в строй. Эффект действует только если юнит двигался по земле без маневров с увеличенной дистанцией

5 ОЧИЩЕНИЕ ЗЕМЛИ

1 УП

Геоманта смещат попытки врагов спрятаться за укрытиями, точно так же, как ему ничем любые преграды естественного происхождения.

Псайкер может уничтожить укрытие врага или превратить труднопроходимый или опасный ландшафт в обыкновенный на дистанции в 30 м. Делается бросок по таблице поврежденных строений.

6 РАСКОЛОВИШИЕСЯ НЕБЕСА

4 УП

Геомант посредством нескольких жестов и колоссального усилия воли вызывает миниатюрное извержение вулкана, причиняя массу неудобств всем, кто оказался в зоне действия.

Стрелковая психосила. Первый ход она имеет такой профиль: Дальность до 200м Сила 100 ББ 100 Взрыв 100 метров, мельта
На следующий ход: Сила 100, ББ 100, взрыв 100 м. Укрытие не спасает.

Тысячелетиями люди живут по всему космосу, строя свои поселения на песке, камне и земле различных миров, озаряемых лучами чуждых звезд. Стремления человека таковы, что он захватывает всё новые и новые территории, стремительно разномысливается во тьме, пускает корни и отчаянно цепляется за жизнь со свирепой решимостью.

ФУЛЬМИНАЦИЯ

Фульминанты – это псайкеры, чьё ментальное мастерство завязано на контроле электромагнитных полей вокруг себя. Используя их энергию, он способен как создавать непробиваемые силовые барьеры, так и исполнять врагов электрическим током.

1 ШИТ МОЛНИЙ

2 УП

Электричество пронизывает небольшое пространство вокруг псайкера, создавая небольшой электромагнитный купол.

Пока действует сила, псайкер и его юнит перекидывают проваленные броски на защиту (по одному перебросу на каждый род защиты)

2 ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЙ ИМПУЛЬС 1 УП

Псайкеруправляя с помощью психосилы энергетическими потоками создает сильные электромагнитные волнения, тем самым отключая все электроприборы
Стрелковая психосила с следующим профилем: дальность до 100м, СИЛ 20, ББ 100, электромагнитное, укрытие не спасает, ослепление, импульс, гравитационное (только по не-технике)
Импульс: цель, получившая неспасенное ранение, должна выбрать любую единицу аугментики - она теряет один пункт качества. Скверная сразу ломается.

3 ШТОРМ

1 УП

Сама природа подчиняется воле псайкера, создавая поистине разрушительную силу чистого электричества

Над полем битвы возникает клубок электроэнергии который бьет молниями по определенной площади игнорируя любые препятствия и укрытия

Дальность до 80, взрыв 10, сил 60 бб 70 Ослепляющее, укрытие не спасает

БАЗОВАЯ СИЛА

КАЗНЬ ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

1 УП

Псайкер концентрирует и переводит психическую силу в чистую энергию, после чего легким движением руки мгновенно поражает цель.

Дальность до 100м сил 40 ББ 100 Контузющее, одиночное

4 МОЛНИЕНОСНАЯ АТАКА 3 УП

Неконтролируемые электрические разряды устремляются с пальцев Псайкера и поражают все живое, пронизывая их тела множеством раз

Молниеносная атака проходит по каждому не укрывшемуся юниту 3 раза.

Дальность до 45, взрыв 10, сил 70 бб 70 контузющее, подавление огнем

5 МАГНИТНЫЙ ЗАХВАТ 3 УП

Формируя психоэлектрическими потоками огромную магнитную силу, Псайкер уничтожает цель сжимая ее собственной массой.

Дальность до 50, взрыв 10м бб 100 Гравитационное, укрытие не спасает

6 ЭСSENЦИЯ ФУЛЬМИНУС

4 УП

Путем сложнейших махинаций Псайкер пронизывает каждую клетку своего тела чистой энергией и обретая тем самым большое могущество.

Получает тип реактивная пехота, нефизическая защита увеличивается на 50 до максимума в 90, исчезает броня и укрытие, ВЫП повышается на 30, Все атаки имеют ББ 100 и правила Укрытие не спасает

Не дано познать все загадки вселенной, вы просто должны верить в справедливость власти Хаоса!

ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ УМЕРЕТЬ, ВО ПЯТЬ РАЗ ЧЕМ ОСТ. ЛЮДИ НАПОЛНО, ВОЛИ ОН НЕВЕЩЕТ СВОИ ВЕСИД В БИВ. ПСЕВДО. ПЕРВЫЙ НЕПРАВИТ В СМЫСЛЕ. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАКЛЮЧЕНИЮ. ДИЛЕТКА. НЕВЕСИ И "ЧЕТЫРЬ АРМАНТУ" НЕВЕСИ. ЛЮДЬИ БИВЛИ. АЛЛЕГРИ ОДНОМ. ПЕЧАТЕЛЬ "О ПРОПАГАНДИСТОВ МАССЫ. КАК ВОИ ЛЮДИ ДОУ" ЧИМ ВЛАГОДАРИТЬ. НЕПРАВИТЕЛЬСТВО ПРАВИТЕЛЬСТВО ПРОШЛОГО. АЛ В МЫСЛИ ОБИЗНАЧЕН? "ДИЛЕТКА"



ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕЛЕКИНЕЗ

Телекинетики способны манипулировать материальным миром силой мысли, преобразуя чистую ментальную энергию в физическую мощь. Такие псайкеры могут бить своих противников психической энергией, возводить невидимые психосилое щиты для своей защиты и даже разрывать саму ткань реальности.

