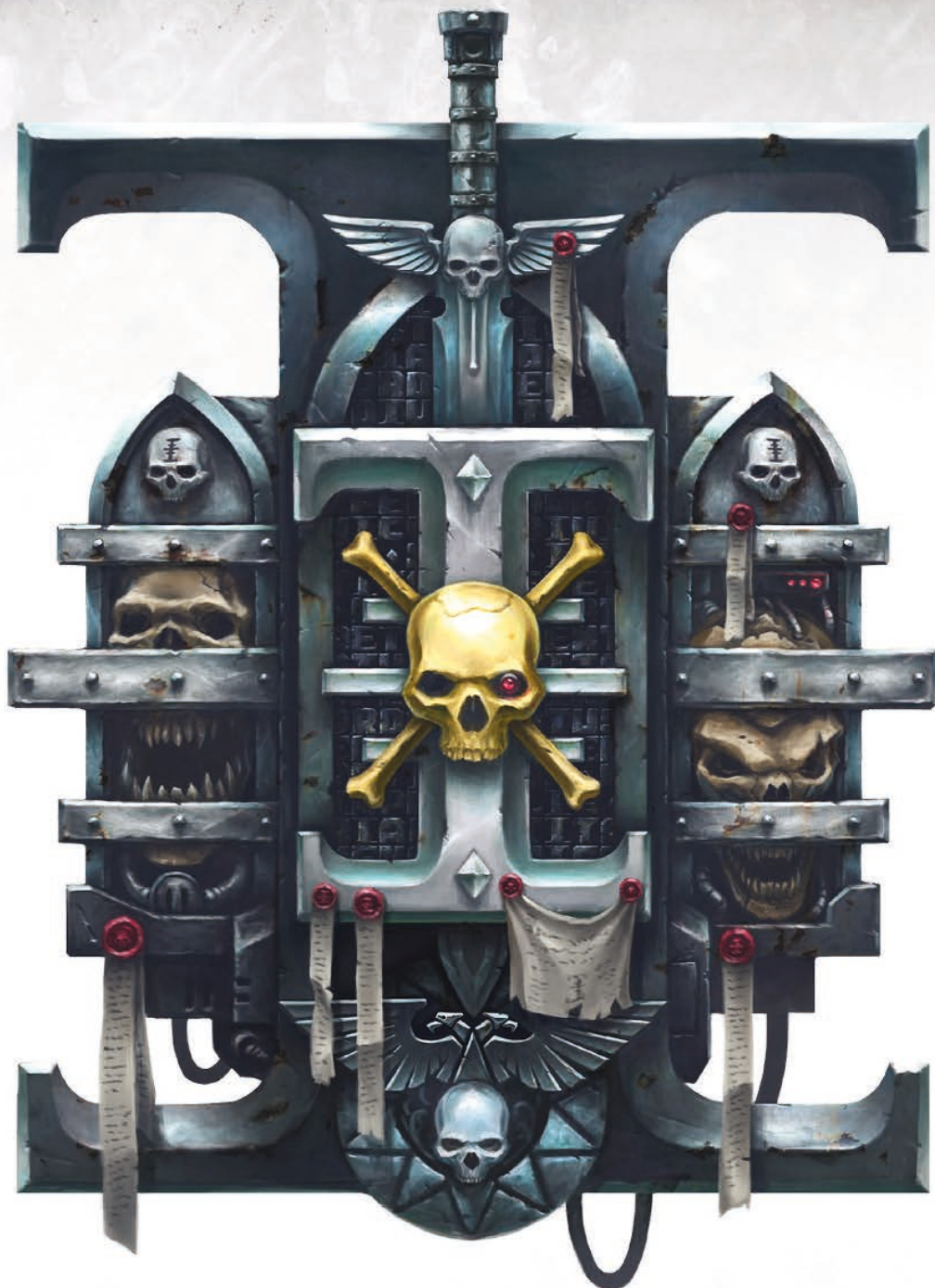




ВХ40К

КОДЕКС АДЕНТУС АСТАРТЕС

КАРАУЛ СМЕРТИ



КАРАУЛ СМЕРТИ

ИСТРЕБИТЕЛИ ОРД ЧУЖИХ

СОДЕРЖАНИЕ

КАРАУЛ СМЕРТИ.....5	ВОЙСКА КАРАУЛА	ВОЙСКА КАРАУЛА
Долгое Бдение.....6	СМЕРТИ.....64	СМЕРТИ (Продолжение)
Братство героев.....8	Списки оснащения Караула Смерти...65	Истребительная команда «Аквила».....95
Бич ксеносов.....10	Караульный магистр.....66	Истребительная команда «Фурор».....96
Орудия охотника на чужаков.....12	Караульный капитан.....68	Истребительная команда «Венатор».....97
Братья Караула Смерти.....14	Караульный капитан Артемид.....69	Истребительная команда «Доминатус».....98
Узы связующие.....16	Капеллан.....70	Истребительная команда «Маллеус».....99
Верный удар.....17	Ортан Кассий.....71	Истребительная команда «Пургатус».....100
Клятвенная десятина.....18	Библиарии.....72	Командная группа «Стратегиум».....101
Караульные цитадели.....21	Дженсус Наториан.....73	Караульная рота.....102
Геральдика почтенных.....22	Ветераны.....74	Транспортно-десантное авиакрыло
СТРУКТУРА ЩИТА.....24	Отделение Крулла.....75	«Корвус».....103
Караульные магистры.....27	Отделение Доната.....76	Караульная группировка Артемиды...104
Караульные капитаны.....28	Дредноут.....77	Истребительная команда «Кассий»...105
Капелланы и библиарии.....29	Почтенный дредноут.....78	ПРИЛОЖЕНИЕ.....106
Ветераны.....30	Почтенный дредноут Нигилус.....79	Специальные правила Караула Смерти...106
Авангардные ветераны.....32	Терминаторы.....80	Особенности военачальника.....106
Мотоциклисты.....33	Гарран Бранатар.....81	Тактика действий.....107
Терминаторы.....34	Авангардные ветераны.....82	ОРУЖЕЙНАЯ КАРАУЛА СМЕРТИ....108
Дредноуты.....35	Отделение Галатаэля.....83	Дистанционное вооружение.....108
Транспортные средства.....36	Эдрик Сеторакс.....84	Рукопашное вооружение.....110
«Чёрные звёзды Корвуса».....38	Антор Делассио.....85	Спецоснащение.....111
Рыцари Долгого Бдения.....40	Мотоциклисты.....86	Броня.....112
Эпохи в дозоре.....50	Жетек Субэрэй.....87	Оснащение техники Караула Смерти..112
Война из последних сил.....55	«Носорог».....88	Реликвии Блящих.....113
ОХОТНИКИ НА ЧУЖАКОВ.....56	«Секач».....89	Ударная группировка «Чёрное копьё»..114
	Десантная капсула.....90	Тактические задачи Караула Смерти..116
	«Чёрная звезда Корвуса».....91	СПРАВОЧНАЯ ТАБЛИЦА.....118
	«Лэндейдер».....92	ГЛОССАРИЙ.....119
	«Лэндрейдер» типа «Искупитель».....93	
	«Лэндрейдер» типа «Крестonosец».....94	



Дети 41-го тысячелетия

Редактура и вёрстка: Desperado
Перевод: Str0chan (художественный текст), Desperado (правила)
Корректура: samurai_klim, Shaseer

Особая благодарность Locke за финальную сверку правил и FlashCell за предоставленные материалы.

Версия 1.02

В данный кодекс добавлены инфолисты из коробки с игрой Death Masque, а также из 109-го номера еженедельного журнала "Вайт Дварф".

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2016-й год. ©







КАРАУЛ СМЕРТИ

Рёв чужака наполняет сам воздух. На целую Галактику раздаётся чудовищный боевой клич, выкрикиваемый сотнями тысяч голосов, одни из которых гортанные, другие визгливые, но все они одинаково терзают слух человека. Ксенос рвется всё дальше, и земля чернеет от его погани. Его не волнует ни порядок, ни гармония бытия: зверь жаждет только разорить и разграбить законные владения людей. И всё же он сам будет сломлен и обращён в прах.

Путь ненавистному врагу преграждает тонкая чёрная линия из бойцов Караула Смерти. Его воины составляют Щит-что-убивает, благородное братство образцовых бойцов, настолько могучих, что им по силам отразить сотню вторжений без единой передышки. Они – горстка бляших, дозорные бездны, и их звёздные крепости отделяют человечество от невообразимых кошмаров. Благодаря этим цитаделям свет Имперiums будет пылать, пока не сгинут сами звёзды.

Славно, что чужакам противостоят столь несравненные герои; но в действительности у государства людей просто нет иного выбора. В Галактике непредставимое множество иных рас: сначала они плодятся, будто крысы, в тёмных уголках, куда не проникает взор человека, но быстро выносят на свет мерзкую истину своего существования. Их кровожадные орды обрушиваются на Империю Человечества так же яростно и неустанно, как волны бушующего моря на скалистый утёс. Среди этих тварей из глубин космоса есть и крохотные мозговые паразиты, и колоссальные биотитаны, под ногами которых содрогается земля. Если бы не Караул Смерти, что крушит их армии, бесконечный поток ксеносов рано или поздно подточил бы могущество Имперiums. Государство людей утонуло бы в безбрежной реке злобы чужаков-узурпаторов, желающих его погубить.

Дозорные цитадели Имперiums по всей Галактике бдительно следят за возникающими угрозами. Их не всегда получается устранить без лишнего шума – часто Караулу Смерти приходится вступать в бой с армиями поистине умопомрачительных размеров. Но там, где простые солдаты лишь дрожали бы в страхе, Караульные спокойно наблюдают за врагом, изучают его и наносят удар в самое слабое место, причиняя наибольший урон. С хладнокровной точностью они определяют главнейшую опасность, ставят себе задачу искоренить её, а после успеха начинают искать новые цели. Ими могут оказаться инопланетные вожаки, авангардные отряды сил контратаки противника, вся неприятельская орда или ещё десяток возможных угроз – каждая будет истреблена в свой черёд. Караульные Смерти ведут так все войны, соединяя беспощадную логику железной решимостью и врождённой доблестью. Благодаря подобному сочетанию дозорные одерживали бессчётные победы на протяжении тысячелетий. Если бы не эти бойцы, Имперiums уже давно ослабел бы и пал. С ними же он остаётся нерушимым.

Хотя немногие осознают это, но груз надежд человечества на спасение от апокалиптического нашествия чужих несут на своих широких плечах именно Караульные Смерти.

И пока что они не подводили.



ДОЛГОЕ БДЕНИЕ

Империя осаждена со всех сторон. Ни одна планета не защищена от тошнотворной мерзости Хаоса, опасности столь коварной, что она скрывается под маской самого человечества. Но, пока Враг Внутренний гложет основы цивилизации, снаружи на её стены во всех концах Галактики насаждают чужаки. Слишком часто они с ужасающей силой обрушиваются на врата законных владений Императора, угрожая повергнуть линии обороны людей и захватить, поработить или пожрать людские миры на огромных участках космоса.

Против ксеноимперий выходят космические десантники Караула Смерти – братство самоотверженных воинов, поразительно могучее, но фактически неизвестное обычным людям. Им доверено служить глазами и ушами Империи и, вечно храня бдительность, стойко отражать внешние угрозы. Больше того, Караульные обязаны исследовать, анализировать и уничтожать чужаков, наиболее опасных для незыблемости господства человечества. И неважно, приходят они в облике древнего кровожадного зла или молодой честолюбивой империи.

Если мир-гробница некронов заворочается во сне, Караул Смерти не позволит ей пробудиться. Если флот тиранидов запустит щупальца на суверенную территорию людей, Караул Смерти выжжет его дотла. Если вероломные эльдар выйдут из тени и начнут хитроумные войны, полные обманов и манипуляций, Караул Смерти низвергнет их в небытие. Даже неистовые орочы Вааа!, что охватывают целые системы, терпят необратимо разгромные поражения от караульных рот этого тайного капитула. От них не скрыться ни единому чужеродцу, и если эти кошмарные создания вообще ведают страх, то символом его для них является космодесантник Караула Смерти в угольно-чёрной броне.

ОРДО КСЕНОС

Ордо Ксенос – ветвь Инквизиции, которая отвечает за противостояние Чужому во всех его формах, вследствие чего считается одним из главнейших союзников Караула Смерти. Две организации часто действуют рука об руку как на поле битвы, так и в стратегическом. Случалось, что караульной цитаделью руководил не космодесантник, а лорд-инквизитор. Бывало и обратное, когда таинственные силы Инквизиции вели за собой боевые братья из числа Караульных.

Но между ними не всегда царит согласие. Инквизиторы наделены огромной независимостью, и известно, что наиболее радикальные из них общаются с ксеносами или даже применяют оружие чужаков для борьбы с более серьезными угрозами. Караульные Смерти, будучи приверженцами более пуританских взглядов, весьма эмоционально реагировали на подобные поступки, что не раз приводило к кровопролитию.





БРАТСТВО ГЕРОЕВ

Служба в Карауле Смерти считается великой честью, поскольку его войны во многих смыслах оказываются на голову выше соратников, становясь элитой элит. Точно так же, как в ряды Адептус Астартес выбирают лишь самых многообещающих воинов всего человечества, данный капитул формируется из наиболее умелых и смертоносных боевых братьев. Вследствие этого Караул является поистине уникальной силой.

Караул Смерти, состоящий из небольших элитных рот, заметно напоминает по структуре другие ордены Космодесанта. Однако его бойцов призывают не с единственного родного мира и не с ряда планет, богатых качественным генетическим материалом. Нет, в состав Караула входят Астартес из капитулов, обязавшихся делиться частью своих сил для бесконечной войны против чужаков. В нём сражаются лишь герои, каждый из которых показал себя опытным охотником на ксеносов ещё до того, как начать обучение на оперативника-караульного.

Если боевой брат постоянно демонстрирует успехи в истреблении чужаков, на него обязательно обращают внимание офицеры ордена. Чаще всего – ротный капитан, готовый подтвердить мастерство воина в борьбе с ксеносами; аптекарий, что заверяет его безупречное физическое состояние; капеллан, который изучает силу воли космодесантника и безгрешность его души. Если все трое высказались в пользу кандидата, к обсуждению подключается магистр капитула, и его согласие решает судьбу возможного рекрута. Хотя могут пройти годы, прежде чем воина призовут для Долгого Бдения, впоследствии он станет одним из самых тренированных защитников Империи. Каждый час его бодрствования будет посвящён одной важнейшей задаче – искоренению враждебных чужаков.

Большинство капитулов Империи перед тем, как отправить избранного бойца в Караул Смерти, проводят ту или иную церемонию. Ульградесантники собирают как можно больше воинов из его роты, и они салютуют товарищу, пока тот поднимается на борт чёрного «Промового ястреба», что унесёт его навстречу неизвестной жизни. Тёмные Ангелы до отбытия собрата берут с него клятву хранить тайны ордена, напоминая, что он не вправе упоминать о скрытых истинах Скалы. Но вне зависимости от капитула, проводы всегда отличаются серьёзной и мрачной атмосферой. Все Астартес понимают в душе, что, скорее всего, больше не увидят собрата – ведь он окажется на передовой войны с ксеносами и почти наверняка падёт мучеником за правое дело. В ознаменование столь неприятной судьбы доспех новобранца перекрашивают в угольно-чёрный цвет.

Прибыв в свой новый дом – дозорную цитадель – рекрут проходит беспощадные испытания, умственные и телесные, благодаря чему достигает пика собственных возможностей. Пусть в прежние годы он сражался с десятками или даже сотнями инопланетных рас, в тёмных уголках Галактики рыскают ещё тысячи, и в ходе нелёгкого курса гипнообучения подсознание воина наполняется добытыми Караулом точными знаниями о заклятых ксеноврагах.



Благодаря этому, когда воин сталкивается с неприятелем, которого не видел прежде, данные о его слабых местах и уязвимостях сами по себе всплывают в памяти.

Завершив обучение, Караульный временно теряет любое прежнее звание и назначается в отделение, называемое «истребительной командой». Каждая из этих боевых единиц представляет собой группу несхожих между собой Астартес, набранных из различных орденов (вплоть до десяти). Все космодесантники наделены собственной культурой, специализацией и взглядом на принципы военного искусства, что могло бы привести к расколу и соперничеству при лобовом столкновении сильных личностей. К счастью, все воины в команде разделяют одни идеалы и принесли одинаковые клятвы – защищать Империум любой ценой.

Тяжелые совместные битвы неизбежно объединяют Астартес истребительных команд. Они учатся не только уважать разнообразные методики и способности товарищей, но и полагаться на них. Когда истребительная команда врывается в раскаленный добела жар сражения, она уже превращена в силу намного более действенную, чем простая сумма составляющих её частей. Как известно любому оружейнику, наилучшие клинки состоят из многих слоёв металла, сложенных вместе, откованных и закалённых – лишь после этого они становятся истинными шедеврами ремесла. То же самое верно и для истребительных команд Караула Смерти: всякое отделение является уникальным, исключительным оружием, кромка которого отточена столь превосходно, что единственным точным ударом оно в состоянии повергнуть целую империю чужаков.

ЧЁРНЫЕ ЩИТЫ

В рядах Караула Смерти есть воины, что пришли к вратам караульной цитадели по тенистому пути. Эти загадочные Астартес, именуемые Чёрными Щитами, не открывают своих истинных имён и не носят геральдику родных орденов. С доспехов новобранцев давно уже стёрты лобные образы, цвета и надписи, и они с радостью принимают згуюмую символику Караула.

Хотя подобное случается крайне нечасто, всякий Чёрный Щит, войдя в крепость, обратится с прошением о приёме к её руководителю. Караульный командующий впряме отказать гостю, но навыки опытного космодесантника настолько ценны, а битвы с ксеносами настолько отчаянны, что на практике такое происходит редко. Причины, подвигнувшие скрытого под капюшоном воина на такой решительный шаг, навсегда остаются неизвестными, и все в Карауле Смерти достаточно тактичны, чтобы не задавать лишних вопросов.

Чёрные Щиты могут быть последними бойцами орденов, почти целиком уничтоженных при исполнении долга, или же последними верными братьями капитулов-отступников, а то и принадлежать к легендарной горстке затерянных во времени Астартес – тех, кого казнили бы на месте, узнав их настоящее происхождение. Но что бы ни произошло в прошлом рекрута, каждый из них сражается с мрачной и упрямой яростью, стремясь вновь доказать свою верность Империуму.



БИЧ КСЕНОСОВ

Караул Смерти в действии напоминает хорошо смазанную военную машину. Любая караульная рота, равно как составляющие её истребительные команды и входящие в них оперативники, является тактически гибкой боевой единицей. Когда вспыхивает битва, дозорные выполняют порученные им задания с такой чёткостью и эффективностью, что даже крупнейшие стратеги других капитулов подмечают кое-что для себя.

Люди, не входящие в Адептус Империи, почти ничего не знают даже о наиболее прославленных истребительных командах. Такова ирония Долгого Бдения: чем успешнее воинское братство Караула сдерживает чужаков, тем тщательнее необходимо скрывать его существование. Если несметной пастве человеческой откроется истина о надвигающемся роке или о том, как растянуты силы ему противостоящие, вспыхнет паника, и имперское общество рухнет. Но всё же есть и те, кто сражался бок о бок с дозорными и выжил. Они помнят мрачное, убийственное совершенство оперативников – воплощенной погибели ксеносов.

Караульные Смерти превосходно умеют определять поворотные моменты судьбы, узловые точки грядущего, где наилучшие результаты принесёт их вмешательство, а не атака крупного соединения. Если же сами дозорные идут на битву в большом числе, то без всякой помпы и пафоса наносят внезапный точный удар. «Чёрные звёзды Корвуса» на бреющем полёте скрываются от радаров и высаживают оперативников на важнейших позициях ещё до того, как неприятель поймёт, что на него напали. «Носороги» и «Секачи», несущиеся по оврагам, расселинам и узким улочкам, сравнительно малы и остаются незаметными, но их пассажиры столь могучи, что с их появлением разгром оборачивается победой. Когда все наступающие отряды занимают предписанные места и отыскивают

назначенную цель, возмездие Императора обрушивается на неё ослепительным и оглушительным потоком ярости. Замаскированные снайперы перекрёстным огнём устраняют противников, от которых более всего ожидают быстрой контратаки. Бойцы с тяжёлым оружием подрывают военные машины врага или сваливают биологических чудовищ, что грузно ступают в его рядах. Пока чужацкий командир мечется туда-сюда, пытаясь восстановить порядок, небеса над ним рассекают огненные полосы, а воздух насыщается трескучими разрядами неведомых энергий. Десантные капсулы, будто метеориты, устремляются из звёздной выси, распаиваются после столкновения с землей и изрыгают оперативников, специально вооружённых и обученных для убийства инопланетного деспота. В блеске лазурных вспышек материализуются ударные команды, ведомые терминаторами, – их идеально точное прикрытие обеспечивают маяки телепортации, установленные мотоциклистами Караула. Сами же всадники на железных конях тем временем объезжают поле битвы, отрезая неприятелю пути к отступлению. Затем выдвигаются вперёд группы, оставшиеся на периферии сражения: дозорные определяют, изолируют и уничтожают одну цель за другой, и их болтеры поют гимны смерти в ритме стаккато. Когда начинается последний штурм, противник способен биться лишь за выживание, но Караульные Смерти не дают ему и такой милости.