1 СДАВЛИВАНИЕ

1 УП

Простерев руку и сжав кулак, псайкер сковывает своего противника удушающей и сдавливающей ментальной хваткой. Сжав зубы, псайкер продолжает сжимать свою хватку до тех, пока не стирает плоть, броню и кости в порошок.

Не требуется бросок на попадание. Целью выбирайте любого персонажа в дальности 50м. Бросьте D100. Выбранный в качестве цели персонаж получает попадание с силой, равной выпавшему результату, и ББ, равным результату отдельного броска D100.

2 ОБЪЮРАЦИОН МЕХАНИКУМ

2 УП

Оружие заклинивает и двигатели отказывают, когда телекинетик использует свои силы, чтобы нарушить и изменить внутреннюю работу ближайших машин.

Пока действует сила, всё оружие цели имеет спецправило «перегрев». Вдобавок, если целью выбрана техника, каждая техника в юните получает попадание с силой 1 и особенностью «электромагнитное».

3 АКУСТИЧЕСКАЯ ВОЛНА

2 УП

Псайкер хлопает в ладоши, и этот звук стократно усиливается, производя ударную волну, которая сотрясает до самых костей и сбивает врагов с ног.

Психосила отыгрывается на все юнты в радиусе 25 м от псайкера.

Дальность СИЛ ББ Класс

Акустическая волна до 25м 40 - Штурмовое D20, ослепление подавление огнём

БАЗОВАЯ СИЛА

ШВЫРЯНИЕ

1 УП

С помощью одной только силы мысли псайкер отрывает огромную каменную глыбу от земли и швыряет её во врага.

Для проведения швыряния при отсутствии земли, псайкер должен видеть объект в дальности 25м, не закрепленный к земле и массой не выше 2 тонн.

	Дальность	СИЛ	ББ	Класс
Швыряние	35м	65	—	Одиночное 1, поражающий удар

4 ЛЕВИТАЦИЯ

2 УП

С помощью телекинеза псайкер воспаряет в небо, проносясь через всё поле боя одним прыжком.

Псайкер и его юнит немедленно передвигаются не более чем на 100м, если только он не пикирует, не выполняет «свечу» и не связан боем. Это движение нельзя завершать на «голове» у персонажей или на вершине непроходимого ландшафта, однако можно проходить сквозь любые препятствия высотой не более 50м. Любый персонаж, начинающий или заканчивающий этот манёвр на труднопроходимом ландшафте, должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта. Псайкер и его юнит не могут нападать в том же поле, в каком использовали эту способность, и при стрельбе из оружия в фазе стрельбы все персонажи считаются передвигающимися.

5 ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ КУПОЛ

3 УП

Пули отскакивают от воздуха, отлетая в сторону вражеских войск, когда псайкер возводит вокруг себя барьер из мерцающей энергии.

Пока действует сила, псайкер и все дружественные персонажи в пределах 20м от него имеют непробиваемый бросок на защиту на 85% против всех стрелковых атак, если стрелковое оружие использует обладающие массой снаряды.

6 КАИН-ЩИТ

1 УП

Некоторые псайкеры умеют искусно обращаться с телекинетическими полями, используя их как защиту и как оружие.

Пока действует способность, псайкер обладает незримым каин-щитом, действующим по правилам силового щита, но дающего 75% нефизической защиты с одной стороны и не занимающим руку. После применения способности псайкер может несколькими способами изменить ее действие:

- 1) 1 ОД, каин-меч – пока действует психосила, псайкер может использовать незримый силовой меч со стандартными характеристиками силового оружия. Также он может временно наложить профиль силового оружия на уже имеющееся
- 2) +2 УП, каин-барьер – пока действует психосила, перед псайкером создается телекинетическая стена (дальность до 5 метров, высота 5, полусфера с одной стороны), считающаяся непреодолимой преградой для любой пехоты и техники, и дающей 85% нефизической защиты от стрелковых атак и любых психосил с ее стороны. Оружие самого псайкера игнорирует эту преграду.
- 3) +3 УП, каин-купол – пока действует психосила, вокруг псайкера создается купол, во всем остальном идентичный каин-барьеру. Во время действия психосилы псайкер не может атаковать и считает любой ландшафт труднопроходимым.

ТЕЛЕПАТИЯ

Телепаты – это псайкеры, чьё ментальное мастерство завязано на контактировании с чужими разумами и их контроле. Телепат в состоянии лишить врага рассудка, только подумав об этом, вызвать состояние ужаса или завладеть мыслями жертвы и управлять её действиями.

1 ДОМИНИРОВАНИЕ

2 УП

Псайкер сжимает свою ментальную хватку на сознании врага, сковывая его душу и подавляя волю сражаться.

Пока действует сила, выбранный в пределах 50м юнит должен проходить тест на волю каждый раз, когда он собирается передвигаться, проявлять психосилу, стрелять, бежать или объявляет о нападении – если тест провален, действие не удаётся и юнит ничего больше не может делать в этот пост. Юнит, проваливший этот тест при попытке открыть предупреждающий огонь, не делает никаких выстрелов, но действует как обычно в последующей схватке.

2 МЕНТАЛЬНАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ 1 УП

Отчаяние оборачивается новой надеждой, а отвага кажется безумным героизмом, когда псайкер проецирует воодушевляющие мысли о победе в разумы своих союзников.

Дистанция - 100м. Если цель отступает, она немедленно перегруппировывается. Вдобавок, пока действует сила, цель имеет специправило «бесстрашие».

3 ВСЕЛЕНИЕ УЖАСА

3 УП

Даже храбрейшие герои начинают дрожать от страха, когда телепат показывает им образы из их собственных чернейших и ужаснейших кошмаров.

Дистанция 45м. Пока действует сила, цель имеет штраф - 50 к воле и считает все юниты противника, имеющими особенность «устрашение». Более того, она должна пройти проверку на боевой дух в свой следующий пост.

4 ЗАТУМАНИВАНИЕ

2 УП

За счёт своего мастерства обращения с варп-силами псайкер вливает в разум противников, затуманивая их взор и интуицию так, что для них он выглядит неясной тенью.

Пока действует сила, псайкер и все юниты в радиусе 10м от него имеют особенность «скрытый пеленой».

БАЗОВАЯ СИЛА

ПСИХИЧЕСКИЙ ВОЙЩЬ

3 УП

Псайкер глубоко втягивает в себя силу варпа, прежде чем издаёт вой банныи, усиленный психической энергией, разрывая разум врагов.

Радиус 25м от псайкера. Сравните ВОЛ псайкера и целей, если разница в пределах 25, цель получает 2 раны, если в пределах 10 м. от псайкера, в ином случае 1 рану. Против ранений, нанесённых психическим воплем, броски на защиту за броню или укрытие не допускаются.

5 НЕВИДИМОСТЬ

3 УП

Проникая в разум своих врагов, псайкер скрывает себя и своих союзников от зрения противника.

Пока действует сила, вражеские юниты могут вести только стрельбу по низкой меткости по псайкеру и его юниту, а в ближнебою наносят персонажам попадание только при выпадении 85+.

6 ГАЛЛЮЦИНАЦИЯ

3 УП

Паранойа, смятение и паника допостят до такой степени, что подрывают силы врагов, когда телепат меняет их восприятие реальности.

После успешного проявления данной психосилы сразу бросьте D6 для определения вида галлюцинации, которой подвергнется цель, которую видит псайкер (сделайте один бросок за весь юнит).

D6 Результат

1—2 Насекомые! Ненавижу насекомых! Нечто

ужасное забралось под броню жертвы и ползает по телу.

Юнит должна пройти тест на подавление огнём.

3—4 Как красиво! Чувство неотложности

пропадает, и одурманенные войны просто безразлично смотрят в пустоту.

Пока действует сила, все персонажи юнита получают штраф -20 к своим навыкам ближнего боя, -1 класс меткости, -15 к реакции и скорости, -2 ОД (ниже 1 уменьшить нельзя).

5—6 Ты! Ты предатель! Сознание врагов терзает

паранойа, и паникующие войны бросаются на своих товарищей.

Случайным образом выберите одного персонажа в выделенном юните. Эта персонаж подвергается атаке за каждого другого персонажа в своем юните. Броски на защиту за укрытие не допускаются, а попадания никак нельзя распределять на других. Если в выбранном в качестве цели юните противника нет персонажей, или кроме самого персонажа других персонажей попросту нет, в таком случае действует результат («как красиво!»).

ТЕХНОМАНСИЯ.

Псайкеры этой группы довольно редкое явление на поле боя. Первые из них были результатами экспериментов темных магов, что возжелали управлять машинами на существенно новом уровне, используя варп. Результатом стали псайкеры, что одной силой воли могли как разнести самую надежную и разрушительную бронетехнику в груды металлолома, а так же воссоздать любую машину из руин, точно феникса из пепла.

БАЗОВАЯ СИЛА

РАЗБОРКА

2 УП

Техномант вызывает к машинному духу выбранной машины, активируя ремонтные протоколы и заставляя его восстанавливаться даже от самых чудовищных повреждений, так и наоборот наполняя машинный дух, жаждой саморазрушения, перегружая его скрап-кодом.

Псайкер избирает любую единицу техники в радиусе 100 м и данная единица техники как восстанавливает ДЗ ХП, так и теряет его, в зависимости от выбора колдующего.