Только что на фоне темнеющего горизонта виднелись лишь арки из призрачной кости, как миг спустя повсюду задвигались тени, слишком быстрые, неуловимые для глаза. Эльдар возникли с трёх направлений разом – стремительные, бежущие, прыгающие, ведущие огонь.

Эпистолярный Химеон был более чем готов к появлению ксеносов. Он предвидел это мысленным взором и велел своим бойцам экипироваться соответственно. Теперь же на западе шевельнулись кристаллические деревья, и вышедшие из-за них изящные создания засеменили, будто насекомые, по схожей с мрамором поверхности. С востока пронеслись над землей гравциклсты, а в небесах возникли крылатые существа – хладнокровные убийцы в дивном обличе ангелов. Жгучие лазерные лучи вонзились в шлемы и шеи дозорных; двое братьев пали. Раненый Гёрн тяжело рухнул, но тут же поднялся, как и всегда.

Гравциклсты заложили широкий вираж. Они всё так же описывали круги под сенью крылатых собратьев, на каждом пролёте накрывая передовых оперативников залпами длинноствольных сюржикенных пушек. Видя тяжёлые увечья своих бойцов, Химеон стиснул зубы, чтобы не дать воли гневу. Чужаки, прежде сражавшиеся с космодесантниками, считали себя вне их зоны досягаемости. Такое предположение стало лишь первой их ошибкой, и библиарий собрался помочь ксеносам со второй.

«Рубеж», – мысленно скомандовал Химеон. В следующий миг небо расскледи очереди «кракенов», высоко и стремительно летящих на сверхчистом топливе. Трое аспектных воинов почти успели отлететь в сторону – болты заделали только пятки акробатически ловких врагов и законцовки крыльев их реактивных мотоциклов, но этого хватило. Взрывы крошечных ракет разнесли эльдар на куски.

Элегантность атаки за долю секунды сменилась уродством. Куски чужацкого мяса градом сыпались на землю, обдавая колдуна и кружащих гравциклстов кровью и плотью возлюбленных сородичей.

Раздался улюлюкающий вопль, подтвердивший правильность догадки библиария. Все эльдар считали свои тела неприкосновенными, и устроенный людьми немисливо оскорбительный дождь из трупов в мгновение ока смыл с ксеносов холодное здравомыслие. На его место явилась жарко пылающая ярость. Заглотив наживку, гравциклсты на полной скорости ринулись вперёд, будто стая гиперфелидов. На западе ещё проворнее засеменили насекомоподобные воины – и их встретили плотным шквалом огня ветераны, залегшие возле фонтана. Выстрелы из дробовиков, заряженных патронами «Ксеночистка», отбрасывали чужаков на три с лишним метра; они словно исполняли на жуткого танца смерти. Оперативники продолжали истреблять их, перезаряжались и стреляли до тех пор, пока изуродованные останки эльдар не накрыли землю ковром. Одному неприятно удалось проваться, но на него с ревом бросился Гёрн. Последовала дуэль на цепных мечах, и из потоков искр вышел оперативник – окровавленный, но взявший верх над ксеносом. Невдалеке загрохотали тяжёлые болтеры, однако гравциклсты каким-то чудом увернулись от вихря снарядов. Стоявший впереди колдун поднял руку с тонкими пальцами, и разум Химеона пронзил раскалённый добела шип боли. Библиарий попытался сдвинуть его, использовать по своему усмотрению; пси-капюшон дозорного громко загудел, фокусируя ментальные силы хозяина. Химеон стиснул руку в крошечную и туемую бусинку энергии...

...и протолкнул её сквозь ткань реальности. Эльдарский колдун дико завизжал, растягиваемый на тонкие цветные нити, что исчезали в псионической воронке. Атака гравциклов захлебнулась в миг смерти вожжака. Тут же библиарий выкрикнул приказ открыть огонь, и вся его команда подняла ураган смертоубийства.

ОРУДИЯ ОХОТНИКА НА ЧУЖАКОВ

Кровь, что струится в жилах любого космодесантника Караула Смерти, хранит отголоски величия его примарх-полубога. Благодаря такому генетическому наследию боец обладает поистине сверхъестественной силой и крепостью тела, но они – далеко не единственное его оружие. Каждый оперативник имеет свободный доступ в арсенал своей цитадели и выбирает для себя орудия войны, наиболее соответствующие его стилю боя.

Реликварии всех дозорных крепостей наполнены наилучшим снаряжением из имеющегося в Империи. Хотя значительная его часть создана Адептус Механикус, даже техножрецы машинного культа не знают точного количества этих артефактов. Кроме того, пусть нововведения и считаются ересью в государстве людей, на Караул Смерти данный запрет не распространяется. После каждой войны орден пересматривает и улучшает свою тактику на поле битвы, и всё оснащение воинов подвергается столь же пристальному изучению.

Оружие, с которым идут в бой облачённые в чёрное Астарес Караула Смерти, тщательно разработано, модифицировано и автоосвящено, чтобы нести погибель определённым видам пришельцев. Ни один болт не пропадает зря: неважно, заполнен патрон биокислотой, взрывоопасным прометием или перегретой плазмой, Караульный выберет его и направит так, чтобы нанести максимальный урон. Даже тяжёлые орудия, в том числе установленные на истребителях-штурмовиках, в зависимости от цели могут стрелять боеприпасами различных типов или выпускать разряды несхожих по источнику энергий. Это необходимая мера, поскольку истребительной команде редко известно, с каким сочетанием противников она столкнется, и оперативники считают тактическую гибкость своим дополнительным оружием. Располагая небольшим, но универсальным арсеналом, Караульный теоретически способен вырвать победу у любой враждебной расы.

Комплекты силовой брони, что носят воины капитула, относятся к прекраснейшим образцам в своей категории. Многие из них настолько древние и уважаемые, что имеют собственные старинные имена, например, «Железное святилище» или «Гордость лорда Варикко». Как и в случае с огнестрельным, холодным и иным оружием, от новобранца дозорного зависит, будет ли он использовать давно знакомое оснащение или сменит его на доспех, за которым ухаживали технодесантники цитадели. От воинов не требуют схожести в экипировке (за исключением цветов Караула); единственное правило гласит, что любой боевой брат обязан добиться наибольшей эффективности на поле битвы. Часто случается, что все оперативники истребительной команды идут в сражение в разных доспехах, а некоторые даже летят на прыжковых ранцах или несутся на сверхпрочных мотоциклах, обгоняя пеших товарищей.

Хотя многие инструменты войны Караула выглядят как улучшенные версии оснащения других орденов Астарес, дозорные располагают и куда более странными, даже диковинными средствами умерщвления. В оружейных хранилищах цитаделей можно отыскать всё, что угодно: от утяжелённых громовых молотов, которыми разят чужацких великанов, до стагис-бомб, где поражающим фактором является само время. В иных содержатся апокалиптические боезаряды, способные воспламенить целый мир; как правило, к такому оружию прибегают, как к последнему доводу, но оперативники применяют его без лишних сомнений.

Для Караульных Смерти, как и для всех Адептус Астарес, болтер является священным. Членам истребительных команд вручаются лучшие образцы данного оружия, трижды благославляемые перед каждой битвой. Населяют их воинственные машинные духи, подстроенные под боевой стиль хозяина. Также на болтеры часто устанавливаются прицелы-ауспикаторы, пламегасители, лазерные указатели, «карательные» магазины и прочие улучшения.



Патрон «Адское пламя»



Болт «Драконье пламя»



Болт «Кракен»



Патрон «Мицение»

Любой реактивный боеприпас, предназначенный для болтеров Караула Смерти, являет собой крошечный шедевр военной технологии. Некоторые их виды, например, «Мицение», «Адское пламя» и «Кракен», используются так давно, что их можно отыскать даже в самой отдаленной цитадели дозорных. Другие вроде редких антифазовых и радиационных болтов встречаются лишь в нескольких крепостях, и каждый подобный патрон стоит как маленький город.

Символ ордена

Ритуально перекрашивая доспех в цвета Караула Смерти, боевой брат оставляет нетронутым символ родного капитула на наплечнике в знак уважения к своему прошлому и машинному духу брони.

Доспех типа VIII

Броня типа VIII, привычная для Караульных, является позднейшей разработкой, но наделяет хозяина такой же силой и ловкостью, что и её предшественницы. В некоторых комплектах на ранце устанавливаются линзы-ауспикаторы с целью улучшения инфопредвидения.



Болтер модели «Артифик»

Данное оружие относится к наиболее действенным в своей категории. Болтер оснащён авгурными линзами широкого спектра, переводчиком огня типа «Сцилла-Харибда» и генным верификатором в рукояти; его воинственный дух слушается лишь законного хозяина.

Наручи с биопрозревателем

На правом предплечье доспеха Караульного Смерти может располагаться комплексный модуль-монитор. С его помощью боец одним нажатием руны способен проанализировать враждебность среды и свои жизненные показатели.

Символика

Геральдический знак Караула Смерти схож по происхождению с символом Инквизиции. И те, и другие всегда пребывают на страже и несут безжалостное правосудие и мучительную кару тем, кто замыслил навредить Имперуму.



БРАТЬЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

Караул Смерти – не обычный орден. Мощь всех его истребительных команд основана на сочетании воинских навыков, что отточены в самых смертоносных мирах Галактики; ведь, хотя оперативников и объединяет угольно-черная с серебром броня, на их наплечниках блистают символы сотен различных капитулов. Сражаясь плечом к плечу с благородными потомками Льва, наделённые железной волей сыны Ферруса Мануса за счёт тактической выучки, безупречной огневой дисциплины и сверхчеловеческой точности срезают одну цель за другой. Отпрыски Русса и Хана дополняют их навыки свирепостью, запечатленной в воинской традиции своих орденов: в бесстрашном натиске они вырывают глотку неприятелю и упиваются беспримесным кровавым величием битвы. С небес устремляются воины, несущие праведную силу Сангвиния и идеально чувствующие момент, что было свойственно Корвусу Кораксу. Кузнецы-оружейники из славных племён Вулкана сокрушают врагов вблизи – одновременно с тем, как стоические сыны Дорна разносят противников в клочья дальнобойными залпами тяжёлого оружия. Среди них шагают наследники Гиллимана, рыцари Ультрамара; благодаря несравненному пониманию сути войны они оказываются лучшими полководцами на любом театре боевых действий. Поистине, верно сказано, что в истребительных командах словно бы отражена память о самых примархах: там их многочисленные умения сочетаются и сплетаются, и наделённые ими Астартес возносятся к новым высотам доблести. Теперь любой ратный подвиг им по силам.

В подобном разнообразии и кроется истинное могущество Караула Смерти. Возможно, в нём воплощена и малая частичка изначального замысла Императора, касающегося всех космодесантников.



КАПЕЛЛАН ОРТАН КАССИЙ

Капеллан Кассий – исключительная личность даже по меркам Ультрадесанта. За время, проведённое в Карауле, он извёдал немало ужасных истин, после чего был с полным почётом освобождён от службы. Вернувшись в родной орден, капеллан принёс с собою тайны, раскрытые им в ходе Долгого Бдения. Именно он, возглавив после загадочного исчезновения инквизитора Шэриана истребительную команду «Аквила», повёл её на Госар-Квинтус и раскрыл там культ генокрадов, плодившийся в недрах шахтёрской планеты. Обнаружив столь поганую правду, Ортан Кассий начал личный крестовый поход, цель которого – доказать превосходство духовных сил человечества над извращённой религией, что возникает перед вторжением тифанидов. За минувшие века стремление капеллана переросло в одержимость, но праведную и официально поддерживаемую: по настоянию Кассия его ученик, магистр капитула Калгар, изменил структуру Ультрадесанта, включив в неё спецкоманду охотников на тифанидов. Эти боевые братья, именуемые ветеранами Тифанидской войны, обращают против хищных чужаков каждый обрывок сведений, добытых ими самими или их командиром Ортаном в Карауле Смерти и в ходе иных битв. Непоколебимая приверженность своему делу, безграничная отвага и неоценимый опыт – вот главное оружие, что помогает им сдерживать всепожирающие флоты-ульмы.





УЗЫ СВЯЗУЮЩИЕ

Состав любой истребительной команды подбирается крайне скрупулезно. В архивах Караула Смерти хранится детальное жизнеописание каждого оперативника: принесённые им клятвы, данные о его особых навыках, списки рас, против которых он сражался, а также возможные недостатки или индивидуальные особенности. Лидеру группы надлежит тщательно изучить эти записи перед очередным заданием, поскольку от сделанного им выбора может зависеть победа или гибель в битве.

Боевые братья Караула Смерти – исключительные личности, собранные из капитулов по всей Галактике. Именно на несхожести и громадном опыте дозорных зиждется великая сила их нового ордена. Если даже один из оперативников группы и не противостоял какой-то конкретной расе, его товарищ наверняка одолевал в сражении таких существ – или примерно схожих с ними. После того, как истребительная команда достаточно долго провела в одном составе, и бойцы обменялись всеми доступными им знаниями, её часто распускают, воинов переводят в другие отряды, и взаимное обучение начинается вновь. Так караульные осознают, каким колоссальным объёмом добытой тяжким трудом информации располагает каждый из них, и со временем начинают полагаться на опыт коллег. Впрочем, у них и нет особого выбора, поскольку команды «в поле» могут на целые годы потерять связь с дозорной цитаделью. Часто происходит так, что сержант-ветеран и его оперативники одинаково часто обращаются друг к другу за советом, и во многих случаях старший по званию является скорее третейским судьёй, нежели обычным командиром.

Офицеры Караула Смерти всегда лично набирают свои отряды, стараясь заполучить бойцов с самыми необходимыми им навыками. Поскольку различные ордены уже давно специализируются в той или иной области, довольно легко определить, кто из космодесантников обладает навыками, наиболее ценными в конкретной ситуации. Например, при составлении плана атаки в рукопашную арьергардный ветеран Имперских Кулаков

скорее всего послушается совета авангардного ветерана Кровавых Ангелов. Если же потребует оборонять укрепленный участок, ситуация почти наверняка окажется обратной. Древние споры между капитулами порой омрачают взаимоотношения воинов, по крайней мере поначалу. Так, своевольный Космический Волк может схватиться с угрюмым Тёмным Ангелом, словно продолжая знаменитое противостояние их примархов, а специалист по тактике из Молотов Дорна ввязаться с коллегой из Ультрадесанта в бесконечные дебаты, посвящённые наиболее изящным отрывкам из Кодекса Астартес. Со временем, однако, подобные конфликты перерастают во взаимное уважение или даже крепкую дружбу.

Истребительные команды прибывают в назначенные им зоны боевых действий на ударных крейсерах ониксового цвета. Эти восхитительные звездолёты, базирующиеся на дозорных цитаделях, бороздят проклятые волны Эмпиреев и не щадят варп-двигатели, чтобы как можно скорее достичь пункта назначения. Навигаторы, что прокладывают им путь, и астропаты, обеспечивающие пси-связь с родной крепостью, являются одними из лучших в Империи. Благодаря им корабли Караула рассекают звёздное море, словно кинжалы шёлк – бесшумно и стремительно, пока не вонзятся прямо в сердце империи чужих. И это прекрасно, ведь, если хоть один космолёт ордена не доберется до цели, последствия могут оказаться катастрофическими. Возможно, огромная область человеческого космоса попадёт под власть ксеносов, и вернуть её не удастся уже никогда.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «АКВИЛА-КАССИЙ»

ОРТАН КАССИЙ

Капитан



ВЕЛ ДОНАТ

Ветеран



ДЖЕНСУС
НАТОРИАН

Библиарий



РОДРИК
ГРЮТТ

Ветеран



АНТОР
ДЕЛАССИО

Авангардный ветеран



ЭДРИК
СЕТОРАКС

Авангардный ветеран



ГАРРАН
БРАНАТАР

Терминатор



ЭННОКС
СОРРЛОК

Ветеран



ДРЕНН
КРАСНЫЙ КЛИНОК

Ветеран



ЗАМЕОН
ГИДРАИЛ

Ветеран



ЖЕТЕК
СУБЭРЭЙ

Мотоциклист



ВЕРНЫЙ УДАР

На протяжении долгой истории Имперума истребительные команды Караула Смерти совершали воистину чудесные ратные подвиги. Они останавливали вторжения чужаков, зачищали заражённые космические флоты, даже целиком истребляли обитателей планет с враждебной биосферой. В ходе спецопераций некоторые воины неизбежно обучались мастерски уничтожать определённые виды противников.

Отдельные истребительные команды добиваются столь блестящего успеха в боях с тем или иным неприятелем, что их методику перенимают во всех дозорных цитаделях. К примеру, тактика отделения «Веридий», использованная при искоренении остатков зеленокожих полчищ Зверя в М32, до сих пор применяется повсеместно. Данная схема, обозначаемая как «Фурор», предполагает использование взрывчатых боеприпасов по широкому фронту. Сосредотачивая огонь на плотных рядах орочьего авангарда, бойцы «Веридия» с каждой детонацией наносили врагу максимально возможный урон, и трупы ксеносов, усыпавшие поле битвы, замедляли продвижение их основных частей.

Тактика «Венатор» была отточена до идеала в сражениях против женщин-пиратов из ведьминого культа Сибиллы. Воин по имени Джааген-хан, раздосадованный тем, что эльдар постоянно ускользали от возмездия Императора, запросил для своего боевого звена мотоциклы и втянул неприятельниц в череду битв на ходу, где оперативники довели до совершенства искусство стрельбы на упреждение. Когда ксеновоительницы, атакуя в ответ, окружили Караульных, хан бросил в сражение остальную часть истребительной команды. Бойцы, снабженные полной информацией о целях, открыли настолько плотный огонь, что буквально сорвали вёртки противниц с небес. С тех пор данная методика не раз приносила важнейшие победы над высококомобильными отрядами ксеносов, будь то непредсказуемые эльдар, орочи маньяки скорости или даже силы сопровождения некронской метафаланги.

Указания по тактике «Маллеус» впервые составила истребительная команда «Бронтос». Когда чудовищные тираниды заплонили Раккор IX, капитан Бронтос и его Астарес отправились крушить врага в «Лэндрейдере», причем по пути к цели сразили из лазпушек «Молот бога» трёх карнификов. Ринувшись в гущу битвы, оперативники оглушили силовыми булавами самых крупных из уцелевших тварей, после чего проломили тяжёлыми громовыми молотами их прочнейшие экзоскелеты. Применяя такой же подход, Бронтос разгромил ораву дредов большого мека Даккахорна, призрачное воинство Име-Лока и абордажную партию демонических машин под началом варпового кузнеца Груаллекса.

Методику «Пургатус», которая предусматривает нанесение мощнейших ударов по вожакам инопланетных орд, разработал библиарий дель Атью, заклятый враг миратора Ультве. Бойцы его команды, заняв под псионической защитой библиария господствующую позицию на поле боя, накрыли свою цель точечным обстрелом. Залпы воинов дель Атью перегрузили таинственные щиты ясновидца ксеносов и раскололи рунические доспехи, оберегавшие его жизненно важные органы. Затем последовало убойное попадание, и неприятельская армия осталась без лидера в самом начале великого завоевательного похода. С тех пор сотни чужеродных военачальников были казнены с применением тактики «Пургатус» ещё до того, как их силы захватили хотя бы одну планету.



КЛЯТВЕННАЯ ДЕСЯТИНА

Сотни орденов принесли священную клятву предоставлять Караулу Смерти своих воинов в час нужды, и лишь один нарушил данное слово, навеки опорочив себя. Среди капитулов, верных обету, есть и те, на кого дозорные полагаются прежде всего. В их числе – несколько древних, овеянных славой орденов Первого Основания.



КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ

Сыны Сангвиния с большим профессионализмом применяют оружие несравненной работы и проводят атаки, что сокрушают целые армии. Их авангардные ветераны одним своим видом вдохновляют братьев по Караулу Смерти.



БАГРОВЫЕ КУЛАКИ

После опустошительной атаки орков на мир Ринна от капитула осталась лишь малая доля воинов, но Багровые Кулаки славны тем, что никогда не сдаются. Они по-прежнему отправляют бойцов в Караул Смерти, если в том возникает нужда.