1

УСКОРЕНИЕ

3 УП

Техномант ободрает дух машины, давая ему силу не сбивать прицел, даже если машина движется на максимальной скорости

Выбранная в радиусе 50 м. техника, пока действует сила, всегда считается неподвижной при стрельбе, сколько бы она не двигалась.

2

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ

2 УП

Псайкер подчиняет своей воле механизмы оружия его союзников, заставляя их работать без всяких сбоев на стопроцентном КПД

Пока действует сила, все оружие псайкера и его юнита, а так же любого дружественного юнита в радиусе 100 м. имеет правило Когнис и Сверхнадежное, а так же отменяет правило Перегрев.

3

ПЕРЕГРЕВ

3 УП

Псайкер проклинает машинные души прототипов, снижая КПД их орудий и направляя их энергии против своих хозяев

Пока действует сила, выбранная в пределах 100 м. единица техники за каждый потраченный ОД будет считаться получившей перегрев из одного из своих орудий, которое выбирает сам псайкер. Перегрев будет работать в том числе и на ЛА.

4 СТОП-КРАН

3 УП

Псайкер разрывает связи в деталях машин, останавливая работу передач и двигателей

Выберите любую единицу техники в радиусе 50 м. Эта техника немедленно получает результат обездвижена. Если это летательный аппарат, то автоматически срывается результат крушение.

5 БУЙСТВО МАШИННОГО ДУХА

3 УП

Техномант доводит машины до безумия, заставляя их направить стволы на союзников или начать отступление

Псайкер создает область радиусом 30 м. с центром на расстоянии до 70 м. от самого псайкера. Все машины в этой области получают правило безумие.

6 МАШИННАЯ ФОРМА

3 УП

Псайкер превращает свою плоть в металл, а свою кровь в машинное масло, становясь воплощением Омнисии

Псайкер и все его подконтрольные юниты получают особенности машина, +1 к ФНП (если уже был, то 5+), безостановочный и мастер механизмов, пока действует психосила.

АТРОНАЦИЯ

С недавних пор в рядах биомантов, появилась особая каста псайкеров, чья основная задача это сражение на ближней дистанции. Заряженные чистой энергией варпа, эти ребята с легкостью могут разорвать бейнблейд голыми руками и ударом левой пятки вбить карнифкса в землю без особых сложностей.

БАЗОВАЯ СИЛА

КУЛАК МОЩИ

2 УП

Псайкер направляет ментальную энергию в собственные руки, наполняя их невообразимой мощью

Пока действует сила, все рукопашные атаки персонажа без оружия или при использовании каскетов имеют ББ 130 и отмену правила тяжеловесное.

1 СКОРОХОД

2 УП

Носи атроманта наполняет сила варпа и тот становится способным покрывать огромные расстояния за считанные секунды

Пока действует сила, псайкер и его юнит при передвижении пешком удваивают свою СКР и получают свойства подвижность и уклонение.

2 ГРОМ С НЕБЕС

1 УП

Атромант высоко подпрыгивает и одним ударом ноги сверхунастигает своего врага, сбивая того с толку и запросто ломая кости и броню.

Считается автоматически попадающей рукопашной атакой, с профилем Сила x2, ББ 130, контузящее, одноразовое, антитанк, взрыв 5м

3 БОЙ БЕЗ УСТАЛИ

3 УП

Легкие атроманта работают с ужасающей скоростью, на полную используя ресурсы организма, наполняя каждую клеточку тела мага волей к победе и нечеловеческой силой.

Считается рукопашной атакой, с профилем рукопашная 10, Сила +10, ББ 100.

4 ИЗМОР

2 УП

Атронат использует силы противника против него самого, мастерски уклоняясь от его атак, и принимая на себя все его атаки, после чего издает громкий боевой клич и выпускает всю поглощенную энергию, превращаясь в настоящего монстра.

Пока действует сила, если у персонажа остается 1 рана, он получает +4 ОД, невзирая на лимиты. Если скастовать заклинание не на 2, а на 4 УП, то действует на все дружественные юниты в радиусе 30 м.

5 УДАР БЕЛИАРХА

2 УП

Псайкер выпускает внутреннего зверя, наполняя всех вокруг разрушительной энергией, что сметает плоть врагов с костей и вдавливая врагов в их же броню.

Все юниты в пределах 30 м. от псайкера получают попадание с Силой X, ББ 100, контузящее, ослепление, гравитационное

6 АДСКАЯ АРЕНА

4 УП

С помощью нечестивых ритуалов псайкер вызывает из варпа бойцовский ринг, дабы сразить на нем самых стойких врагов на этом подавляющем душу поле боя.

В зоне радиусом 40 метров, центром в точке которой находился псайкер, кастовавший эту психосилу, на 3 хода образуется Адская арена. Все вражеские юниты оказавшиеся на ней не могут использовать броски на защиту, а так же получают штраф в 20 ХтХ, а стрелять могут только навскидку.

КРИОМАНСИЯ

Предсказатели стремятся разглядеть скрытое прошлое галактики и узнать о грядущих событиях. Эти способности позволяют предсказателям следовать по запутанным нитям Имматериума в поиске ответов, что они ищут, и иногда им даже удаётся повлиять на последствия своей судьбы.