ГВАРДИЯ ВОРОНА

Несравненные мастера засад и маскировки, Гвардейцы Ворона следуют по теннистому пути их примарха Коракса. В битве они выказывают отличное стратегическое мышление и безупречно выбирают момент для удара.



ВОЮЩИЕ ГРИФОНЫ

Геральдика этих Астартеc хорошо знакома большинству караульных капитанов. Воюющие Грифоны, наследники Ультрадесанта, широко известны отвагой и приверженностью долгу.



САЛАМАНДРЫ

Под жутким обликом сынов Ноктиурна скрывается благородство и сочувствие ближним. Все Саламандры – превосходные ремесленники как в изготовлении оружия, так и в мирном труде.



РАСЧЛЕНИТЕЛИ

Расчленители, дети первобытной планеты Кретация, – яростные и умелые воины, знаменитые своими сокрушительными атаками. Цепным мечом и боевым ножом разбирают они на куски всякого чужака.



КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

Отпрыски Фенриса славятся отвагой, свирельностью и страстным подходом к войне. Эти превосходные охотники готовы постоять за дикарскую честь Лемана Русса в любой истребительной команде.



СЕРЕБРЯНЫЕ ЧЕРЕПА

Бойцы данного ордена применяют необычную методику планирования: они всецело полагаются на знамения и предсказания. Таинственные озарения Серебряных Черепов стали действенным орудием в кампаниях против чужаков.



ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ

Одни называют сынов Дорна «героями», другие – «упрямцами». В каждую истребительную команду они привносят стальное упорство и, будучи знатоками осадного дела, часто служат кастелянами и гарнизонными сержантами Долгого Бдения.



УЛЬТРАДЕСАНТ

Рыцари Ульграмара, как истинно образцовые космодесантники, во всём следуют Кодексу Астартеc, что вышел из-под пера их примарха Робавта Гиллимана. Благодаря этому они завоевали лавровые венки победителей в бесчисленных войнах.



МЕНТОРЫ

Даже оказавшись в рядах Караула Смерти, Менторы предпочитают действовать без поддержки. Вследствие этого они нередко вызываются на одиночные задания и на расстоянии помогают своим командам достичь поставленной цели.



ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ

У данного ордена бурная история, включающая в себя гибель его родного мира. Суровые и безжалостно эффективные, Тёмные Ангелы превосходно подходят на роль оперативников Караула Смерти.



МЕДНЫЕ ЛАПЫ

Вступив в бой, эти наследники Железных Рук будут сражаться без сомнений и сожалений, не обращая внимания на самые тяжёлые раны. Медные Лапы добьются победы, даже если за неё придется заплатить жизнью.



МИНОТАВРЫ

Минотавры – помпезный капитул, при любой возможности прибегающий к неудержимому насилию. Его воины, упрямые и самоуверенные, отлично показывают себя в штурмовых атаках и восхищаются учиняемым ими разором.



НОВАДЕСАНТ

Родной мир Новадесанта уставлен громадными статуями, охрану которых несут боевые братья ордена. Благодаря привычке к длительному бдению они становятся идеальными разведчиками в командах Караула Смерти.



БЕЛЫЕ ШРАМЫ

Потомки Хана набирают рекрутов в племенах чогорийских коневодов, что объясняет любовь Белых Шрамов к боевым действиям в седле. В рядах Караула Смерти они приносят гордую воинскую традицию, идущую от самого Джагатая.



РЫЦАРИ ВОРОНА

После столкновения с Орденом Авроры эти наследники Гвардии Ворона стремятся искупить вину, всевозможными способами сражаясь против наступающих тиранидов.



ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ

Некогда сыны Ферруса Мануса ценили металлы выше плоти, но в недавние десятилетия медузанские мастера бронетанковых сражений отыскали верный баланс между машинной точностью и порывами праведной души.



МОРТИФАКТОРЫ

Астартес этого капитула происходят из мрачного людоедского общества, но при том являются неудержимыми бойцами, абсолютно верными делу Империи. Попавшие в Караул Мортифакторы нередко берут в качестве трофеев черепа убитых ими чужаков.



ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ

Наследники Имперских Кулаков, они ведут непрерывный крестовый поход против врагов человечества. Религиозный пыл Чёрных Храмовников столь заразителен, что в любом сражении укрепляет боевой дух их союзников.



СЕГМЕНТУМ ОБСКУРУС

ГОТИЧЕСКИЙ СЕКТОР

СЕГМЕНТУМ СОЛЯР
ТЕРРА И МАРС

МАЛЬСТРЕМ

СЕГМЕНТУМ УЛЬТИМА

СЕГМЕНТУМ ПАЦИФИКУС

СЕГМЕНТУМ ТЕМПЕСТУС

ВУАЛЕВЫЙ РЕГИОН

ФЛОТ-УЛЕЙ ЛЕВИАФАН

ФЛОТ-УЛЕЙ ГИДРА

Префекс-Венаторис

Форт-Эскекалбрис

ОКО УЖАСА

Крепость Экстремис

Кастиллос-Нуллифакт

Патруль Опикса

Форт-Обеинус

Щит-Фурор

Крепость Наблюдатель

Предвидение

Одеон Теней

Брикангия (Железные Рыцари)

Спиральная Преисподняя

Заграда-Ров

Мир-корабль Имс-Лок

Мир-корабль Казлор

Кинбриар

Медуза (Железные Руки)

Мир-корабль Иль-Каиф

Мордакс

Запеннек

Мегошта

Мир-корабль Сайм-Ханн

Нуль-Пролом

Древняя Сообразность

Черные Храмовники

Нервкор

Крепость Наблюдатель

Проспект Змея

Посул (уничтожен) (Мортифакторы)

Акагор

Мир-корабль Бисль-Ган

Валсдор

Освобождение (Гвардия Ворона)

Тир

Грифонна IV

Шаа-Дом (уничтожен)

Икнар

Владения баргезов

Саркон

ГОТИЧЕСКИЙ СЕКТОР

Мир-корабль Лугтанат

Тигель Сказаний

Варсавиа (Серебряные Черны)

Дрейвен

Кастиллос-Нуллифакт

Хризис

Валл (Кровавые Ангелы)

Гонорум (Новатесант)

Галуе IV (Медные Лапы)

Система Криптус

Мир-корабль Ульгве

Мир-корабль Альгансар

Армагеддон

Газипуа

Морггар

Мсбюве

Бесконечная Спираль

Риза

Урток

СЕГМЕНТУМ УЛЬТИМА

Чогорис (Белые Шрамы)

Кордон Кригмана

Ковчег Эльданеша

Траконн

Залив Винфриани

Нокюрн (Саламандры)

Имперекие Кулаки

Сарлок

Зал Ткачей

Скала (Тёмные Ангелы)

Мир Ринна (Багровые Кулаки)

Манкора (Воюющие Грифоны)

Мир-корабль Алайто

Зона отчуждения

Каралон

Геден

Воркет



КАРАУЛЬНЫЕ ЦИТАДЕЛИ

Караульные Смерти – самые бдительные защитники Империи из всех, кто несёт стражу на его границах. Их уединённые базы, называемые караульными или дозорными цитаделями, не упоминаются в государственных архивах, поскольку этот капитул видит в секретности своеобразный «крепостной ров», дополнительно препятствующий неприятелю.

Любая космическая крепость дозорных является суверенным владением, которым управляет караульный командующий. По его приказу целые сектора могут быть преданы огню, и удары эти столь эффективны, что типичные для человеческих войн долгие и изматывающие крестовые походы становятся ненужными. По сути, Караульные сдержали и уничтожили множество растущих угроз ещё до того, как о них узнали в остальном Империи.

Все оплоты Долгого Бдения окутаны покровом тайны и, словно незримые часовые, охраняют вверенные им области Империи. Некоторые звёздные цитадели следят за конкретной опасностью – так, Кастилос-Нулифакт наблюдает за пробуждением давно уснувших некронских династий на севере сегментума Ультима, а Форт-Пикман контролирует Вурдалачьи звёзды и кошмары, что таятся за ними. Другие крепости, напротив, обозревают отдельные участки космоса с весьма значительным присутствием ксеносов. Встречаются бастионы, гарнизон которых состоит из горстки боевых братьев, тогда как крупнейшие цитадели служат домом для целых караульных рот. Но вне зависимости от величины, каждая галактическая станция, ошетиленная орудиями, является островком здравого смысла и силы посреди бесконечного океана тьмы.

ЛЕГЕНДА

	Главная караульная цитадель		Мир-корабль эльдар
	Караульная цитадель		Мир-гробница некронов
	Караульная станция		Варповый шторм
	Родной мир ордена Космодесанта		Важная война с ксеносами
	Флот крестового похода		Орочий Вааа!
	Врата Паутины		Флот-улей тиранидов

ГЕРАЛЬДИКА ПОЧТЕННЫХ

Станции Караула Смерти многочисленны, и ни Инквизиции, ни самим караульным командующим не известен их полный список. Некоторые цитадели были возведены лишь пару столетий назад в ответ на вновь появившиеся ксеноугрозы, история же других насчитывает тысячелетия. Их легендарные клятвы бдения и древняя символика отражены на гордых знамёнах в Санктум Белликос этих крепостей.



Таласа-Прайм, которая является главным тренировочным миром Караула Смерти, – это не просто космическая база, а целая планета, расположенная во владениях Макрагга. Повелители таласского Караула Смерти не подчиняются ничьей воле, но при этом проводят неосцимно важные кампании против тиранидских флотов-ульв и расы тау.



Префекс-Венаторис в сегментуме Обскурус наблюдает за рядом порталов, используемых обитателями Комморры. Гарнизон цитадели всегда находится в состоянии повышенной боевой готовности, поскольку лишь за счёт оперативного развертывания воины спасают густонаселённые человеческие миры Сиракии-Цвети от пиратских налётов.



Патруль Оникса – не дозорная станция, а скорее боевой флот, поскольку наблюдает он за кочующими мирами-кораблями эльдар. Сеть осведомителей Патруля покрывает весь сегментум Соляр, а варп-двигатели его кораблей никогда не остывают. С тех пор как Оникс заступил на службу, таинственных ксеносов весьма редко замечают в центральных секторах Имперiums.



Среди Вурдалачих Звёзд таится немало угроз – от внезапно возвысившихся баргезов до пробуждающихся некронских династий. В надзирающем за ними Форте-Пикман предпочитают тактику «Маллеус»: воины готовы в любой момент разрушить древние постройки, если возникнет хоть мельчайшее подозрение, что они связаны с миром-гробницей или планетой-гнездом чужаков.



Щит-Фурор отслеживает ситуацию в удерживаемом орками субсекторе Октарий, куда инквизитор Криштман заманил отросток флотуля Левиафан. Обе ксенорасы совершенствуются в ходе постоянно разрастающейся войны, но, когда её победитель объявится, Щит встретит неприятеля во всеоружии и сразит его.



Глаз Дамокла – огромная караульная цитадель, надзирающая за линией соприкосновения людского космоса и территории узурпаторской Империи Тау. Истребительные команды этой крепости специализируются на десантных операциях: так, группы «Доминатус» нередко высаживаются с «Чёрных звёзд Корвуса» и превращают безнадежные для людей перестрелки в кровавые рукопашные схватки.

СТРУКТУРА ЩИТА

Почти все станции Караула Смерти в Империи имеют одинаковую базовую структуру подчинения. Караульному командующему – обычно им является караульный магистр – помогает персонал стратегиума, состоящий из библиариев, капелланов и дредноутов. Технодесантники крепости отвечают за её оружейную, а любой из караульных капитанов – за четыре в целом независимые истребительные команды.



Хотя основная иерархия дозорных крепостей по традиции остаётся неприкосновенной, команды под началом караульного капитана отличаются невероятной тактической гибкостью. В ходе спецоперации некоторые группы специализируются на уничтожении конкретной разновидности или даже отдельного сословия чужаков, в связи с чем боевые братья могут переходить из одного отделения в другое. Редко случается, чтобы истребительные команды долго пребывали в неизменном составе, но история некоторых из них длится целыми столетиями. Такие группы, оперативники которых связаны прочнейшими узами братства, считаются одним из самых действенных инструментов капитула.

Если истребительную команду возглавляет представитель штаба цитадели, её название меняется соответственно, например: группа «Тидей» при выполнении задания под началом эпископа Галия будет временно именоваться «Галий». Обычно команда изменяет специализацию, чтобы лучше соответствовать стилю лидера, но в ситуации, когда природа врага неизвестна, отряд обычно развёртывается по схеме «Аквила». Используя этот всеохватывающий шаблон наступательных действий, оперативники преодолевают любые трудности. Так, группа Ортана Кассия применяла данную схему во время исследования аномалии Госара-Квинтус, вследствие чего получила формальное обозначение «истребительная команда «Кассий-Аквила».

КАРАУЛЬНАЯ ЦИТАДЕЛЬ ТАЛАСА-ПРАЙМ

Таласа-Прайм, типичнейший тренировочный мир Караула Смерти в сегментуме Ультима, располагает караульной крепостью типа «Аквила», а также десятками вспомогательных дозорных станций. На планете базируются весьма разнообразные истребительные команды, испытанные в боях против иных рас, что подползают к границам Ультрамара. Общее руководство ими доверено караульному магистру Морделаю; этот сухой и чрезвычайно умелый воин является сторонником военной доктрины «Маллеус» и давно пользуется расположением самого Марнея Калгара.

КАРАУЛЬНЫЙ КОМАНДУЮЩИЙ

Караульный магистр Морделаю из Имперских Кулаков



ЛИБРАРИУМ

Эпистолярый Галий из Новадесанта



Эпистолярый Куран из Оскорбителей



Хенгир Бури-Вой из Космических Волков



РЕКЛЮЗИАМ

Брат-капеллан Мордран из Кровавых Ангелов



Брат-капеллан Кубалай из Белых Шрамов



Брат-капеллан Жерамаил из Тёмных Ангелов



ДРЕВНИЕ

Саймио, почтенный дреднуот из Кровавых Ангелов



Нигилус, почтенный дреднуот (орден неизвестен)



КАРАУЛЬНАЯ РОТА-ПРИМУС

Караульный капитан Тидей из Ультрадесантников



Истребительная команда «Приум» под началом сержанта Приума из Преторов Орфея



Истребительная команда «Каамун» под началом сержанта Каамуна из Железных Рук



Истребительная команда «Корвелакс» под началом сержанта Корвелакса из Гвардии Ворона



Истребительная команда «Кадес» под началом сержанта Кадеса из Кос Императора



КАРАУЛЬНАЯ РОТА-СЕКУНДУС

Караульный капитан Серая Грива из Космических Волков



Истребительная команда «Салет» под началом сержанта Салета из Серебряных Черепов



Истребительная команда «Ваштор» под началом сержанта Ваштора из Саламандр



Истребительная команда «Тирей» под началом сержанта Тирея из Воющих Грифонов



Истребительная команда «Фонст» под началом сержанта Фонста из Медных Лап



КАРАУЛЬНАЯ РОТА-ТЕРЦИУС

Караульный капитан Артемид из Мортифакторов



Истребительная команда «Закеллон» под началом сержанта Закеллона из Апостолов Калибана



Истребительная команда «Крулл» под началом сержанта Крулла из Расчленителей



Истребительная команда «Дотрос» под началом сержанта Дотроса из Минотавров



Истребительная команда «Толдоракс» под началом сержанта Толдоракса из Рыцарей Ворона



КАРАУЛЬНАЯ РОТА-КВАРТУС

Караульный капитан Артерос из Кровавых Ангелов



Истребительная команда «Кабальерес» под началом сержанта Кабальереса из Багровых Кулаков



Истребительная команда «Круад» под началом сержанта Круада из Воющих Грифонов



Истребительная команда «Дентрейх» под началом сержанта Дентрейха из Чёрных Храмовников



Истребительная команда «Зерон» под началом сержанта Зерона (Чёрный Щит, орден неизвестен)



КАРАУЛЬНАЯ РОТА-КВИНТУС

Караульный капитан Нерей из Имперских Кулаков



Истребительная команда «Ксарвей» под началом сержанта Ксарвея из Ультрадесантников



Истребительная команда «Энтружей» под началом сержанта Энтружей из Менторов



Истребительная команда «Соторра» под началом сержанта Соторра из Железных Повелителей



Истребительная команда «Амаратор» под началом сержанта Амаратора из Патриархов Улисса





КАРАУЛЬНЫЕ МАГИСТРЫ

Караульные магистры – лучшие охотники на ксеносов в Галактике. Они считаются героями даже среди самых великих Адептус Астарес, поскольку бились против сотен различных рас и всегда одерживали победы. Каждый такой воин наделён столь выдающимися умениями и лидерскими качествами, что любое его слово – закон. Но караульные магистры добиваются подобного уважения не вдохновляющими речами и не щедрыми жестами; они, как правило, люди лаконичные и резкие нравом, не склонные терпеть при себе глупцов. Их задача – спасти человечество от гибели, и дозорные относятся к ней с полной серьёзностью. Известно, что за советом к ним обращались, ни много ни мало сами Верховные лорды Терры, поскольку в деле истребления ксеносов караульным магистрам воистину нет равных.

Хотя космодесантник теоретически может вернуться в родной капитул, получив освобождение от клятвы, обычно подобные командиры настолько важны для Долгого Бдения, что им никогда не позволяют оставить пост. Очень часто бывает, что караульный магистр несёт тяжесть служения в одиночку, даже уходит в долгое затворничество ради самоанализа и очищения мыслей. Но всё же его постулки изменяют грядущее, и почти всегда на благо Империи.

Караульные магистры – лица настолько доверенные и авторитетные, что им открыт доступ в архивы Инквизиции. Даже самые безжалостные лорды-инквизиторы относятся к ним с толикой почтения, поскольку из всех защитников Империи именно адептам Ордо Ксенос лучше всего известно, как горестны труды этих дозорных. На стратегическом уровне караульные магистры постоянно стремятся перехитрить и опередить полководцев чужих рас, остановить вторжения ещё до их начала, низвергнуть возвышающиеся династии, искоренить паразитические виды, способные заразить огромные пространства человеческого космоса. То, что дозорные в итоге добиваются своего, очень многое говорит об их талантах. Как-никак, знание – сила, и лидеры ордена умело применяют его.

Если же караульный магистр выходит на поле боя, столетия его опыта будто бы спрессовываются в точку, в острие смертоносного клинка, специально изготовленного для истребления чуждых биоформ. Но мудрость – далеко не единственное оружие дозорного. Он отправляется на войну, снабжённый наилучшими образцами военных технологий Империи, артефактами столь драгоценными, что техномагос при виде их заплакал бы масляными слезами зависти. Кроме того, как героям древних народов некогда вручали ключи от городов, так и караульный магистр получает ключ от владений человечества – клавиш. Это надеваемое на запястье вместилище машинных духов из Тёмной эры технологий способно открыть каждую дверь и в теории перехватить управление любой машиной. Доспех караульного магистра – изысканный шедевр кузнечного искусства, крайне прочный и богато украшенный комплект брони, в который входит железный нимб, устройство, окутывающее носителя ореолом защитной энергии. Вооружен дозорный прославленным копьём Стража, что указывает на его роль стража Империи. Это знак величайшего доверия, поскольку тем же самым оружием владеют элитные воины из личной охраны Императора – кустодии. Правда, копьё караульного магистра модифицировано для стрельбы спецбоеприпасами его капитула.

Вступив в битву на передовой, лидер дозорных разит неприятелей с ледяной уверенностью, и путь его отмечают трупы инопланетных чудовищ и тиранов.

КАРАУЛЬНЫЕ КАПИТАНЫ



Если магистры караула – руководители ордена, то караульные капитаны – его пламенеющие мечи. Эти герои Империи, направляющие своих воинов в пылу битвы, сплачивают истребительные команды и превращают в армию чернобронных убийц, задача которых – систематическое уничтожение вражеских сил.

Во власти любого караульного капитана находятся четыре таких отделения, включая приданные им технические средства и боевых братьев. Каждый капитан обязан изучить и понять личности и мотивы всех доверенных ему космодесантников. Всякая истребительная команда составлена из чрезвычайно непохожих индивидуумов, собранных со всей Галактики, и без направляющей руки командира неизбежные столкновения культур и идеологий могут ослабить отряд, но при наличии прирожденного лидера войны, напротив, усилят друг друга и боевую единицу в целом.

Столь высокочтимого звания удостоиваются лишь бойцы, проявившие себя в десятке кампаний. Многие караульные капитаны некогда командовали ротами Космодесанта: в их числе Волчьи лорды, ханы, Железные Отцы и прочие знаменитые вожди сотни различных орденов. Иные получили повышение уже на новом месте службы, совершенно исключительно проявив себя в рядах Караула Смерти. Но каким бы образом офицер ни достиг своего положения, он всегда думает лишь о том, как лучше убивать угрожающих Империи чужаков. Ради этого караульные капитаны не только планируют точечные удары, но и сами руководят последующими сражениями. Располагая целым арсеналом специального оснащения, они повергают в ближнем бою самых могучих исполинов среди ксеносов. Любой из них видел на своём веку бесчисленные чужеродные кошмары, но остался непоколебимым.