БАЗОВАЯ СИЛА

ДЫХАНИЕ ЗИМЫ

2 УП

Псайкер набирает в легкие воздух с поля боя, а затем выпускает из собственной глотки поток холодной энергии

Считается стрелковой атакой со следующим профилем: Сила X, ББ 100, огнеметное 30 м, криогенное, удушение

1 БУРАН

3 УП

Псайкер произносит заклятье, вызывающее неустойчивую снежную бурю, которая без труда оптимизiert жизни даже тяжёлобронированных врагов.

Считается стрелковой атакой со следующим профилем: Сила 55, ББ 130, взрыв 30 м, дальность 100 м., криогенное, ослепление, а так же все противники получившие попадание от бурана, не могут передвигаться 2 хода, если не имеют особенность морозоустойчивый.

2 ГЛЫБА

3 УП

Усилием воли колдун останавливает движение атомов атмосферы, собирая на врагов гигантский кусок твёрдого азота и кислорода.

Дальность 50 м., Сила Д, взрыв 20 м., ББ 80, криогенное, контузящее. При наличии свойства морозостойчивый, Сила Д заменяется на Силу 100.

3 АДСКИЙ ГОЛОЛЕД

4 УП

Заклинатель концентрируется, и начинает излучать холод, превращающий поверхность вокруг него в вечную мерзлоту.

В радиусе 60 м. от псайкера весь ландшафт становится опасным и техника при попытке движения на крейсерской скорости (кроме ЛА и скиммеров) получают обездвиживание. Сверхтяжёлая техника обездвиживается на 6+, тяжёлая на 4+, шагающая на 3+, а обычная по умолчанию.

4 АБСОЛЮТНЫЙ НОЛЬ

5 УП

Псайкер совершает сложные пассы и читает непроницаемые заклятья, чтобы стать колыбелью изначального мороза. Космический холод пронзает и материальный мир, и Имматериум, развоплощая и убивая любого, кроме самого колдуна.

Пока действует сила, в пределах 20 метров от псайкера

появляется стазис-сфера, радиусом 5 метров. Все юниты, попадающие в сферу также попадают в стазис, получая попадание СИЛ 50 ББ 50, криогенное. Сфера действует 5 ходов, а находившиеся в ней юниты выйдут из стазиса либо через 10 ходов, либо под воздействием поджигающего или мельта-оружия (разморозка союзника тратит 3ОД и требует перезарядки оружия сразу после этого)

5 МОРОЗНЫЕ ЦЕПИ

3 УП

Маг, хладнокровно прочитав заклинание, высасывает из врагов тепло жизни, сковывая их, лишая воли и сил.

Пока действует сила, все вражеские юниты без морозоустойчивости на локации с псайкером получают штраф скорости и меткости. Пехота и шагающая техника получает -30 СКР и -3 к МЕТ. каждый ход проходит 2 теста на силу — успешное прохождение их сбросит дебаффы на 1 ход. Техника и тяжёлая техника получает штраф -15 к скорости, -1 мет, но не может его снять. Сверхтяжёлая техника штрафов не получает.

6 ГИПЕРБОРЕЯ

5 УП

Псайкер вздыхает к дыханию глубочайшей и темнейшей Зимы, превращая на минуту вьюбранную местность в её владения.

Невообразимый холод буквально превращает живых в ледяные кристаллы, которые через секунду раскалываются под напором пурги.

Считается стрелковой атакой со следующим профилем: Сила 80, ББ 130, взрыв 80 м, криогенное, контузящее, ослепление, антитанк, дальность 200 м.

НАСЛАЖДЕНИЕ

Предсказатели стремятся разглядеть скрытое прошлое галактики и узнать о грядущих событиях. Эти способности позволяют предсказателям следовать по запутанным нитям Имматериума в поиске ответов, что они ищут, и иногда им даже удаётся повлиять на последствия своей судьбы.

БАЗОВАЯ СИЛА

ЭКСТАЗ

2 УП

Псайкер заключает с жертвой нечестную сделку, забирая её силу и волю к победе в обмен на невообразимое наслаждение.

Выбранный в пределах 50 м. юнит теряет Д6 ОД пока действует сила, во время действия этой силы все потерянные целями ОД, переходят к псайкеру. Нельзя превышать лимит в 10 ОД.

1 КАКОФОНИЧЕСКИЙ ХОР 2 УП

Маг взывает к Тёмному Принцу, дабы тот на несколько секунд погрузил разум нечестивцев в песни своего Царства. Мало кто остаётся после такого в живых.

Считается стрелковой атакой со следующим профилем: Сила 60, ББ 100, взрыв 10 м, электромагнитное, ослепление, антитанк, дальность 70м.

4 ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

2 УП

Псайкер разглядывает мысли, скользящие в разуме жертвы, а потому реагирует на предупреждение, оставаясь невредимым.