КАРАУЛЬНЫЙ КАПИТАН АРТЕМИД

Артемид, появившийся на свет в диком мире Посул, некогда был свирепым и охочим до сражений варваром. Он отличался такой яростью и отвагой, что стал легендой на родной планете, и однажды соперники напали на него, стремясь пожрать тело воина и таким образом обрести его силу. В остервенелой схватке Артемид перебил всех, но и сам получил смертельные ранения. Однако космодесантники из ордена Мортифакторов спасли его от неминуемой гибели и исцелили.

После тринадцати лет службы в капитуле Артемид сочли настолько умелым бойцом, что он получил направление в Караул Смерти. С тех пор Мортифактор спас систему Полиглот, раскрыв и уничтожив культ генокрадов, что стремился захватить её; остановил на ранней стадии заражение Пороботителями, обрушив шквал циклонных торпед на Тарренхорст, и обратил орков из Вааа! Молотилокляка против своих сородичей. При исполнении долга караульный капитан лишился глаза, руки и десятка верных братьев, но это лишь усилило его неутолимую жажду выслеживать и искоренять ксеносов везде, где бы они ни рыскали.

**НЕ СПРАШИВАЙ, ЗАЧЕМ УБИВАТЬ ЧУЖАКА. ЛУЧШЕ СПРОСИ,
ЗАЧЕМ НЕ УБИВАТЬ ЕГО.**

КАРАУЛЬНЫЙ КАПИТАН АРТЕМИД

КАПЕЛЛАНЫ И БИБЛИАРИИ

Часто истребительные команды Караула Смерти возглавляют воины, которые обладают дополнительным преимуществом на поле боя – духовной или психической силой. Так, благодаря сочетанию непоколебимой веры со сверхчеловеческой мощью космодесантники совершают почти невероятные подвиги. Для псайкера же творить чудеса – самое привычное дело, и оружием его становятся даже законы бытия.

В мире бесчисленное множество различных чужаков, и многие из этих тварей наделены сверхъестественными способностями. Лучшая защита против самых диковинных созданий Галактики – крепостная стена прочной веры, поддерживаемая истовой убежденностью праведника. Капелланы Караула Смерти обладают бесконечными запасами и того, и другого: их пламенные речи ожесточают души боевых братьев и пробуждают в слушателях стремление вершить безжалостное возмездие. Стоит начаться битве, и воин-проповедник с громогласной хвалой Императору на устах бросается в безнадежную схватку, как может сперва показаться. Он крушит поганых ксеносов, вышедших против него, вбивает их одного за другим в грязь ударами крозиуса арканум. Булава капеллана вспыхивает синими молниями, а его розарий, будто рука самого Повелителя Человечества, отводит клинки врагов. Даже бойцы с обессиленным телом и сломленным духом обретают волю к борьбе. Пламя веры капеллана разгоняет туман сомнений, и путь к победе вновь становится ясен.

У людского рода есть поистине загадочные недруги, против

которых обычные доспехи почти бесполезны. Но там, где уступает керамит и даже адамантий, держит оборону разум, наученный искусству пси-войны. Раса эльдар известна своими колдунами и провидцами – ксеномагами, что умеют изменять плетение судьбы и обращаются с сознанием жертвы, как с комком глины. Порождения флотов-ульев отбрасывают странную «тень», которая сводит уязвимых псиоников с ума, тогда как авангардные организмы тиранидов, наделенные гипнотическими силами, влияют на обитателей зараженных планет, а порой и захватывают над ними власть. Даже среди отвратительных дикарей-орков встречаются генетические отклонения, позволяющие им изрыгать стужки зеленого пламени или пускать энергетические разряды из безумно вытарщенных глаз.

Против таких врагов Караул Смерти выставляет библиариев. Эти воины-мистики облачены в пси-капошоны, при помощи которых фокусируют свои внушительные ментальные силы, и вооружены психосиловыми мечами. Энергия, направляемая библиарием в подобный клинок, столь губительна, что после единственного точного удара от ксеномонстра остаётся лишь безжизненная туша. Но, вне сомнений, наиболее действенное оружие псайкера – его разум. Такой боец умеет открывать мерцающие порталы, через которые истребительная команда попадает в самое сердце неприятельской армии, призывать биоэлектрические молнии, что сжигают инопланетных полководцев дотла, метать в бронетехнику ксеносов громадные валуны или даже раздирать саму ткань бытия, отправляя воющих противников в небытие.



ВETERАНЫ

Ветераны Караула Смерти – одни из лучших космодесантников Империи. Во время Долгого Бдения они доводят до идеала воинские умения, отточенные десятилетиями тяжелейших боёв. За их плечами опыт сотен орденов: и тех, что принесли клятву союзничества Караулу в дни его создания, и тех, что присоединились к обету позднее. В совокупности они сражались против миллионов различных ксеноформ. Хотя сейчас Империя балансирует на грани катастрофы, грозит развалиться под собственным весом, дозорные ветераны остаются непоколебимыми. Их не тревожит даже то, что по-настоящему победить в войне против ксеносов невозможно.

Избираются такие бойцы из числа Астартес, особо проявивших себя при истреблении монструозных врагов. Теоретически в их ряды может попасть и чрезвычайно одарённый скаут, но на практике ветеранами обычно становятся испытанные боевые братья. Любой из этих ветеранов сразился в сотне кампаний против инопланетных армий, отлично выучил их слабые места и поделился знанием с товарищами по капитулу. Он уверенно выдерживал натиск живой волны захватчиков, проникал в ульи чужих, взрывал их колоссальные боевые машины и убивал ксенодеспотов, мечтавших о завоеваниях. Однако же телесная мощь – не единственный критерий при поиске достойных кандидатов в Караул Смерти.

Каждый ветеран доказал, что сохраняет крепость духа не только среди ужаса и отчаяния вечной войны, но и пред лицом самых зловещих недругов: чужаков, способных

поражать разум своих противников. Вместе Караульные истребляли чудовищ, умеющих гипнотизировать одним лишь взглядом; паразитов, что поселялись в невинных людях и превращали их в марионетки; ксенопсайкеров, которые управляли беспорядочной энергией варпа с той же лёгкостью, что люди – собственным дыханием. Дозорные одолевали тварей настолько жутких, что один их вид лишил смертных разума, они же только закалялись в подобных схватках.

На новой службе ветераны расширяют свой кругозор и осознают, что взаимопомощь является действенным оружием, а привычный раздор между орденами – бессмыслицей. Таким образом, от братских уз между оперативниками выигрывает не только Караул Смерти, но и все Адептус Астартес. Когда недружественные капитулы оказываются в непростом положении, грозящем перерасти в конфликт, бывшие сослуживцы по истребительной команде вместе находят решение проблемы. Вопреки враждебности из подобных звеньев куются крепчайшие цепи товарищества и уважения, что удерживают от распада и весь остальной Империи.

Опыт ветерана, кровью добытый в дозоре, никогда не пропадает зря. Если его рота ведет кампанию против чужаков, воин делится ценной информацией о враге как с братьями по отделению, так и с капитаном. По сути, Караул Смерти расплачивается бесценными знаниями о ксеносах с орденами, которые предоставляют ему бойцов для благородного служения.



Миссия была завершена успешно, каноптековые твари рассеяны. Фазрон обезглавлен, бомба с электрогейстами установлена в центре могильного комплекса. Теперь оставалось только выбраться живыми.

Вначале Лютей расценивал шансы как один к двенадцати. Когда стражи гробницы определили, кто к ним проник, то приступили к автоматическому поиску и уничтожению биологических целей, но учитывая, что представителей высших сословий ослепили высвобожденные электропризраки, ни криптеки, ни лорды уже не могли помочь слугам в охоте. Хотя обелонки чужаков и сбили несколько «Чёрных звёзд Корвуса», некроны не заметили машинных духов бронетехники караульной роты, как и предполагал Варфмекс, высказавший идею с «пустыми танками».

А затем появились и они сами, стремительно пронесшиеся между фалангами пустоглазых солдат в направлении зиккурата, где стояли оперативники. Изредка какой-нибудь ксенос более высокого порядка наугад стрелял в их сторону, но транспорты не сбавляли ход.

– Славась, Император, – произнес Лютей. – Варфмекс, старый ты мешок с шестёрнками, я был неправ. Наши шансы выбраться лучше, чем один к одному.

– Умолкни, Лютей, – Брат-сержант Вродж повесил на плечо тяжёлый болтер. – Прыгаем через три... два... один...

Все три «Лэндрейдера» караульной роты, достигнув основания пирамиды, содрогнулись и взмыли носом над землёй с распахнутыми зевами десантных отсеков. Бойцы

истребительных команд, резко прынув в воздух, скользнули внутрь бронемашин. Как только последний оперативник скрылся из глаз, танки развернулись на месте, заложили крутой вираж, раздавив при этом десятки некронских воинов, и помчались прочь, паля из болтерных установок «Ураган». Опустив взгляд, Лютей увидел «Стальной кулак» – приписанного к его отделению «Носорога», что пытался добраться до космодесантников. Караульные прыгнули пятером: трое из них приземлились на крышу бронетранспортера, двое других опасно повисли на бортах. Лютей услышал, как Варфмекс извинился перед духом машины, после чего просунул комбимелту через дыру от гаусс-луча в корпусе «Носорога» и метким выстрелом снял атакующего Призрака. Вродж и Чёрный Щит стояли, надёжно упершись ногами в крышу «Стального кулака» и вели огонь из тяжёлых болтеров по всем, кто подбирался к Астартес. Не утруждаясь разворотом, БТР врубил заднюю и с грохотом устремился за «Лэндрейдерами».

Тут же по толпе некронских воинов пронеслась волна осознания, и они повернулись, ряд за рядом поднимая бластеры с медлительностью лунатиков.

– Как там твой прогноз, брат Лютей? – проворчал Варфмекс. – Думаешь, шансы всё ещё в нашу пользу?

– Будут, если ты заткнешься и начнешь стрелять! – крикнул Лютей и потянулся за сменным магазином, но их уже не осталось.

Шансы, пожалуй, где-то один к двадцати. И быстро уменьшаются.





АВАНГАРДНЫЕ ВЕТЕРАНЫ

Штурмовые десантники-ветераны, направляемые в Караул Смерти, – несравненные специалисты ближнего боя. Многие из них сражались великанских ксеночудищ, пользуясь лишь боевым ножом и внутренним чутьём. По прибытии в дозорную цитадель их снаряжают самым разнообразным оружием и точнейшими сведениями об анатомии чужаков, что делает этих воинов пугающе эффективными убийцами. Если арьергардный снайпер должен предугадывать движения цели, чтобы сразить её наповал, то авангардный боец сталкивается с пришельцем лицом к лицу и, как правило, наносит своими клинками безошибочно смертельные удары.

Но такие оперативники действуют во благо истребительной команды не только в рукопашных схватках. Пронесясь длинными скачками над пустошами иных миров и через колоссальные умирающие города, они возносятся на могучих прыжковых ранцах к господствующим высотам. Оттуда космодесантники обозревают расположение неприятеля, будто стратеги, взирающие на штабную карту. Для этого требуется поразительное мастерство, поскольку воин в данном положении становится заманчивой целью, но как раз умелости авангардным ветеранам и не занимать. Некоторые из них даже бьются в одиночку: столь опытным и независимым Астаргес доверяют тайные операции, невыполнимые для полной команды. Подобравшись вплотную к врагу перед началом задания, они проводят чёткий выпад из тени и так же стремительно двигаются дальше. Лучше всего эти атаки удаются космодесантникам из Гвардии Ворона; говорят, что в Великой Яме на Госаре-

Квинтус Эдрик Сеторакс совершил больше сорока убийств, оставаясь невидимым и для врагов, и для друзей.

Некоторые бойцы, например, Расчленители, предпочитают гораздо более помпезные действия. Подобные воины отважны до безумия, а наиболее жадные до битвы даже спрыгивают с «Чёрных звёзд Корвуса» в одиночку и, врезавшись в землю посреди ошеломлённых противников, учиняют лютую резню. Пока неприятели отвлечены схваткой, остальная истребительная команда перерезает им пути к отступлению.

Другие авангардные ветераны, напротив, возглавляют товарищей в спланированном наступлении. Для таких Караульных нет ничего важнее графика операции: слишком ранний штурм вместо верного удара может привести к гибели оперативников под огнём чужаков или от их клыков, но натиск в идеальный момент способен проломить линию обороны врага. Ксеносам, выжившим в буре сверкающих клинков и рассекающих когтей, остаётся лишь спастись паническим бегством.

ПО ВСЕМУ БЕСКРАЙНЕМУ КОСМОСУ ЧУЖЕРОДНЫЕ РАСЫ СТРОЯТ ПЛАНЫ ПО СВЕРЖЕНИЮ ИМПЕРАТОРА И ГИБЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА. ИМПЕРИУМ ПРИЗЫВАЕТ К ОРУЖИЮ, И НИЧТО НЕ УСТОИТ НА ПУТИ ЕГО ПРАВЕДНОГО КРЕСТОВОГО ПОХОДА.

МОТОЦИКЛИСТЫ

Если воины авангарда подобны острою клинка Караула Смерти, то мотоциклисты – его неуправляемый таран. Брат-ветеран может переломать врагу кости, врезавшись в него на бегу, но космодесантник на многотонной и прочной машине способен разметать целые боевые порядки неприятеля. В грохоте орудий и жужжании цепного меча он будет крушить чужаков целыми десятками.

Мотоциклисты Караула – великолепные штурмовики, что подтверждается ярче всего, если на битву выезжают несколько всадников разом. В час решающего натиска им достаётся монотонная безыскусная работа: снести линию обороны вражеской армии, обнажить её горло перед смертельным ударом. Но, как и в случае многих других представителей дозорного братства, задачи наездников достаточно разнообразны.

Машины Караульных переоборудованы с расчётом на несколько недель военных действий, и потому их боеукладка и потребление топлива отвечают параметрам длительных полевых операций. Как-никак, если кампания ведётся в мире ксеносов, на пополнение запасов рассчитывать сложно. На мотоциклы часто устанавливают телепортационные маяки, особенно если всадники сопровождают терминаторов в наземном наступлении. В подобных случаях тактика оперативников предполагает охват неприятеля с двух направлений. Обходя врага по широкой дуге, мотоциклисты атакуют его с неожиданной позиции и при необходимости вызывают поддержку с ударного крейсера Караула на орбите. Это не осторожный приступ, ведущийся на протяжении нескольких дней, но внезапный ошеломительный штурм. На

сигнал маяка прибывает поразительно мощная группировка из братьев в терминаторских доспехах и иных воинов. Если полководец чужаков проигнорирует разъезд из одного космодесантника, то вдруг окажется, что ему угрожает не тонкая рапира, неспособная пробить панцирь его войска, но стенобитный шар, готовый расколоть вдребезги защитные построения ксеносов и раздавить всех, кто укрылся за ними.

На обтекателях мотоциклов Караула жёстко монтируются болтеры с переводчиками огня, аналогичные оружию пеших космодесантников. Правда, наездник ведёт вдвое более плотную стрельбу, причём обычно на высокой скорости. Учитывая, что дозорный также по возможности срезает врагов из болт-пистолета, он может без поддержки рассеять целое отделение. Испускает ли он шквал бронебойных снарядов, высвобождает ли пылающее облако перегретого газа или окатывает неприятелей разъедающей плотью кислотой, неприятель всегда получает страшный урон; подхвачен вплотную, боец просто добивает уцелевших.

Мотоциклисты Караула Смерти при любой возможности стараются доказать, что способны загнать самых увертливых ксеносов. Они охотно меряются мастерством с Оседлавшими Ветер эльдарских миров-кораблей, боескафандрами тау на репульсорных двигателях и полоумными фанатами быстрой езды из орочных культов скорости. Хотя дозорные прикованы к земле, это не ослабляет их решимости – они будут преследовать добычу месяцами и даже годами, пока чужак не ослабит бдительность. Тогда буря достигнет его, и последующий триумф покажется Караульному ещё радостнее.



ТЕРМИНАТОРЫ

Терминатор Караула Смерти – это настоящий ангел погибели, ведь он ступает по полю битвы, облаченный в наилучший доспех из когда-либо созданных человечеством. Возможно, боевой костюм «Центурион» и более увесист, а павший герой внутри дредноута оборонён стеной адамантия, но только терминаторский доспех наделён таинственной благодатью. Суть её в том, что порой хозяин брони остаётся невредимым после атак, обязанных уничтожить его без следа – например, после прямого попадания из лазушки или тяжёлого орудия. Усиленные пластины доспеха при этом настолько прочны, что мелкокалиберные снаряды просто отскакивают от них, как от торцов бастиона, и даже разрывающиеся рядом ракеты не сбивают космодесантника с шага.

Легендарная мощь и стойкость терминаторского или, как его ещё называют, тактического дредноутского доспеха зиждется на несокрушимом каркасе. Толстые листы пласталы и керамика поддерживаются замысловатой системой сервомоторов, фибромышц, адамантиевых стержней и гидравлики, наполненной освящёнными маслами. Доспех, пусть и громоздкий, всё же позволяет носителю совершать активные движения, необходимые в разгар ожесточённой битвы против ксенозахватчиков. Питается броня от встроенного реактора, поскольку модули телепортации и комплексные оружейные системы быстро истощили бы стандартный источник энергии. Правда, выполнить длительные обряды, необходимые для связывания доспеха с хозяином, способен лишь одарённый технодесантник. По этой причине многие ветераны 1-й роты, направляясь

в Караул Смерти, берут с собой комплекты, заслуженные в родном ордене. Технодесантник в цитадели затем оснастит броню дополнительным оружием по выбору носителя, а также ритуально перекрасит её. На место левого наплечника со священным Крукс Терминатус будет установлен новый – серебряный и несущий символ Караула Смерти поверх литании Ксеномортис.

Воины, идущие в сражение закованными в подобный технологический шедевр, являют собой вдохновляющую картину, и собратья, желая почтить их, сражаются ещё отважнее. Обычно терминаторы вооружены штурмболтерами, способными вести шквальный огонь на ходу, и часто добавляют к ним силовые кулаки, что раскалывают даже призрачную кость. Караульные Смерти нередко применяют и более мощное снаряжение; штурмовые пушки за счёт высочайшей скорострельности пробивают самые крепкие панцири; тяжёлые огнемёты за одно нажатие спуска испепеляют целые стаи врагов; наплечные ракетные установки «Циклон» выпускают залпы крак- или фраг-ракет, пока их обладатель идёт навстречу противнику. В истребительных командах «Маллеус» всегда используется комбинация из сокрушительного громового молота и надёжного грозового щита; космодесантник, оснащённый ими, может схватиться с ороchim военачальником и выйти победителем. Отрядам истребителей орд, «Фурорам», более подходящим выбором кажутся парные молниевые когти, с помощью которых терминаторы устраивают безжалостную резню. Когда несколько таких воинов разом вступают в битву, тотальное уничтожение ксеносов не заставляет себя ждать.



ДРЕДНОУТЫ

Воины, преграждающие путь кровожадным чужакам, гибнут слишком часто. Если признанный герой ранен так тяжело, что даже самый даровитый аптекарь не в силах вырвать его из когтей смерти, ему предлагается выбор: он может или умереть с честью, освобождённым от долга, или служить дальше, навеки заключённым в саркофаге дредноута.

Этот шагающий танк на поршневом ходу – технологический шедевр культа Механикус. Конструкция дредноута столь превосходна, что он способен биться подобно терминатору, но с поистине нечеловеческой мощью. В сердце машины под надёжным корпусом с многослойным покрытием из адамантия находится механический гроб с изуродованными останками пилота. Данный саркофаг наполнен амниотической жидкостью, которая неограниченно долго поддерживает жизнь космодесантника, и снабжен комплексом невральных передатчиков, при помощи которых воин управляет дредноутом, словно собственным телом. На одной из «рук» великана размещено усовершенствованное тяжёлое оружие, на другой – массивный силовой кулак, способный разнести в пыль скалобетонную стену. Установленный под ним тяжёлый огнемёт затем испепеляет врагов, что скрывались за преградой.

Но даже невероятная сила дредноута не так губительна для врагов, как его мудрость. Любое из этих практически бессмертных созданий, обладающих столетиями боевого опыта, в пылу битвы заменяет целый военный совет. Неудивительно, что древние Астаргес входят в число величайших героев Караула Смерти.

КСЕНОМОРТИС

Стать дредноутом означает пойти на жертву, недоступную пониманию смертных. Возможно, если бы человек, получивший имя Ксеномортис, знал, во что он превратится, то выбрал бы вечное забвение. Это существо, известное лишь по имени, начертанному на фольверке, давно утратило остатки личности. Множество теорий пытаются объяснить его судьбу. Наиболее стойкая версия утверждает, что даже в бионически улучшенном разуме почтенной машины может храниться лишь ограниченный объём данных, и ненависть её пилота к чужакам столь необъятна, что вытеснила всё, кроме знаний, необходимых для уничтожения врагов.