Пока действует сила, псайкер и его юнит получает уклонение с перебросом броска за укрытие, а так же при стрельбе по нему и его юниту противники получают MET-1

2 СЕНСОРНАЯ ПЕРЕГРУЗКА 1 УП

Псайкер ненадолго превращает жертву в абсолютно беспомощный агонизирующий кусок плоти, наслаждаясь каждым мновением её невыразимых страданий. Пока действует сила, все вражеские юниты в радиусе 40 м. от псайкера должны проходить тесты на реакцию и волю. В случае провала обоих тестов теряют половину ОД с округлением вверх.

5 МАРИОНЕТКА

3 УП

Псайкер вырывает разум из тела, давая управлять собой демоническим повелителем из варпа. Однако таким образом он способен буквально со скоростью мысли реагировать на любые действия врага и рвать его на кусочки со скоростью демона.

Псайкер получает попадание Силой 80, ББ 100, контузиящее и если он не получает неспасенную рану, то в следующие 2 хода он будет иметь 10 ОД и +50 к СКР, +30 к ХТХ + 30 к РЕАК, но при этом он не может использовать стрелковое оружие и стрелковые психосилы, а так же обязан отсоединиться от своего юнита

3 СОБЛАЗНЕНИЕ 3 УП

Возвзав к неотразимости Владыки Наслаждения, псайкер предстаёт в глазах своей жертвы неоспоримым повелителем, заслуживающим собачьей преданности. Пока заклинание действует, очарованный исполнит любую волю мага.

Пока действует сила, выбранный в радиусе 10 метров юнит и псайкер должны бросать д100 и прибавить к нему свой показатель харизмы. Если значение псайкера равно или выше, то жертва попадает под контроль псайкера на этот ход, если ниже — получает иммунитет к этой способности на 2 хода.

6 ВАКХАНАЛИЯ 4 УП

Касаясь природной жажды насилия в каждом из своих врагов, псайкер заставляет их убивать и калечить друг друга и себя, и с сардонической улыбкой наблюдает за побоищем.

Пока действует сила, все вражеские юниты в радиусе 100 м. от псайкера каждый ход должны проходить тест на волю. В случае успеха — они обязаны атаковать ближайший вражеский юнит с MET-1. В случае провала — обязаны бить сами себя на все ОД что у них есть.

УЛЬТИМАТИВНЫЕ СИЛЫ:

Биомантия: РЕГЕНЕРАЦИЯ 6 УП

Концентрируя на бесконечности, псайкер выплескивает свою психическую энергию мощнейшим фонтаном, заживляя раны, приводя в сознание и возвращая к жизни павших братьев по оружию.

Все раненные дружественные юниты в радиусе 60 метров восстанавливают одну рану. Легко раненные и контуженные восстанавливают +2 по таблице увечий. Убитые не более, чем 1 цикл постов назад становятся легко ранеными.

Трансмутация: АННИГИЛЯЦИЯ 8 УП

Псайкер направляет на жертву поток неестественной материи, призываемой из других реальностей. Одно единственное соприкосновение приводит к мгновенному расщеплению врага на мельчайшие частицы, а высвобождающаяся энергия становится разрушительнейшим взрывом.

Псайкер должен пройти 3 теста на волю. Если он проваливает хотя бы один из них, то ничего не происходит, а сам псайкер немедленно подвергается опасностям варпа, игнорируя результат 6. Если тесты успешно пройдены, то выбранный юнит на расстоянии не более 60 метров получает попадание СИЛ 100 ББ 100. Юнит, получивший неспасенное ранение от этой способности, мгновенно умирает, при этом никакие броски на защиту не дозволяются. На месте его смерти создается взрыв 12 СИЛ 100 ББ 100, вихревое.

Геокинез: РАЗЛОМ 7 УП

Ударом ноги о землю геомант вызывает катастрофический разлом одновременно в материальной и эфирной реальностях. Уже через мгновение перед ним простирается ужасающая бездонная впадина, а любой несчастный, кому не повезет туда упасть, либо переломает все кости, либо сгинет во флуктуациях варпа.

Псайкер создает разлом 100 метров длиной, 7 метров шириной. Любые юниты оказавшиеся на месте разлома в момент создания или пытающиеся его преодолеть проваливаются в него и должны кинуть Д6. На 4+ цель получает атаку с профилем СИЛ 100 ББ 150 одиночное 3, в противном случае – мгновенно умирает, при этом не позволяют никакие броски на защиту, тела жертвы не остается. Крупногабаритная техника всегда считает результат равным 4+, но теряет 4 ОД пока не покинет разлом, либо пока он не прекратит свое действие. Действует сила 5 постов.

Пиромансия: СВЕРХНОВАЯ 6 УП

Солнечный жар сверхновой звезды может быть смертелен, но из его пламени в бесконечность устремляются все новые лучи, дарующие жизнь. Псайкер облачает себя и своих союзников в огненный саркофаг, перерождая их плоть и души, чтобы они с новыми силами смогли вступить в бесконечную войну.