Данная идея подтверждается с каждым новым боем, так как Ксеномортису, видимо, всегда известен наискорейший способ прикончить неприятеля. Планируя атаки, он безошибочно отыскивает опору инопланетного воинства – например, определённую разновидность ксеносов – и требует снабдить дредноут оружием, которое лучше всего подходит для их устранения. Говорят, что чистойшая ярость древнего воина никогда не подпустит к нему смерть, но капелланы опасаются иного финала. Ксеномортисом может овладеть безумие, ведь даже кровь чужаков из тысячи различных рас, пропитавшая каждый миллиметр его корпуса, не утолила свирепой жажды Караульного к насилию.



ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Для проникновения в логова ксеносов Караул Смерти полагается на стремительную переброску бойцов. Хотя в распоряжении капитула находятся те же самые боевые машины, что и у обычных орденов, дозорные предпочитают некоторые виды транспорта всем остальным. Так, высадка оперативников при вертикальной атаке чаще всего производится десантными капсулами, рассчитанными на десятерых Астартес. Запущенные с ударных крейсеров, они на головокружительной скорости преодолевают атмосферу в облаке огня, после чего с рёвом тормозных двигателей врезаются в гущу врагов. Лязгнув, откидываются стенки модуля, и прибывшая в нём истребительная команда устремляется на неприятелей. Внезапность и мощь подобного удара столь велика, что атака чужаков мгновенно захлёбывается в собственной крови.

Если же требуется вести маневренную битву или захватывать территорию, Караул развёртывает бронетранспортёры «Носорог», которые составляют основу автопарка любого капитула со времен Великого крестового похода. У них толстая металлическая шкура, надёжная конструкция и неустрашимый машинный дух. И это к лучшему, ведь оперативники непременно выжимают из «Носорогов» всё возможное, гонят их на опаснейшие участки фронта и даже таранят ими колоссальных ксеносов, после чего дают тварей гусеницами. Эти БТР несложно чинить в полевых условиях: даже машину, простреленную насквозь из ксенотеха, удастся вернуть к жизни. Её рычащий, воинственный дух жаждет не

только служить, но и убивать.

«Секач» – вариант повсеместного «Носорога», на котором ценой уменьшившейся вместимости размещена многозадачная турель тяжелого оружия. Возникший на горизонте силуэт бронемашины предвещает двойную угрозу: сам по себе БТР способен проделать брешь во вражеских порядках, но главную опасность несут его пассажиры. После высадки истребительной команды «Секач» создаёт огненный вал, под прикрытием которого охотники на чужаков сметают и истребляют неприятелей.

Против рас, обладающих исключительно мощным вооружением, Караул Смерти выставляет «Лэндрейдеры» – тяжёлые штурмовые бронемашины, что прорываются через орды ксеносов с лёгкостью молота, крушащего сухостой. Полносоставная истребительная команда с запасом помещается в десантный отсек танка, и даже терминаторы отправляются в битву на его борту. Каждый «Лэндрейдер» наделён могучим духом машины, и Астартес неизменно возносят ему почести перед началом сражения. Такое уважение между людьми и техникой взаимно: яростный анимус будет толкать бронированного колосса вперед и под огнём, способным разорвать на части менее славный танк. А порой, если стрелки оглушены или заняты другими задачами, орудийные системы железного чудовища сами наводятся на врага и накрывают его опустошительной пламенной бурей.





В шлеме караульного капитана Ветикуса включились звукогасители, отозвавшиеся на боевой клич тысячи орков, который стяхнул каменную пыль с развалин священного города. Истребительные команды без особого труда разыскали главенствующее племя зеленокожих – эти чужаки тоже носили чёрную броню, поскольку считали себя вестниками смерти. Вскоре они осознают всю глубину своей ошибки.

– Атака по схеме «Драконис», – скомандовал Ветикус, и вокс модели «Горн» донёс его благородный голос до целого десятка отделений.

«Носороги» и «Секачи» рванули вперёд; их пассажиры, не говоря ни слова, переключали режимы огня и один за другим высаживались посреди разрушенных мануфакториумов и базилик. На визоре караульного капитана вспыхнула руна в форме шестерни, знак подтверждения от технодесантника Постеона. Неподдалеку заурчал в предвкушении «Лэндрейдер-Искупитель» по имени «Факел кастеляна».

– По моей команде... начали! – и этим единственным словом Ветикус обрёл Вааа! Карнаца на погибель в огне.

Орочье племя ревело громко, даже устрашающе, но одновременный взрыв сотни масс-реактивных болтов заглушил все голоса. И то были не обычные снаряды, а «драконы пламя». Из них во все стороны хлынул перегретый газ, ставший топливом для огненной бури, что мгновенно охватила целый район. От жара примитивные доспехи и плоть зеленокожих покрывались чёрными пузырями. Машины-развалюхи вместе с экипажами взлетали на воздух, как только воспламенялось горючее, вытекавшее из двигателей. Пламя, врываясь через окна в здания и обвалившиеся бункеры, выжигало кислород и душило потапивших в ловушку чужаков. Отвечая на удар, орки, как и всегда, понеслись в лобовую атаку.

Дозорные уже вернулись в боевые машины и двигались по периметру квартала, расширяя огненный вихрь. Контратакующим ксеносам дважды удавалось прорвать кольцо, и их передовые группы взмали с оперативников кровавую дани, но бронетехника Астарте всякий раз отходила в полном порядке, яростно паля из штурмболтеров. «Факел кастеляна» выкатившись на позицию в начале главной улицы, взревел спаренным «Пылающим штормом». Тут же вспыхнул весь проспект, залитый прометием от брусчатки до верхних этажей. Сверяный пожар объял бесчётных чужаков и их странные ненадёжные механизмы.

Но орда показала клыки: пулёмётные гнёзда на крышах высочайших зданий обрушились на бронетанковую колонну Караула Смерти град твердотельных снарядов. Такой массой железа могла бы похвастаться не всякая свалка. Ветикус скривился, увидев внутри распоротых боевых машин трупы в чёрных доспехах. Хватит с него.

– Авиакрыло «Корвусов», – скомандовал капитан, – открыть огонь!

Миг спустя десантный самолёт Постеона вступил в сражение. Залпами лазушек он перегрузил энергощиты орочьих механьяков и ракетными ударами уничтожил зеленокожих стрелков. Промчавшись над улицей, обтекаемый самолёт сбросил по дуге кассетные снаряды «Инфернус» и замкнул ими кольцо огня. То здесь, то там звероподобные чужаки выфырвались из западни, но у Ветикуса имелись средства сдерживания. Истребительные команды «Фурор» уже выдвигались наперез бегущим ксеносам, блистая синевой разрядов на молниевых когтях.

– Всем группам – высадка, – приказал Ветикус, шагая навстречу пожару. Его угольно-чёрная броня сверкала отражённым пламенем.
– Покончим с ними.



«ЧЁРНЫЕ ЗВЁЗДЫ КОРВУСА»

Это элегантное и смертоносное летательное средство высоко ценится в караульных цитаделях по всей Галактике. Словно клинок, проскальзывающий между ребёр колосса, «Чёрная звезда» пробивает внешнюю линию обороны армии пришельцев и вонзается прямо в её сердце. «Корvus» сравнительно невелик, за счёт чего остаётся неуловимым для сенсорных сетей большинства вражеских укрепрайонов, но оружие корабля настолько превосходно, что его огневой мощи позавидует любой самолёт аналогичного класса.

Военные ангары Караула Смерти заполнены всевозможными летающими машинами, когда-либо санкционированными для использования Адептус Астартес. Но достоинства «Чёрной звезды» таковы, что в воздушных операциях против наземных целей почти всегда применяется только она. В основном «Корvus» исполняет транспортные функции, сочетая в себе стремительность десантной капсулы, маневренность «Грозового когтя» и наступательные возможности куда более крупного штурмовика. Двигатели с изменяемым вектором тяги, установленные на крыльях и хвосте самолёта, с лёгкостью проносят его через извилистые ущелья, между изыщными звёздными шпилями искусственного мира или даже сквозь внутренности тиранидского корабля-улья. С хирургической точностью достигнув цели, «Корvus» высаживает свой опаснейший груз. Выйдя на позицию, он простым поворотом турбин превращается из реактивного истребителя в аппарат с вертикальным взлётом-посадкой. С шипение поршней распахиваются носовые люки, и оперативники Караула

Смерти выпрыгивают наружу, чтобы без промедления ринуться в бой.

Пилотирует любую «Чёрную звезду» ветеран-технодесантник, заслуживший такое право после долгих лет напряжённого обучения. Каждый вылет он совершает на одном и том же «Корвусе», и беспощадные тренировки в итоге развивают связь между Караульным с несокрушимой волей и машинным духом его самолёта. Благодаря этому технодесантник за штурвалом закладывает настолько поразительные выражи, что всё иные пилоты (кроме сверхъестественно умелых эльдар) выглядят по сравнению с ним новичками.

Главнейшая задача «Чёрной звезды» – завоевание превосходства в воздухе. Чтобы успешно доставить пассажиров на поле битвы, она устремляется с низкой орбиты на летательные аппараты или крылатых чудовищ неприятеля. Сев противникам на хвост, пилот-дозорный сбивает тех, кого сочтёт наиболее серьезной угрозой. В основном «Корvusы» оснащаются спаренными штурмовыми пушками, но некоторым на носовую турель устанавливают лазпушки «Молот бога» с пробивной силой, достаточной для уничтожения тяжёлых бронированных целей. Часто в бортовое вооружение входит подвесной ракетный контейнер «Чёрная звезда», снаряжённый реактивными снарядами различных видов. Технодесантник может, к примеру, выбирать между боеголовками «Дракос» класса «воздух-земля», что обращают громадные участки поражённой ксеносами земли в океаны безжалостного пламени, и



«Корвидами», злобные машинные духи которых выискивают и истребляют неприятельские самолёты, мешающие их господину безраздельно властвовать в небесах.

Единственного мысленного импульса пилота достаточно, чтобы перекалибровать носовые и крыльевые установки для захода на атаку с бреющего полёта. В такие моменты вспомогательные гранатомёты, расположенные в хвосте, выбрасывают град разрывных боеприпасов – либо «Инфернус», что детонируют в тучах пылающего прометия, либо осколочных бомб, которые накрывают широкие участки поля битвы гибельным вихрем металла. Полноценная эскадрилья «Чёрных звёзд» способна за считанные секунды расчистить посреди тиранидского роя плацдарм и высадить туда дозорных, готовых нанести смертельный удар.

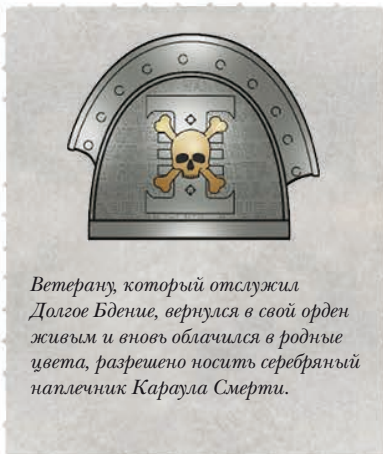
Также «Корвусы» обладают прекрасными системами защиты от неизбежных ответных атак. Прочный и надёжный корпус самолёта выдерживает даже прямые попадания из зенитных орудий, а при наличии постановщика ложных целей «Инфернус» врагу становится крайне непросто нанести «Чёрной звезде» серьёзный урон. Если неприятельская ракета, дрон-боеголовка или иное взрывное устройство приблизится к самолёту, его высокомощный ауспикаторный комплекс засечёт излучаемую объектом «ауру враждебности» и выпустит навстречу ему широкое облако ИК-ловушек, обманок и снарядов-перехватчиков. Со стороны кажется, будто «Корвус» расправляет крылья из огня и дыма; подобный эффект Караульные называют «крыльями небесного ангела». Во многих дикарских обществах, спасённых капитулом от хищных чужаков, «Чёрную звезду» считали механическим серафимом, который принёс им освобождение, и почитали её на протяжении поколений.

ВНЕЗАПНЫЙ НАТИСК

Караул Смерти известен тем, что использует продвинутые технологии не только в тактическом, но и в стратегическом масштабе. Дозорные проводят операции с абсолютной точностью, и неважно, состоит их штурмовая группа из одной истребительной команды или нескольких караульных рот, действующих вместе. За тем, чтобы каждый отряд вышел на позицию в решающий момент боя, следят караульные капитаны, и врагу не спастись от параллельно начинаемых атак, которые чётко прописаны в их планах сражения. Следуя им, вылетают из-за облаков «Чёрные звёзды» с распахнутыми десантными люками, и оперативники выпрыгивают из них прямо на передовую. Десантно-штурмовые «Громовые ястребы» пронесаются сквозь вихри зенитного огня, и их пассажиры, запустив прыжковые ранцы, стремительно бросаются в битву. Караульные командующие позволяют даже редкие древние способы развёртывания, и тогда в ударных крейсерах трепещат разрядами синхронизированные телепорты, которые направляют истребительные команды сквозь эфир. Бойцы врываются обратно в реальность, паля из болтеров, а во вражеских рядах уже открываются пси-порталы, и появившиеся из ниоткуда отряды под началом библиарцев бьют чужаков там, где они уязвимы всего. Итак, когда истребительные команды вместе идут в атаку, ксеносов ждёт быстрая, но не милосердная смерть.

РЫЦАРИ ДОЛГОГО БДЕНИЯ

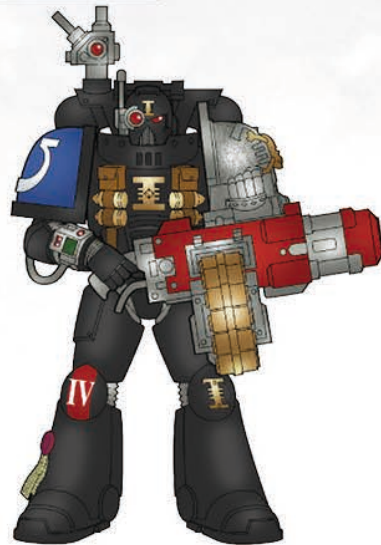
Всех ветеранов Караула Смерти объединяют чёрный и серебряный цвета брони, но на их наплечниках можно отыскать сотни геральдических колеров и символов. Оснащение каждого боевого брата уникально, поскольку оперативники сами выбирают сочетание наступательного оружия, которым владеют увереннее всего. Завершают внешний облик воина знаки различия его караульной роты и самого капитула.



Ветерану, который отслужил Долгое Бдение, вернулся в свой орден живым и вновь облачился в родные цвета, разрешено носить серебряный наплечник Караула Смерти.



По обозначениям на правом колене брата Венария очевидно, что он сражается в 3-й истребительной команде караульной роты-секундус дозорной цитадели.



Брат Имэнт из Ультрадесанта. Цифра на колене показывает, что он состоит в 4-й истребительной команде караульной роты-терциус.

Караульная рота-примус



Первая

истребительная команда

Караульная рота-секундус



Третья

истребительная команда

Караульная рота-терциус



Первая

истребительная команда

Караульная рота-квартус



Вторая

истребительная команда

Караульная рота-квинтус



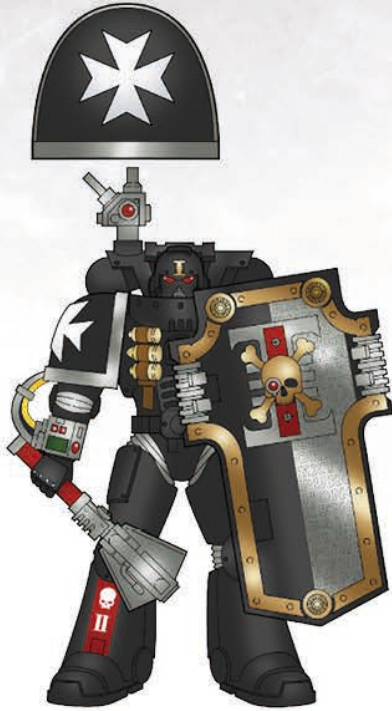
Четвёртая

истребительная команда

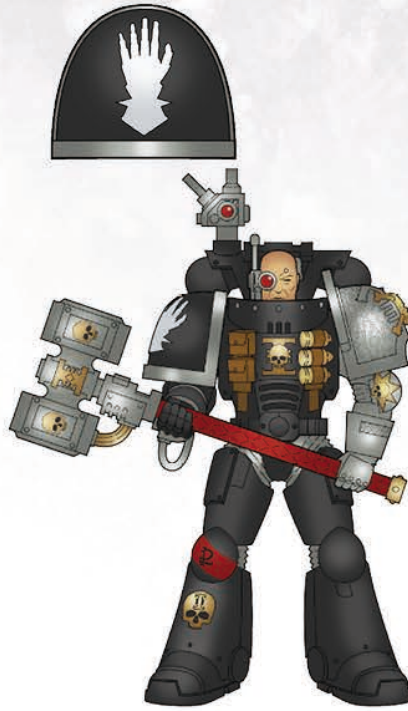
По всей дозорной цитадели соблюдается единая система обозначений, наносимых на поножи или наколенники. С её помощью различаются караульные роты от примус до квинтус. Цифры поверх этого символа указывают на конкретную истребительную команду, и порой к ним добавляется почётный знак, характерный для родного ордена бойца.



Правый наплечник Караульного Смерти – единственное видимое напоминание о капитуле, из которого прибыл герой. Более замысловатая геральдика демонстрируется в миниатюре; например, в случае Воющего Грифона (крайний слева) оба цвета его ордена помещены за Грифоном Вздрыбленным. Подобные гербовые звери всегда смотрят вперёд, что символизирует отвагу.



Рихтрас, Брат Меча из Чёрных Храмовников, отражает удары неприятелей грозным щитом, после чего сокрушает их силовой булавой.



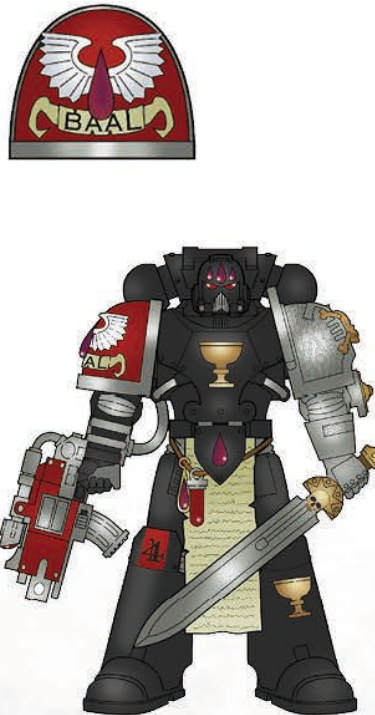
Брат Локстар из Железных Рук, высчитав идеальный момент, с убийственной мощью опускает на врага тяжёлый громовой молот.



Брат Агемус, предпочитающий охотиться без союзников, некогда зачистил брошенный корабль ксеносов с одним лишь дробовиком Караула Смерти и ящиком патронов.



Чёрные Щиты всегда оставляют правый наплечник некрашеным, что служит напоминанием об их безымянности и разорванных связях с братьями.



На силовом доспехе брата Глорiana видны стилизованные капли крови и орнаментальные роллверки, привычные для Кровавых Ангелов.

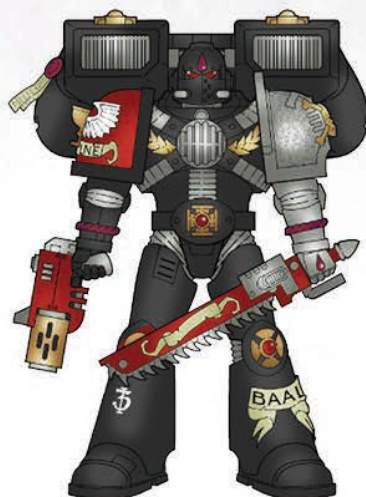


По правому наплечнику Францифа Чёрного Клыка очевидно, что он ранее служил в великой роте Космических Волков под командованием Рагнара Чёрной Гривы.

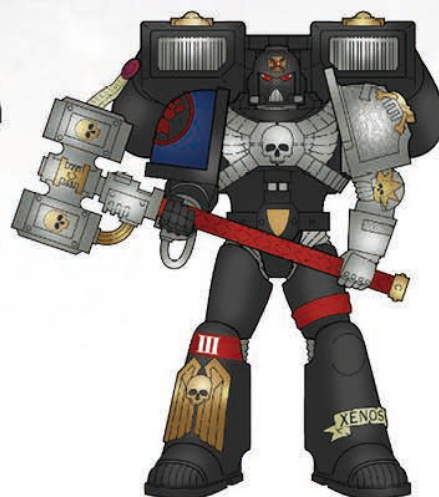
Боевых братьев, некогда сражавшихся в авангарде 1-й роты своего капитула, часто оснащают почтенными реликвиями войны – древним и охочим до битв оружием, машинный дух которого старше караульной цитадели, где оно хранится. Столь же высокоцитимой является и броня этих оперативников; вспомогательные системы и украшения размещают на ней с величайшей аккуратностью.