При использовании психосилы псайкер, а также любые союзные юниты на его выбор, не являющиеся техникой, не далее, чем в 5 метрах от него, на этот и два следующих цикла постов погружаются в стазис, заключая себя внутри

пылающего огненного шара — юниты в стазисе будут игнорировать любой урон кроме вихревого. Шар считается структурой, не учитывающей никакие спецправила и имеющий нефиз 60, броню 100, выносливость 100 и 12 ран. Если за 3 цикла постов шар будет уничтожен, то все юниты внутри него мгновенно выходят из стазиса и получают попадание с профилем СИЛ D ББ 100 взрыв 5 м. Если шар благополучно пережил все это время, то юниты, находившиеся в нем, полностью восстанавливают все раны и характеристики до их стандартного значения, а любые дебаффы не будут действовать на них еще 2 хода. Во время существования шара каждый ход всем вражеским юнитам в радиусе 60 м наносится попадание СИЛ 100 ББ 100, поджигающее, ослепляющее, подавление огнём.

Чума: СИЛА ГНИЛИ 5 УП

Болельзнь всегда ассоциируется с мучениями, обессиливанием и смертью, но колдуньи Бога Разложения способны обратить ее во благо – мускулы союзников укрепляет неведомая сила, и, чтобы превратить их в холодные трупы, врагам придется очень сильно постараться.

Пока действует сила, все союзные персонажи на той же локации, где и псайкер, проявивший эту силу имеют правило Несгибаемый. Если какого то союзного персонажа убивают, то он не убирается из игры, вместо этого он получает легкое ранение, никаких бросков делать не нужно. Это распространяется на любой урон, кроме вихревого. Персонажи с возвышенной меткой Тзинча и демоны Тзинча бонуса не получают

Перемены: ПЕРЕМЕННОЕ ИСТОЩЕНИЕ 7 УП

Чародей взывает к Изменяющему Пути и тот небрежным движением руки разрывает реальность, превращая все вокруг в квинтэссенцию хаоса – сотни рук пытаются разорвать и утянуть в эмпиреи за собой все живой, а потоки маического огня искажают сущность самых привычных вещей.

Применение психосилы на один ход отнимает у всех юнитов на локации (как союзных, так и вражеских) по 2 ОД, эти ОД передаются псайкеру (при этом он может превысить лимит до 15 очков), либо любому из юнитов того же игрока (до достижения лимита в 10). Если после заполнения всех лимитов остаются неиспользованные укрощенные ОД, то за каждое из них все юниты без метки Тзинча получают попадание СИЛ 40 ББ 70, «укрытие не спасает», «электромагнитное».

Предсказание

ОСНОВОВКА ВРЕМЕНИ 7 УП

Повелителя Перемен практически невозможно ранить в бою, ведь благодаря своим сверхъестественным способностям он может управлять законами материального мира. Могущественный псайкер угодобляется ему, с помощью колдовства останавливая сам ход времени.

Применение психосилы дает псайкеру и всем юнитам, находящимся под контролем игрока, дополнительный ход (враги другие союзники ход не получают). Этот ход проходит по тем же правилам, что и любой другой, за исключением нескольких моментов: из-за остановки времени никакие другие юниты не могут шевелиться никоим образом, никакие способности, действующие несколько ходов не будут в этот ход продолжаться. Цели не могут использовать активную защиту (щиты, парирование, уклонение и т.д.), не используют право атаки первыми в ближнем бою в зависимости от реакции и автоматически проваливают любые тесты, кроме тестов на силу и выносливость, но по-прежнему могут делать спас-броски за броню, «не зная боли» и нефизическую защиту. Любой активный отряд в это время может потратить дополнительные 2 ОД на поиск уязвимостей – все его атаки будут игнорировать броню и укрытие целей в этот ход.

Остановка времени также заканчивает весь цикл постов, вне зависимости от того, сделали ли ход другие игроки и NPC – псайкер сразу же получает второй ход, после которого начинается следующий цикл. Все действия после применения психосилы в тот же ход тоже считаются происходящими по правилам остановки времени.

Фулминация:
МОЛНИЕВЫЙ КЛИНОК 6 УП

Псайкер нагревает воздух вокруг себя до невообразимо высоких температур и создает мощный молниевый разряд, испепеляющий одинаково легко платой, метал и камень.
Выбранная цель в радиусе 100 метров получает попадание СИЛ 100 ББ100, одиночное 6, нефизическое, электромагнитное, антитанк, ослепляющее, контузящее, гравитационное

Теленация:
ПСИ-КУПОЛ 6 УП

Псайкер полностью скрывает себя и своих собратьев невидимой теленатической стеной, за пределами которой никто не в силах даже заметить скрытых псайкера, а все их атаки из этого купола в их голове будут расценены как пришедшие от самих себя или от союзников.
Вокруг псайкера создается зона радиусом 15м. Все юниты, полностью находящиеся в этой зоне во всех отношениях являются невидимыми по отношению к персонажам, находящимся вне зоны. Те, кто находится снаружи не может объявлять их целью никаких атак или маневров

Телекинез:

СОКРУШАЮЩЕЕ ШВЫРЯНИЕ 6 УП

Лучшие телекинетики могут поднимать словно пушинки целые танки, отправляя их непринужденным движением в руки на голову ничего не ожидающим врагам.
Выберите видимый не закрепленный к земле объект в пределах 100 метров от вас массой до 200 тонн. Вы можете швырнуть его на 100 метров от его первоначального расположения. Если объектом была техника, то она получает попадание с профилем СИЛ D ББ 100, антитанк, сокрушающий удар и результаты «Экипаж контужен» и «Техника обездвижена» вне зависимости от того, было ли нанесено повреждение. Если объектом швырания был пехотинец, то он получает такое же попадание, но с правилом «Мгновенная смерть». Все юниты в месте попадания (им считается наибольшее расстояние между двумя точками брошенного объекта увеличенное в 1.5 раза) получают попадание с ББ 100, сокрушающий удар, контузящее, мгновенная смерть и силой, зависящей от массы брошенного объекта (за каждую тонну веса прибавляется 2 единицы силы, при этом, если масса превышает 50 тонн, то сила считается D).

Светлая демонология
НУЛЬ-ПОЛЕ 6 УП

Могущественный демонолог останавливает течения Имматериума, лишая колдунов своих сил, а демонов – источника энергии.
Пока действует психосила, игра на локации, на которой находится псайкер, отыгрывается по правилам нуль-поля, но сам псайкер может беспрепятственно поддерживать эту психосилу.

Темная демонология
ЖАТВА ДУШ 8 УП

Когда поле боя заливает кровь, граница между варпом и материальным миром становится особенно тонка. Для жутких существ, обитающих в Имматериуме, это отличная возможность вырваться на свободу, чтобычинить ужас и разрушение.
Психосилу возможно применить только в том случае, если в этот цикл постов уже было убито как минимум 3 живых существа. На месте последних 3 убитых появляются 3 Высших Демона, причём принадлежность их к какому-либо

богу выбирается случайным образом. Демоны будут находиться в материальном мире 5 постов, потом они немедленно изгоняются. Каждое убийство, совершенное демоном, позволяет прожить ему ещё один пост..

Техномансия
ВОЛЯ ОМНИССИИ УП 6

Псайкер поднимает остовы уничтоженной техники, сплавляя воедино разрушенные узлы, дабы совершить перерождение машины в нечто новое- живое воплощение тёмного Омниссии
Псайкер выбирает любую руину от разбитой техники. Эта руина автоматически исчезает и на ее месте создается юнит из одного Сокрушителя Душ с закачкой на выбор псайкера с лимитом в 125 мощи. Этот сокрушитель полностью подконтролен псайкеру до тех пор, пока не будет уничтожен.

Атронация
МУЛЬТИПЛИКАТЫ УП 6

Псайкер создает временные копии самого себя, которые появляются из ниоткуда и одним строем рвутся в ближний бой
Псайкер, успешно применивший эту психосилу, немедленно создаст юнит из D20 копий самого себя, которые в отличие от самоо псайкера имеют максимум 1 рану, 5 ОД, НЕФИЗ 35, и нулевую меткость. Мультипликаты не требуют поддержки каста, но умирают в нуль-полях и при отрицании этой психосилы - отрицание можно проводить в любой пост, пока жив хоть один мультипликат. Мультипликаты не могут кастовать психосилы.

Криокинез
ВОЦАРЕНИЕ ЗИМЫ 7 УП

Псайкер, рискуя сознанием и душой, ныряет в варп-энергию, пытаясь в этом месте исказить её, вызвав аномальное похолодание. Если ему это удаётся, враги страдают от злобного мороза, а союзникам гораздо легче думать и действовать.
Все союзные отряды на локации получают "Морозоустойчивый", +2 ОД, +20 СИЛ, ВЫН, СКР, РЕАК, ИНТ, ВОЛ. Все вражеские получают -2 ОД, -20 СИЛ, ВЫН, СКР, ИНТ и ВОЛ. Эффект сохраняется на локации только при поддержании, на что псайкер должен тратить половину своих ОД.

Наслаждение
ПОСЛЕДНИЙ АККОРД 8 УП

Псайкер вызывает из под земли титанического размера демонические кричащие и визжащие колонки, изрывающие на весь мир голос самого Тёмного Принца, что какофонией пронзает разумы смертных, пока псайкер в конульских извлекает звуки из появившегося в его руках демонического инструмента.
Эта психосила имеет два уровня: шадающий к хаосу и все сметающий. Если вы выбрали шадающий уровень, то все вражеские юниты, а так же все персонажи с меткой кхорна или демоны кхорна в 100м от псайкера получают автоматическое попадание СИЛ 100 ББ 130, мгновенная смерть, электромагнитное, контузящее, ослепление, антитанк, безумие
Если вы выбрали все сметающий уровень, то попадание получают все персонажи на локации, не имеющие метку Сланеш или не являющиеся Демонами Сланеш. Профиль этого попадания: СИЛ D, ББ 130, нефизическое, мгновенная смерть, контузящее, ослепление, безумие.