Прыжковые ранцы, используемые авангардными ветеранами, умащают перед каждой битвой, дабы летели они верно и прямо.



На доспехе брата Агразля отражены его многочисленные награды, в том числе почести терминатора и имперский лавровый венок.



Брат Альдиефрес наслаждается любой возможностью истреблять орков, поскольку орды этих дикарей вторглись на родную планету Багровых Кулаков.



На грозовом щите брата Асдраила видны обозначения его караульной роты и истребительной команды, а также почётный знак Тёмных Ангелов.

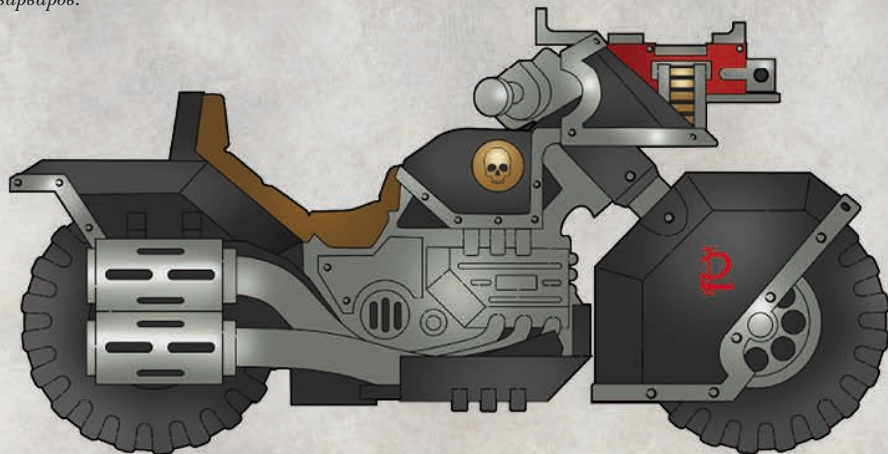


На одном колене брата Гассарна из Расчлениелей нанесён символ второй истребительной команды, на другом – караульной роты-терциус.



Брат Карратос из третьей истребительной команды, караульная рота-терциус. Клятва-девиз на рольверке грозового щита типична для оперативника.

Адептус Астартес, обученные вождению мотоциклов Космического Десанта, составляют тяжёлую кавалерию Караула Смерти. В молниеносных прорывах они охватывают фланги организованных неприятелей или рассеивают беспорядочные орды диких варваров.



На мотоцикле Космодесанта часто имеется символ либо цифровое обозначение караульной роты, к которой он приписан. Некоторые также несут личный знак техnodесантника, поклявшегося в готовности машинного духа к сражению.



Геральдика капитула на доспехе часто выполняется в золоте. На шлеме брата Детала, к примеру, виден золотой символ Тёмных Ангелов.



Брат Рекстр, выросший среди ущелий Гонорума, отлично знает специфику войны в горах. Это крайне полезно в сражениях против диких орков.

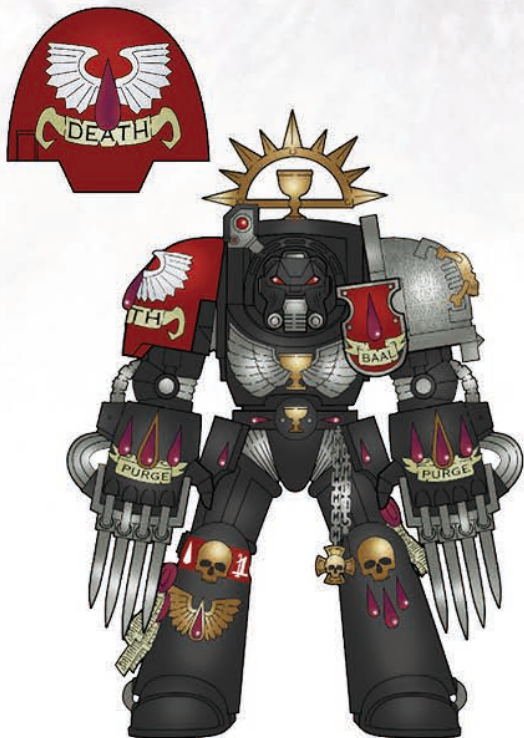


Некогда самозабвенный дуэлянт, брат Нутуджин пристрастился к битвам на высокой скорости, ещё будучи скаутом. Теперь же он выезжает на бой в составе истребительной команды.



Оперативник может выкрасить кайму наплечника как в цвета родного ордена, так и в чёрный или серебряный Караул Смерти.

Ветераны Долгого Бдения, шагающие на войну в терминаторских доспехах, являют собой грандиозное зрелище. Их дивно изукрашенное снаряжение покрыто символами имперского величия.



По пышному убранству брони Валателлоса Красного Котья очевидно, что он по-прежнему верен родному капитулу Кровавых Ангелов.



Почётные знаки брата-терминатора Дютена из Имперских Кулаков выполнены в ярком золоте. Такое бывает нередко, и эти знаки чётко выделяются на мрачных доспехах оперативников.



На левом наплечнике караульного терминатора золотая эмблема капитула нарисована поверх литани Ксеномортис.

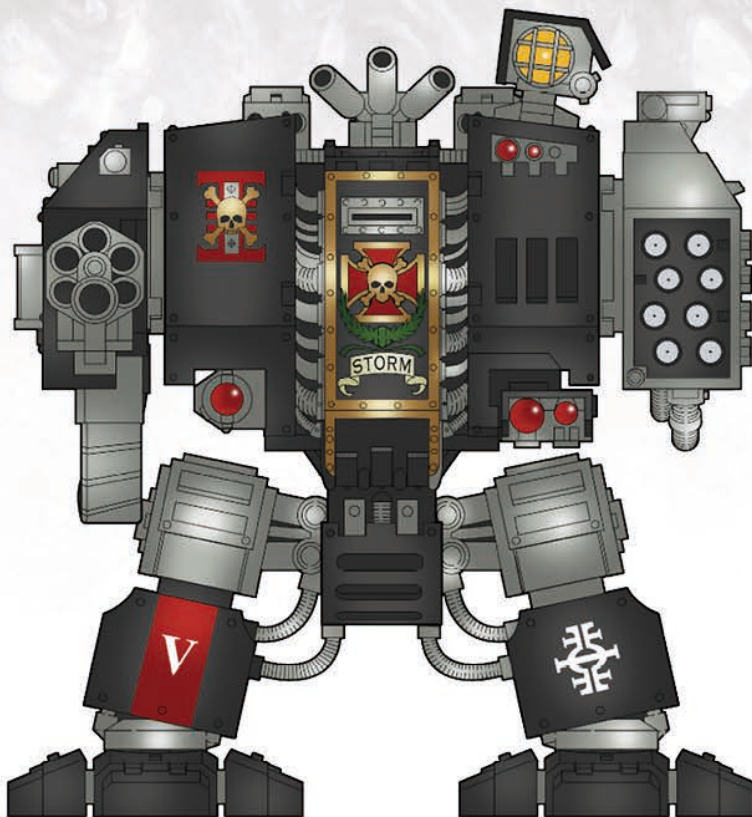


Все ветераны Караула Смерти носят эмблемы прежних орденов на правом наплечнике, причём любой несимметричный символ обязательно развёрнут и обращён вперёд.

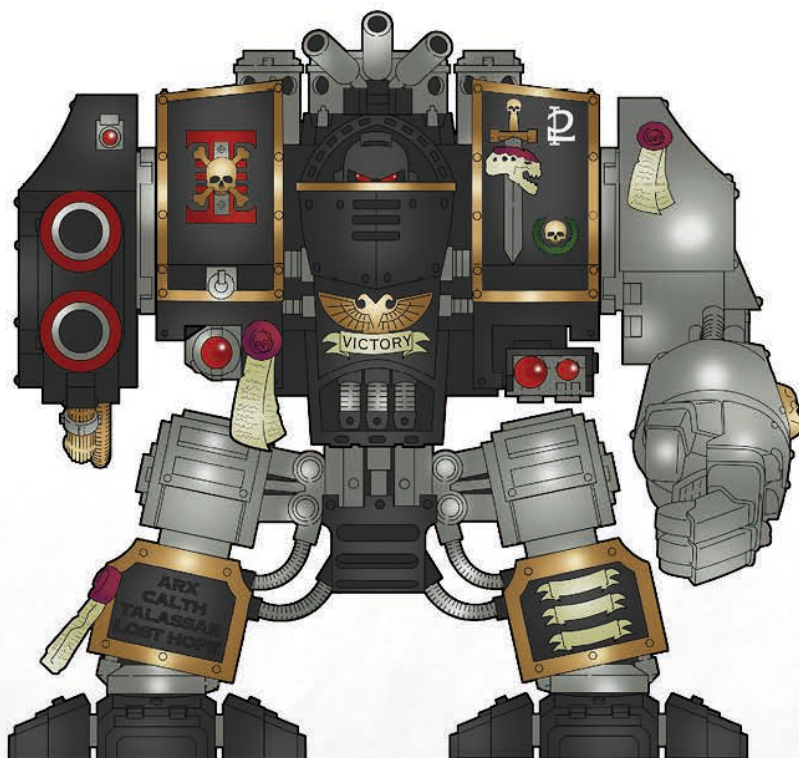


Брат Ягерль Золотой Торк раньше служил в великой роте Харальда Волка Смерти, отсюда и выбор оружия. Караульный видит связь между свирепым пламенем тяжёлого огнемёта и раскалённым добела жаром фефрисского солнца.

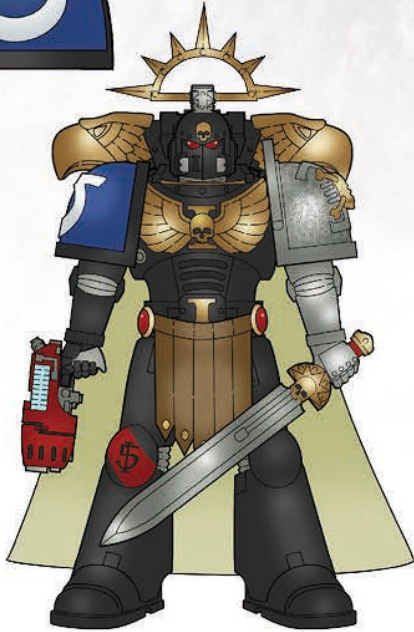
На корпусе дредноуга любой караульной цитадели имеется идентификационный номер либо отдельная цифра.



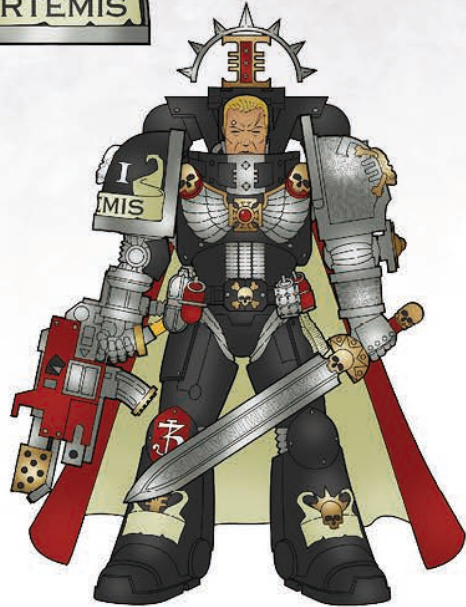
Брат Акциллиан из Орлиных Воинов, пятый дредноут Таласы-Прайм. Во время Локсийской зачистки его прикрепили к караульной роте-терциус, о чём свидетельствует вертикальная полоса на правой ноге шагохода.



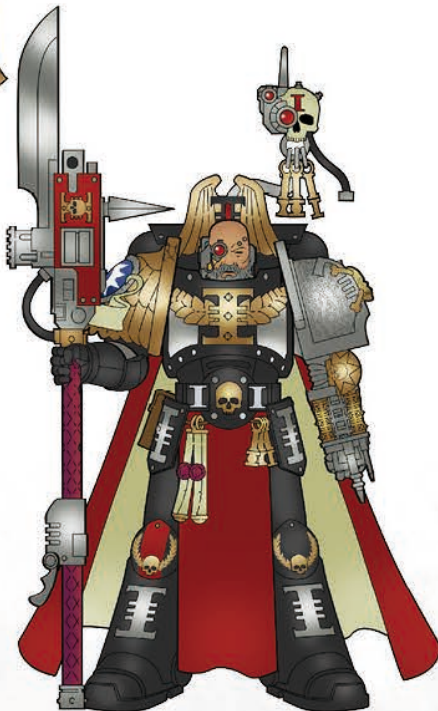
Почтенный дредноут Этон Макрам некогда был лучшим бойцом на тренировочных аренах Таласы-Прайм. Потеряв ноги в сражении с военным идолом орков, он посвятил новое существование повсеместному истреблению зеленокожих тварей.



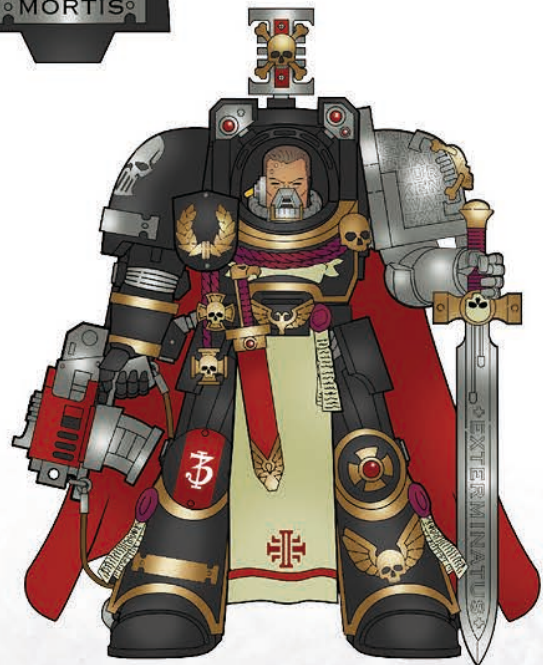
Каравальный капитан Галес ранее служил в 1-й роте Ультрадесанта. На доспехе офицера видны дополнительные золотые украшения и детали, соответствующие его званию.



Каравальный капитан Артемид из Мортифакторов командует каравальной ротой-терциус Таласы-Прайм, что очевидно по вертикальной полосе красного цвета и номеру на колене.



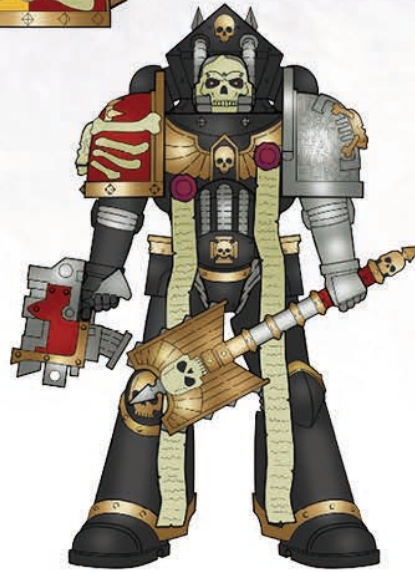
Каравальный магистр Алатресид управляет крепостью Гора – возможно, последней преградой, отделяющей сектор Тресния от захвата орками из Вааа! Наккаслэша.



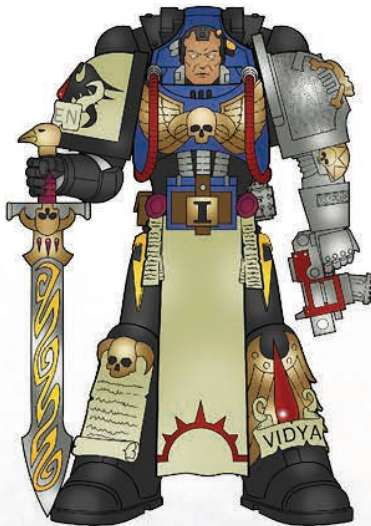
На табарде Донгета, каравального капитана из Щита-Фуруф, виден древний символ его дозорной цитадели. Подобной чести удостоиваются лишь высшие чины Каравала Смерти.



Капеллан Орфан Кассий давно признан героем Имперiums, ведь именно по его воле начался священный крестовый поход против тайной угрозы генокрадских культов.



На печатях чистоты реклюзарха Малеграна из Воюющих Грифонов подробно описаны все его сражения против чужаков. Правый наплечник воина окрашен в жёлтый и красный цвета его родного ордена.

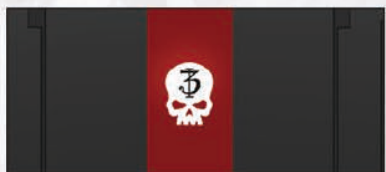


Библиарии Караула Смерти вправе сохранить синюю раскраску на отдельных частях брони. Так поступил и Джесус Наториан из Кровавых Воронов.

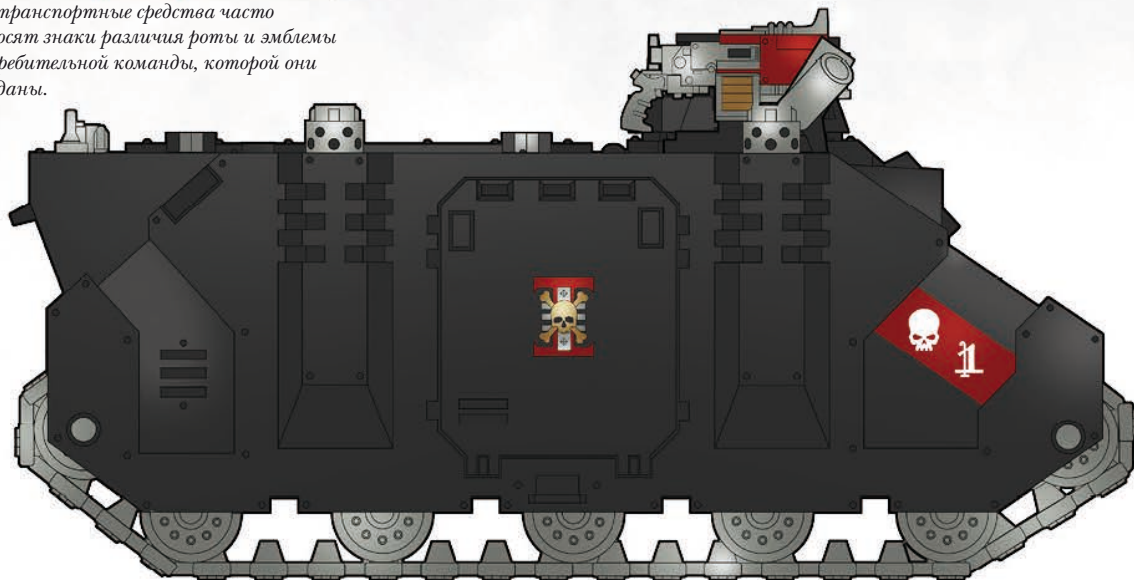


Эпистолярый Анафус, Кровавый Ангел. Красная диагональная полоса на колене указывает, что он придан истребительной команде из караульной роты-квинтус.

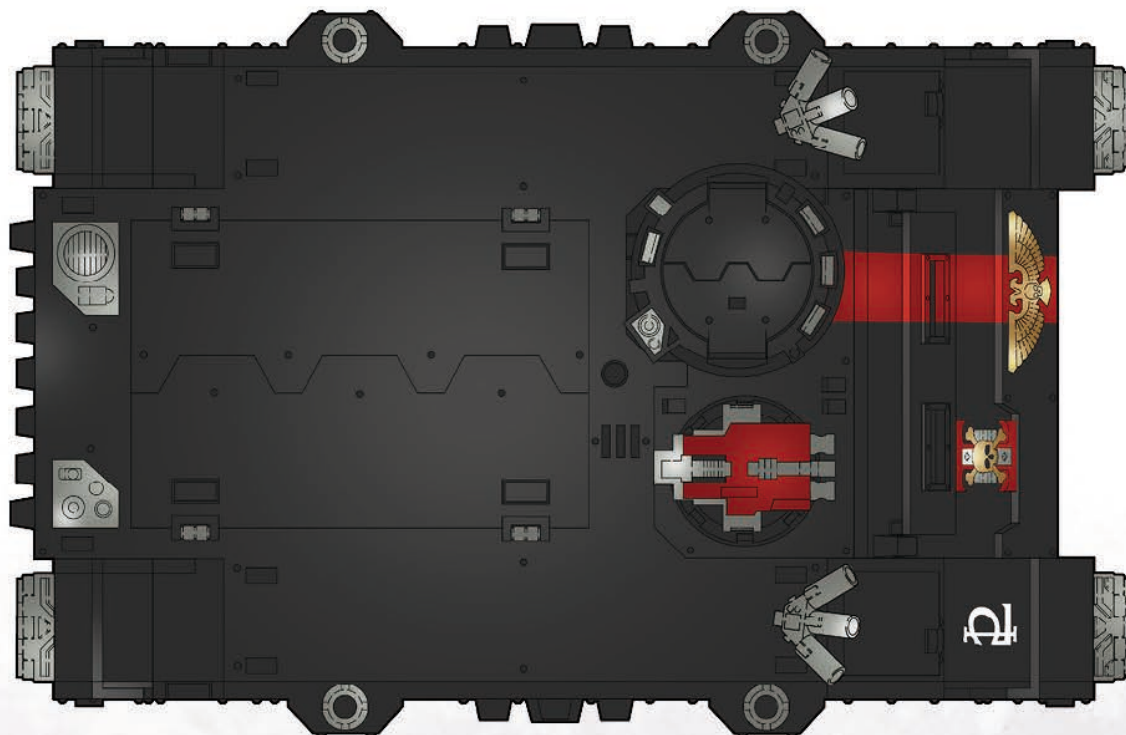
Автопарк любой дозорной цитадели может похвастаться великим множеством надёжных, не раз испытанных боевых машин. Каждую из них освящают, очищают от скверны и поддерживают в идеальном техническом состоянии, чтобы Караульные, отправляясь на войну, ещё увереннее крушили врагов.



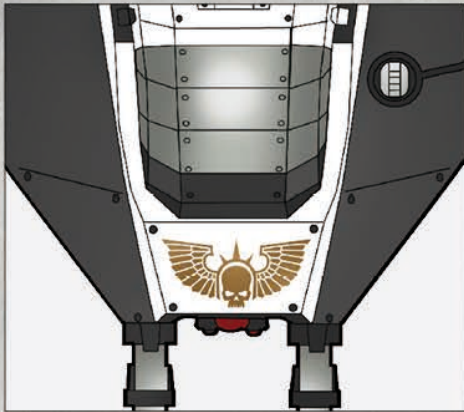
На транспортные средства часто наносят знаки различия роты и эмблемы истребительной команды, которой они приданы.



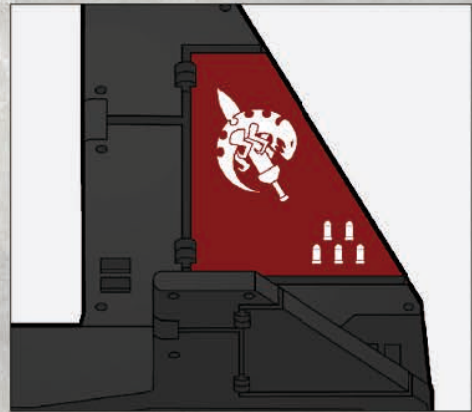
«Носорог», получивший имя «Стальной кулак», несёт символику первой истребительной команды караульной роты-квинтус. Благодаря непреклонному машинному духу БТР уцелел в сотнях сражений и продолжает верно служить капитулу.



Хотя Караульные Смерти, весьма серьёзно полагаясь на внезапные атаки, пользуются тёмной окраской своей бронетехники в маскировочных целях, они всё же остаются космодесантниками и наносят яркие геральдические знаки роты и команды на корпус машины.



«Корпус» командира эскадрильи можно определить по дополнительным цветным вставкам и знакам почёта.



Гордые символы на корпусе «Чёрной звезды» рассказывают историю её побед и боевых заслуг.



Эта «Чёрная звезда Корвуса» придана второй истребительной команде караульной роты-терциус.



ЭПОХИ В ДОЗОРЕ

После основания Караула Смерти в М32 бывали годы, когда Империи осмеливался поверить, что угрозу со стороны чужих удаётся сдержать. Ценой бесчисленных жертв этот тайный капитул оберегал сегментумы владений Императора, но лишь до поры. Пришло Время Заката, и стало понятно, насколько тонкая линия отделяет настоящее от ксеноапокалипсиса, которого страшится всё человечество.

НОВЫЙ ПРИКАЗ

После того как орочий тиран по имени Зверь едва не завоевал саму Терру, Верховные лорды издали указ о создании специального корпуса охотников на ксеносов. Так зародился Караул Смерти.

ПОЧИТАТЕЛИ ХРУДОВ

Ордо Еретикус обнаруживает на бесплодной планете Ридль хрономантический культ, поклоняющийся воруящим время хрудам. Получив астропатическое послание, Ордо Ксенос направляет Караульных Смерти выжечь туннели метр за метром.

УДАР ПО ПРАРОДИТЕЛЮ

Эксперименты Фабия Байла по созданию идеального хищника путём генного скрещивания чуждых биоформ резко обрываются после облавы Караула Смерти на его лаборатории. Прорвавшись через джунгли преисподних из живой плоти, дозорные сжигают весь комплекс дотла.

МОЛОТ КАРАУЛА СМЕРТИ

Прогностикаторы Серых Рыцарей предсказывают открытие варп-разлома в субсекторе Эндаш. Тем временем на самой планете Эндаш враждующие ороочи военачальники проливают столь обильные потоки крови, что рискуют открыть проход во владения Кровавого бога. Понимая, что не успеют к цели вовремя, Серые Рыцари направляют астропатический сигнал Караулу Смерти. Десяток истребительных команд, прибывших на Эндаш, убивают одного из зеленокожих вождей и его свиту, применяя только громовые молоты, силовые булавы и кулаки. Забивать орков до смерти дробящим оружием не так просто, и оперативники теряют половину личного состава. Однако, ограничив кровопролитие, Караульные предотвращают возникновение бреши в реальности. Уцелевшие лидеры чужаков уводят Вааа! за пределы субсектора. Неделю спустя авгурные маяки сообщают, что зеленокожий поход достиг Ока Ужаса, и вопрос считается закрытым.

ОТСЕК «ОМЕГА»

Эльдарские корсары атакуют крепость «Омега». Их цель – покрытая загадочной резьбой «сфера Судного дня», что хранится в нуль-отсеке станции. Оказывается, что дозорную цитадель охраняют намного лучше, чем считали ксеносы: хотя база и невелика, в ней развернуты только истребительные команды «Венатор». Сотни налётчиков гибнут, но последним из них всё же удается достичь... совершенно пустого отсека. «Сфера Судного дня» – просто миф, дезинформация, которую вбросили чужакам через наёмников, имеющих контакты с Чёрными Щитами «Омеги».

УБИТЬ ДЖОКАЭРО

Караульные из Форт-Нуллифакта обстреливают беззащитный с виду звёздный планер джокаэро, но тот отвечает залпами, которым позавидует целый космический флот. Отступив на безопасное расстояние, дозорные наблюдают за тем, как обезьяноподобные чужаки карабкаются по своему кораблю, который медленно уплывает из человеческого пространства в ледяную пустоту.

В СНЕГАХ АТРОФОНА

Планете Атрофон угрожает опустошение от рук зеленокожих из Вааа! Дрегсмэша, и небольшая истребительная команда отправлена устранить большого мека, что возглавляет поход. Из-за ошибки при высадке группа оказывается на неверной стороне бурной реки, да ещё и прямо посреди яростной метели и рядом с быстро приближающимися орками. Дальнейшие действия оперативников становятся примером самоотверженности и мощи Караульных Смерти.

ДЕНЬ БАРГЕЗОВ

РОИ ПСИХНОЙЕНОВ НА СИНТАКСЕ IX

ЗАЧИСТКА УР-ГУЛЕЙ

Поток мигрирующих ур-гулей изливается из трижды проклятых зиккуратов Шаа-дома и захлёстывает кошмарный Лабиринт Осколков, после чего наводит Зеркальный Дворец на Пленници. После того как нескладные хищники показывают силу и разрывают на куски воинов брошенной против них команды, в качестве подкрепления туда направляется дредноут Ксеномортис. Через несколько месяцев боевая машина вырывается из развалин опустевшего Зеркального Дворца, целиком покрытая кровью ур-гулей.

ПОГИБЕЛЬ ССЛИТОВ

Поклоняющиеся Слаанеш сслиты из сектора Венсин атакованы в собственных гнёздах истребительной командой «Декурий», что явилась спасти очередной мир от поистине омерзительной судьбы.

ИДДИЛИЯ В ОГНЕ

Убедившись, что череду карательных ударов Биель-Тана по субсектору Гаррависсима невозможно остановить, оперативники из Форт-Аякса прекращают погоню за эльдар. Собрав всё доступное им огнемётное оружие, Караульные высаживаются на девственную планету Иддилия в разгар лета, когда там бушуют пламенные бури, и поджигают громадные территории. Местные экзодиты отчаянно пытаются дать отпор врагу, но дозорные всё время находятся на шаг впереди. Затем в ночном небе возникают звездолёты Биель-Тана, который услышал психический зов о помощи, посланный захолустными сородичами. Ещё через неделю погибает автарх мира-корабля, убитый болтом «кракен» прямо в голову.

ВОР-ИНКВИЗИТОР

Инквизитор Гао из Ордо Ксенос невольно обрекает себя на гибель, доставив в Форт-Волоссию инфотрость некронтир. Владыка Жанатар Мстительный штурмует дозорную цитадель во главе сотни «Ночных кос» и обрушивается на гарнизон Караульных с многократно превосходящими силами. Покидая крепость, некрон забирает с собой инфотрость и в назидание похищает инквизитора Гао, заперев его в тессерактовый лабиринт.

ГАМБИТ КРИПТМАНА

Увидев разрушения, оставленные флотом-ульем Левиафан на огромных участках имперского космоса, инквизитор Криптоман приказывает опустошить или полностью уничтожить миры в широкой полосе пространства на пути врага. Тем самым он надеется лишит ксеносов пищи, но столь отчаянные меры приводят к отлучению адепта, причём многие требуют для него смертной казни. В это же время союзники инквизитора из Караула Смерти захватывают в стазис выводок генокрадов со звёздного скитальца и направляют их в Октарийскую империю – оплот зеленокожих, расположенный к ядру Галактики от главного щупальца Левиафана. Гамбит оправдывает себя, когда флот-улей, ощутив пси-след тварей, направляется в богатые биомассой орочьи владения. Пока пришельцы сражаются с пришельцами в чужой системе, Империям выигрывает время, необходимое для перегруппировки сил.

ЭКСТРАКЦИО ЭКСТРЕМИС

От осведомителей в среде вольных торговцев Караул Смерти узнает, что на окровавленных аренах Комморры сражается капитан Космодесанта. Истребительная команда «Альдрик», выслушав советы воинов 1-й роты Саламандр, находит способ проникнуть в Паутину. Незаметно разместив «Чёрную звезду Корвуса» в повреждённом корсарском звездолёте, дозорные попадают в Тёмный город и с боем прорываются к тюремным камерам. Ценой жизни всех оперативников, кроме самого Альдрика, Караульные освобождают капитана-гладиатора и успевают вернуться на пиратское судно. Чужаки покидают Комморру, не подозревая об имперцах на борту.

ТЕМНИЦА АЗА'ГОРОДА

В системе Гулга найден осколок К'тан, обозначенного в записях Ордо Ксенос как Уничтожитель. Его психическая тень настолько темна, что её улавливают даже весьма далекие отражательные хоры астропатов. Разведотряд Караула Смерти обнаруживает, что систему заполонила нежить, как механическая, так и биологическая. После многомесячной кампании с участием соединений из трёх цитаделей темницу Аза'города в конце концов разносят в ходе сосредоточенного обстрела из лазпушек «Лэндрейдеров» и авиакрыльев «Чёрных звезд».

АНОМАЛИЯ ГОСАРА-КВИНТУС

Капеллан Ортан Кассий ведёт истребительную команду «Аквила» в неприметный мир Госар-Квинтус. Дозорные обнаруживают, что чужие заразили не только эту планету, но и весь сегментум – а возможно, и более того.

ВЕЛИКИЙ УЗУРПАТОР

На островной планете Тарсис-Прайм убит лакримоль-оборотень, выдававший себя за планетарного губернатора-параноика Икоса Блайля. Победе предшествует изнурительная война с крутами, нанятыми самозванцем в личную гвардию.

КОРОНА ЗВЕРЯ

Во время подрывного налёта на терзаемую войной Октарийскую Империю дозорные из Глаза Октоса сталкиваются с изобретением орочьего механьяка, которое нарушает синаптическую связь между тиранидскими организмами. Артефакт, с виду похожий на электрическую корону, использует самопровозглашённый король-мек Баддкрэша, и с его помощью зеленокожий истребляет один рой за другим. Истребительные команды выжидают, пока армии чужаков обескровят друг друга, после чего отряды «Фурор» прорубаются к главарю и успешно эвакуируются вместе с венцом (и отсечённой головой орка). Устройство передают для дальнейшего изучения.

ВТОРЖЕНИЯ АМБУЛЕЙ НА ТРИАЙИКС-ТЕРТ

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ДАМНОС

Пробудившиеся некроны зачистили скованную льдами планету Дамнос от человеческих поселенцев в ходе войны, которая завершилась тяжелейшим поражением в истории 2-й роты Ультрадесанта. Теперь же лорд Марней Калгар и капитан Катон Сикарий с половиной капитула отбивают мир у чужаков. Союзная им команда Караульных проникает в главный могильный комплекс, и в результате её действий правители некронов теряют способность к регенерации перед решающим натиском Имперiums.

УДАР ПО АНКЛАВАМ

Пока командующий о'Шова и его сподвижники сражаются в войне за Агреллан, Караул Смерти пользуется открывшейся возможностью для атаки на анклавы тау. Дозорные наносят невообразимый урон командно-штабной структуре Зоркого Взгляда, и вернувшегося полководца охватывает жажда возмездия.

ВОССТАНИЕ ЧУЖАКОВ

Имперiums растягивает силы, борясь с непрерывно растущей угрозой Хаоса. По всей Галактике тысячи ксенорас, некогда терпеливо ждавших своего часа, начинают полномасштабные наступления на рубежи владений Императора. Караульные Смерти бьются на пределе возможностей... и даже более.







ВОЙНА ИЗ ПОСЛЕДНИХ СИЛ

Приближается конец 41-го тысячелетия, и щит Караула Смерти, содрогаясь под ударами, находится на волосок от того, чтобы расколоться. Никогда прежде не возникало столько одновременных угроз владениям человечества. Никогда прежде столько могучих рас ксеносов не пытались завоевать Галактику.

Тысячи кошмаров грызут и терзают ткань грядущего, новые и старые враги выходят из тени, чтобы попытаться счастья против Империи, разрываемого на части долгой войной с Хаосом. Эльдар не берут пленных в битве за возрождение, что готовилась сто веков; они стремятся ярко вспыхнуть перед гибелью. Их злые сородичи-комморриты, стремясь насытить своих вождей до начала апокалипсиса, совершают невиданные по масштабу налёты, после которых с некогда процветающих миров исчезают все разумные создания. Династии некронов пробуждаются быстрее, чем Караул Смерти избавляется от них – армии давно погребённых существ неуклюже возвращаются к жизни, пока их древние владыки пытаются навести безжизненный порядок среди вакханалии, что встретила их в эту эпоху. Орки, некогда долго дравшиеся между собой благодаря хирургически точным операциям Караульных, в конце концов объединились вокруг Пророка Армагеддона. Поднятое ими зелёное пунани насилия способно затопить сами звёзды. На Восточной окраине агрессивно расширяется Империя Тау, техномагические армии которой, получив ускоритель «ЗФР-Горизонт», прорвались через Дамоклов залив и с поразительной быстротой захватили множество человеческих миров. Ещё дальше плывут в пустоте неисчислимые биокорабли Великого Пожирателя. Щупальца прожорливых флотов-ульв Бегемот и Кракен с каждым годом приближаются к ядру Галактики, оставляя за собой лишь каменные шары обглоданных планет. Десяток иных армий подползает к рубежам Империи; количество их живых звездолётов непредставимо для здравого ума. Возможно, сильнее всего стоит опасаться Левиафана – его флоты-осколки, появившиеся из-под галактического ядра, угрожают сегменту Соляр, центру человеческой цивилизации.

Караул Смерти направляет всё больше запросов другим орденам Адептус Астартес, в которых требует десятину за десятиной, ссылаясь на стародавние клятвы. Но астропатические запросы летят в обе стороны. Сотни капитулов обращаются с формальными просьбами об освобождении их братьев от Долгого Бдения и возвращении из дозора даже ценой запятнанной чести. В столь горестное время каждый космодесантник жизненно важен для войны против тёмных сил, жаждущих завладеть самой реальностью.

Никто не знает, выживет ли человечество, увидит ли новую эру. Но одно можно сказать с уверенностью – ради спасения людского рода Караул Смерти будет сражаться до последней капли крови.

Кто позволяет чужому жить, разделяет с ним грех его существования.

Инквизитор Аполлион





ОХОТНИКИ НА ЧУЖАКОВ

Хотя Караульные Смерти всегда придерживаются угрюмых чёрного и серебряного цветов, в их рядах проскальзывают и яркие краски, ведь космодесантники сохраняют на наплечниках символику родных орденов. Выстроившись для сражения при поддержке могучих боевых машин, они являют собой вдохновляющее зрелище для союзников и гибель во плоти для чужацких армий, с которыми Караул бьётся по всей Галактике.

















ВОЙСКА КАРАУЛА СМЕРТИ

В данном разделе представлены художественные описания и правила для войск Караула Смерти: их стойких воинов, надёжной техники, а также героических персонажей, что ведут армии в битву. Всё это позволит превратить вашу коллекцию миниатюр в непобедимое воинство, готовое одолеть всех в настольных сражениях ВХ40к.

ИНФОЛИСТЫ

У каждой боевой единицы в этой книге есть собственный инфолист, в котором представлены либо отдельная статья списка армии, либо формирование. В обоих случаях в инфолисте можно найти все правила, необходимые для использования ваших моделей в настольных сражениях ВХ40к.

СТАТЬИ СПИСКА АРМИИ

В каждой статье списка армии представлена отдельная боевая единица и содержится следующая информация:

- Фракция:** в этом месте отличительным символом указывается фракция боевой единицы. Все боевые единицы с таким символом относятся к фракции Караула Смерти.
- Роль на поле боя:** в этом месте отличительным символом указывается роль боевой единицы на поле боя. Каждая из боевых единиц в этой книге играет одну из следующих ролей на поле боя: командная единица, основные войска, элитные войска, мобильные войска, тяжёлая огневая поддержка или властелин войны. Значки для этих ролей приведены в книге правил Warhammer 40,000.
- Наименование боевой единицы:** здесь вы увидите наименование боевой единицы.
- Стоимость в очках:** тут указывается стоимость боевой единицы в очках без учёта усовершенствований. Она нужна, если вы набираете армию на установленное количество очков.
- Профиль боевой единицы:** данная секция показывает перечень характеристик каждой модели (даже опциональной), которую может включать боевая единица.
- Класс боевой единицы:** эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил Warhammer 40,000. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.
- Состав боевой единицы:** здесь приведено количество и класс моделей, что составляют исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований. Если в данной секции присутствует слово «уникальный», в таком случае вы сможете включить всего одну подобную боевую единицу в свою армию.
- Оснащение:** здесь перечислено вооружение и снаряжение моделей боевой единицы. Многие виды оружия и оснащения подробно описаны в приложении к данной книге. Стоимость всех моделей вместе с их базовым оснащением уже включена в стоимость боевой единицы в очках.
- Специальные правила:** тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Уникальные специальные правила детально разъясняются в этой же главе, в то время остальные можно найти либо в приложении к данной книге, либо в главе «Специальные правила» в книге правил Warhammer 40,000.
- Описание боевой единицы:** здесь приводится художественное описание, в котором рассказывается о сильных и слабых сторонах боевой единицы, а также о тактике боя и методах ведения войны, которые она использует в мрачном будущем 41-го тысячелетия.



- Опции:** в данной секции перечислены все усовершенствования, которые при желании вы можете добавить своей боевой единице, а также их стоимость в очках. Там, где написано в опциях, что вы можете поменять одно оружие («и/или» другое, вы можете заменить либо одно, либо другое, либо оба сразу, заплатив за это соответствующую стоимость в очках. Сокращение «очки/модель» обозначает стоимость – количество нужных «очков за модель». Здесь же указывается вся доступная боевой единице транспортная техника. У транспортной техники есть собственные инфолисты. Приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска, но в остальном действуют как отдельные боевые единицы. Подглава о подразделениях в книге правил Warhammer 40,000 объясняет, как действует приданная транспортная техника.
- Особенности военачальника:** иногда в инфолисте персонажа имеется специфичная особенность военачальника, которая в таких случаях указывается в данной секции.
- Реликвии Бдящих:** в некоторых статьях упоминаются уникальные предметы оснащения – они-то и приводятся в этой секции. Как и в случае с оснащением, они уже включены в стоимость боевой единицы.

ФОРМИРОВАНИЯ

Инфолисты формирований помечаются данным символом. Правила для формирований можно найти в книге правил Warhammer 40,000. В инфолисте формирования приводится перечень статей из списка армии, которые составляют данное формирование, а также указываются любые ограничения и специальные правила для боевых единиц, входящих в формирования.





СПИСКИ ОСНАЩЕНИЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

В данных списках приведена стоимость в очках различных предметов оснащения, доступных боевым единицам вашей армии. Во многие инфолисты боевых единиц включены опции оснащения из одного или более из этих списков – в каждом таком случае в инфолисте будет написано (жирным шрифтом), какие точно из этих списков вы можете использовать. Правила для всех этих предметов оснащения можно найти в приложении.

Дистанционное вооружение..... с. 108

Модель может заменить свой болтган, болт-пистолет и/или рукопашное оружие чем-то одним из следующего:

- болтган.....*бесплатно*
- штурмболтер.....5 очков
- комбиогнеёт, -мелтаган или -плазмаган.....10 очков
- ручной огнеёт.....10 очков
- гравипистолет.....15 очков
- пистолет «Инферно».....15 очков
- плазменный пистолет.....15 очков

Специальное вооружение

Модель может заменить свой болтган чем-то одним из следующего:

- дробовик Караула Смерти¹.....*бесплатно*
- болтган модели «Ловчий».....5 очков
- огнеёт.....5 очков
- мелтаган.....10 очков
- гравиган.....15 очков
- плазмаган.....15 очков

Рукопашное вооружение..... с. 110

Модель может заменить свой болтган, болт-пистолет и/или рукопашное оружие чем-то одним из следующего:

- цепной меч.....*бесплатно*
- молниевые когти.....15 очков
- силовое оружие.....15 очков
- силовой кулак.....25 очков
- громовой молот.....30 очков

Тяжёлое вооружение

Модель может заменить свой болтган чем-то одним из следующего:

- тяжёлый болтер.....10 очков
 - o Можно также взять снаряды «Адское пламя» (с. 111).....5 очков
- тяжёлый огнеёт.....10 очков
- ракетная установка (с фраг- и крак-ракетами).....15 очков
 - o Можно также взять флакк-ракеты.....10 очков
- тяжёлый болтер «Инфернус».....20 очков
 - o Можно также взять снаряды «Адское пламя» (с. 111).....5 очков
- осколочная пушка Караула Смерти.....25 очков

Спецоснащение..... с. 111

Модель может взять что угодно из следующего списка:

- ауспик.....5 очков
- боевой щит.....5 очков
- мелта-бомбы.....5 очков
- телепортационный маяк Караула Смерти.....10 очков
- наперстное оружие.....10 очков

Реликвии Бдящих..... с. 113

В армии может быть только по одной реликвии из нижеследующего списка. Модель может взять что-то одно из следующего:

- том Эктоклада.....10 очков
- смерть-болты Эриксии.....10 очков
- Ключ Оссея².....15 очков
- «Доминус Аэгис».....20 очков
- Похититель Секретов³.....20 очков
- маяк Ангелис.....30 очков

Оснащение техники Караула Смерти..... с. 112

Модель может взять по одному предмету из следующего списка:

- бульдозерный отвал⁴.....5 очков
- штурмболтер.....5 очков
- дополнительное бронирование.....10 очков
- поисково-истребительная ракета.....10 очков

¹ Модели нельзя одновременно иметь и болтган, и дробовик.

² Может брать только караульный магистр. Заменяет клавиш модели.

³ Заменяет рукопашное оружие модели.

⁴ Нельзя брать любым «Лэндрайдерам».

КАРАУЛЬНЫЙ МАГИСТР

175
ОЧКОВ



Обычно караульный магистр держится в тени, но на поле битвы показывает себя могучим завоевателем и несравненным вождём. Он легко разгадывает слабые стороны нечистых вражеских орд и намётанным глазом величайшего охотника быстро находит возможности для удара по ним. Используя каждый просчёт неприятеля, полководец спокойными и краткими приказами ставит задачи истребительным командам, которые неотвратимо разделяют и уничтожают силы противника. На стратегическом уровне оружием магистра являются космодесантники под его началом, а щитом – танки и самолёты, что отражают натиск чужаков. Если же он сам вступает в сражение, то на передний план выходят личные навыки дозорного. С помощью копья Стража он разит кеносов издалека, сбывая их очередями специальных болтов, которые наполнены веществами, губительными для определённых созданий. В рукопашной же схватке недруги Караула гибнут от силового клинка алебарды. Наконец, клавиш – символ магистерского чина – сам по себе действенное оружие: в нём обитает рой машинных духов, способных обездвигнуть боевую машину чужака за миг до того, как военачальник пронзит копьём Стража её потрескивающее энергетическое ядро.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Караульный магистр	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	Пехота (персонаж)	1 караульный магистр

ОСНАЩЕНИЕ:

- копьё Стража (с. 110)
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- клавиш (с. 111)
- железный нимб (с. 111)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- независимый персонаж
- тактика действий (с. 107)

Знак тактики: если караульный магистр назначен вашим военачальником, вы можете сменить тактику действий (с. 107) армии один дополнительный раз за время игры. Как правило, это означает, что вы можете менять тактику действий дважды за игру, а не всего один раз, однако если у вашего военачальника есть особенность «воплощение бдительности» (с. 106) или ваша армия включает ударную группировку «Чёрное копьё» (с. 114), то вы сможете сменить тактику действий три или даже четыре раза!

ОПЦИИ:

- Можно взять предметы из списков спецоснащения и/или реликвий Бдящих.



КАРАУЛЬНЫЙ КАПИТАН

95
ОЧКОВ



Караульный капитан вдохновляет оперативников личным примером. Он не только выкрикивает приказы и тактические императивы, но и сам без колебаний бросается в гущу боя. Этот свирепый, знающий своё дело взыскательный воин – прирождённый лидер, которому доверено исполнение важнейших заданий. Трудом своими он поддерживает оборону Империи и низвергает его врагов. Караульный капитан един в двух лицах: наставник и страж своих подчинённых, в час сражения он, как испытанный боец, становится чемпионом капитула. И зачастую подобное вмешательство офицера изменяет ход битвы; среди шумного безумия схватки он силовым клинком и разрывным болтом крушит ксеносов, повергает в рукопашной их жестоких военачальников и рассекает на куски громадных биочудовищ. И всё это время караульный капитан бдительно наблюдает за боевыми братьями, поскольку его святой долг – внимательно отслеживать их поступки, сохранять для истории их деяния и свидетельствовать их гибель, если они падут. Лишь самые умелые и опытные ветераны Космодесанта устаиваются такого чина, поскольку любой просчёт офицера очень дорого обойдётся всему Караулу Смерти.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Караульный капитан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Пехота (персонаж)	1 караульный капитан

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- оружие ближнего боя
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- железный нимб (с. 111)
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- независимый персонаж
- тактика действий (с. 107)

ОПЦИИ:

- Можно заменить болт-пистолет болтганом.....*бесплатно*
- Можно взять предметы из списков **рукопашного вооружения, дистанционного вооружения, спецоснащения и/или реликвий Бдящих.**
- Можно взять прыжковый ранец (с. 111).....*15 очков*
- Можно взять мастерский доспех (с. 112).....*20 очков*
- Можно взять грозовой щит (с. 111).....*15 очков*
- Можно заменить оружие ближнего боя ксенофазовым клинком (с. 110).....*25 очков*
- Можно заменить болт-пистолет, оружие ближнего боя, спецбоеприпасы, фраг- и крак-гранаты терминаторским доспехом (с. 112), штурмболтером и силовым мечом.....*25 очков*
- Караульный капитан в терминаторском доспехе может заменить свой силовой меч реликвийным клинком (с. 110).....*10 очков*
- Караульный капитан в терминаторском доспехе может взять предметы только из списков **спецоснащения и/или реликвий Бдящих.**



КАРАУЛЬНЫЙ КАПИТАН АРТЕМИД

145
ОЧКОВ



Карательный капитан Артемид всегда ведёт оперативников за собой. Несмотря на полководческий талант, он с трудом несёт бремя командования и по-настоящему оживает, только лично выходя на охоту. Артемид, рождённый на дикой планете Посул, был принят в ряды Мортифакторов – ордена, что наслаждается жуткими последствиями войн. Ни один, даже самый чудовищный ксенохищник не заставит капитана помедлить в сомнениях, и всякий раз, выказывая столь безоглядную удаль, он вдохновляет подчинённых на воистину невероятные подвиги. Бросаясь в безнадежную с виду схватку, Артемид отдаёт резкие краткие приказы боевым братьям и крушит врагов масс-реактивными болтами наиболее губительной для них разновидности. Сблизившись с неприятелем, Мортифактор отсекает конечности и пронзает тела чужаков в уязвимых местах, выученных им за десятилетия службы. Если же противник устоит перед снарядом и клинком, караульный капитан выльвирнет его из временного потока, применив свой последний довод – стазисную бомбу, артефакт, что способен навечно запереть врага в хроночистилище.

WS BS S T W I A Ld Sv Класс боевой единицы: Состав боевой единицы:
Карательный капитан Артемид 6 5 4 4 3 5 3 10 3+ Пехота (персонаж) 1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- силовой меч
- фраз-гранаты
- крак-гранаты
- железный нимб (с. 111)
- спецбоеприпасы (с. 109)

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:

- воплощение бдительности (с. 106)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- бесстрашие
- не ведая боли (6+)
- независимый персонаж
- тактика действий

Примечание авторов: караульного капитана Артемида можно включить в любое подразделение или формирование вместо одного караульного капитана.

РЕЛИКВИИ БДЯЩИХ

«Нестерпимое адское пламя»: комбиогнемет, которому Артемид дал имя «Нестерпимое адское пламя», стреляет не только спецбоеприпасами, но и изрыгает биоалхимическое пламя, отравляющее всё живое.

«Нестерпимое адское пламя» считается за комбиоружие со следующим вторичным оружием:

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	1	5	Штурмовое 1, отравленное (2+)

Стазисная бомба: стазисная бомба создает локализованный пузырь пространства-времени, изолированный от реальности. Однако, её крайне опасно применять на близкой дистанции, и история знает немало примеров, когда сам владелец на веки веков застревал в стазисной аномалии.

Один раз за игру, когда Артемид собирается провести атаки ближнего боя, вместо них при желании он может совершить всего одну атаку с помощью стазисной бомбы. Для этого сделайте бросок на попадание как обычно, но отыграйте атаку с силой D и AP1. Если Артемид промахнётся, тогда он сам получит попадание с силой D и AP1.

КАПЕЛЛАН

95
ОЧКОВ



Громогласно возвещая хвалу Императору, капеллан побуждает космодесантников рядом с собою на ещё более поразительные подвиги. Когда духовный вождь Астарес выходит на поле сражения, сам воздух дрожит от его пламенных речей и высокопарных клятв, а любого воина, хранящего веру в Императора и право человечества владеть звёздами, словно бы подхватывает могучая волна непоколебимой уверенности в победе.

Когда столь неумолимый герой врывается в боевые порядки ксеносов, становится ясно, что капеллан может подтвердить делом каждое рьяное слово. Взмахами своей силовой булавы, называемой крозиусом арканумом, он крушит вытянутые черепа и пробивает высокотехнологичную броню, как ржавую жестянку. Если же враг пытается ударить в ответ, его атаки отражает вспыхивающее энергополе, поскольку розарий капеллана – не просто священный амулет. Ничто не может сравниться в надёжности с силовым щитом, дарованным хранителю имперской чистоты: благодаря идеальной фокусировке он отводит даже самые злобные клинки чужаков. Всякий, кто увидит капеллана в битве, убедится в истинности могущества Императора и его смертоносности не только для неверующего, но и для ксеноса.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Капеллан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Пехота (персонаж)	1 капеллан

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- крозиус арканум (с. 110)
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- розарий (с. 111)
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- независимый персонаж
- тактика действий (с. 107)
- фанатик

ОПЦИИ:

- Можно взять предметы из списков дистанционного вооружения, спецоснащения и/или реликвий Бдящих.





ОРТАН КАССИЙ

95
ОЧКОВ

ИСТИННО ВЕРУЮЩИЙ



Даже по меркам отпрысков Ультрамара капеллан Кассий является внушительной личностью. Взор его холоден, словно бездна, и в капитуле поговаривают, что Ортан может остановить презрительным взглядом целую стаю донорианских костистых извергов – но в битве огонь его ярости пылает так жарко, что распяляет сердца всех, услышавших громогласные речи воина. Сам повелитель Макрагга с полным основанием ставит всем в пример верность Кассия имперским ценностям. С тех пор как Ортан принес клятву, его вдохновляющая ненависть к чужакам придает сил всем оперативникам Караула Смерти, что общаются с капелланом. По сути, столь неукротимая убежденность является главным оружием вечного крестового похода человечества. На Кассия возложено огромное доверие. Он вооружен смертоносным жезлом, называемым крозиусом арканумом, и защищен силовым полем розария – напоминаниями о прежней службе, – а также имеет при себе том Этоклада, уникальный научный труд о тайнах, которые Караул Смерти раскрыл ценой величайших усилий. И эти артефакты в надежных руках: капеллан, что примечательно, прошел тесты на сопротивление пси-доминации с лишь немного ускорившимся пульсом. Кассия направляет воля Императора, и караульные командующие отмечают его успехи.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Ортан Кассий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- крозиус арканум (с. 110)
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- розарий (с. 111)
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- независимый персонаж
- фанатик

Примечание авторов: *Ортана Кассия нельзя включать в одну армию с капелланом Кассием.*

МЫ НЕ НАВИДИМ ЧУЖАКА НЕ ПОТОМУ, ЧТО ОН – ИНОЙ. МЫ НЕ НАВИДИМ ЧУЖАКА ПОТОМУ, ЧТО В ЕГО СЕРДЦЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО НЕ НАВИСТЬ К НАМ.

БИБЛИАРИЙ

70
ОЧКОВ



Библиари составляют самую малочисленную прослойку Космодесанта, но разум любого из них куда опаснее для врагов, нежели артефакты, служащие ему оружием. Эти умелые псайкеры, что шагают сквозь битву в ореоле чистой псионической мощи, способны мимолётным жестом перевернуть и отбросить неприятельский танк, выжечь суровым взглядом толпу инопланетных бойцов или мысленно предупредить соратников о надвигающейся опасности за несколько решающих секунд до гибельного удара. Есть в рядах Караула и библиари, которые укрепляют собственные тела психической энергией и молниеносно врываются на позиции ксеносов; глаз не может уследить за ними, но путь дозорного отмечают обезглавленные тела, здесь и там оседающие на землю. Иные, вторгаясь в мысли жертв, подавляют их своей негибимой волей и окружают миражами или повергают в отчаяние перед решающей атакой. Оснащённые пси-капюшонами, что отводят выпады вражеских псайкеров, и психосиловыми мечами, грозящими вытянуть из противника душу через крошечный порез, библиари Караула Смерти устрашают как недругов, так и союзников. Тот, кто видел высвобождаемые ими силы, не забудет этого до конца жизни.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Библиарий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Пехота (персонаж)	1 библиарий

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- психосиловое оружие
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- психический капюшон
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- независимый персонаж
- тактика действий (с. 107)
- псайкер (УМ 1)

ПСАЙКЕР:

Библиарий генерирует свои силы из дисциплин **биомантии, демонологии, предсказания, громометания, геокинеза, либрариуса, пиромантии, техномантии, телекинеза и телепатии.**

ОПЦИИ:

- Можно усовершенствовать до псайкера с УМ 2,25 очков
- Можно взять предметы из списков **дистанционного вооружения, спецоснащения и/или реликвий Бдящих.**
- Можно заменить болт-пистолет, спецбоеприпасы, фраг- и крак-гранаты терминаторским доспехом (с. 112),20 очков
- Библиарий в терминаторском доспехе может взять что-то одно из следующего:
 - штурмболтер,5 очков
 - комбиогнеёт, -мелтаган или -плазмаган,10 очков
- Библиарий в терминаторском доспехе может взять предметы из списков **спецоснащения и/или реликвий Бдящих.**



ДЖЕНСУС НАТОРИАН

95
ОЧКОВ

МСТЯЩИЙ СЫН



Действенные пси-способности Наториана увеличивают его природную силу и скорость, делая оперативника совершенно неудержимым. Впервые эти псайкерские умения проявились после жестокого убийства родителей мальчика зеленокожими из Вааа! Кишкоруба, и в последующем урагане псионического насилия юный Джэнсус разорвал голыми руками десятки ксеносов. Эта череда убийств продолжается и по сей день, но теперь жертвами оперативника становятся не только орки, а любые ксеносы, встающие у него на пути.

Впоследствии Наториан едва не оказался на Чёрном Корабле «Пситанатос», но на молодого бойца обратил внимание инквизитор Беликор из Ордо Ксенос, который лично доставил его в капитул Кровавых Воронов. Впоследствии слуга Императора наблюдал за карьерой найденыша в ордене и однажды инициировал направление своего подопечного в Караул Смерти. Вспыхивая гневом, Джэнсус каждый раз сражается с молниеносной быстротой – возможно, он пытается смыть мучительные воспоминания о прошлом океанами крови чужих. Несомненно другое – пси-способности космодесантника больше проявляются внутренне, чем внешне, превращая его в воина-мистика, поразительно смертоносного в ближнем бою.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Джэнсус Наториан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- психосиловой меч
- фраз-гранаты
- крак-гранаты
- психический капшон
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- независимый персонаж
- псайкер (УМ 2)

ПСАЙКЕР:

Джэнсус Наториан генерирует свои силы из дисциплины **Биомантии**.



ВETERАНЫ

110
ОЧКОВ



О Карауле Смерти многое говорит тот факт, что его строевой пехотой являются ветераны Космодесанта, любой из которых – сам по себе армия, и способен в одиночку зачистить целое гнездовье ксеносов. Каждый из них служил человечеству на протяжении десятилетий или даже столетий, доказывая, что наделён несравненными воинскими умениями, и лишь после этого был призван к Долгому Бдению. Эти убийцы с непроливаемыми лицами отлично взаимодействуют даже с самыми непохожими братьями по оружию, и подтверждением их исключительности служат серебряные наплечники, что блистают в лучах оспариваемых чужаками звёзд. В руках ветеран держит бич врагов – лично выбранное оружие убийства, которым владеет лучше всего. Их огнестрельное оружие различается от усовершенствованных болтомётов до тяжёлых комбогнетёмов, что изрыгают реки горящего прометия по нажатию спусковой фуны. Настолько же разнообразны их предпочтения в ближнем бою: одни дозорные пронзают ксеносов идеально сбалансированными силовыми мечами, тогда как другие забивают их булавами или молотами.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Пехота	5 ветеранов
Караульный сержант	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Пехота (персонаж)	
Чёрный Щит	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	Пехота (персонаж)	

ОСНАЩЕНИЕ:

- болтган
- оружие ближнего боя
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- тактика действий (с. 107)
- боевые звенья (с. 106)
- искупление почестями (только у Чёрного Щита) (с. 106)

ОПЦИИ:

- Можно включить до пяти дополнительных ветеранов..... 22 очков/модель
- Любая модель может взять предметы из списков рукопашного вооружения, дистанционного вооружения и/или специального вооружения.
- Любая модель может заменить свой болтган или оружие ближнего боя грозным щитом (с. 111)..... 10 очков/модель
- До четырёх ветеранов могут взять предметы из списка тяжёлого вооружения.
- Любой ветеран может заменить всё своё оружие тяжёлым громовым молотом (с. 110)..... 30 очков/модель
- Одного ветерана можно усовершенствовать до Чёрного Щита..... 15 очков
- Другого ветерана можно усовершенствовать до караульного сержанта... бесплатно
- Караульный сержант может заменить своё оружие ближнего боя ксенофазовым клинком (с. 110)..... 25 очков
- Караульный сержант может взять предметы из списка спецоснащения.
- Боевая единица может взять «Носорога» (с. 88), «Секача» (с. 89), «Чёрную звезду Корвуса» (с. 91) или десантную капсулу (с. 90) в качестве приданного транспорта.



ОТДЕЛЕНИЕ КРУЛЛА

205
ОЧКОВ



О пылающей ненависти караульного сержанта Крулла к чужакам хорошо знают все оперативники его дозорной цитадели. По сути, всепоглощающее стремление воина зачистить Галактику от иных рас и обеспечить полное главенство над ней человечества стало одной из главных причин его появления в Карауле Смерти. Некоторые инквизиторы-монодоминанты из Ордо Ксенос даже готовы закрыть глаза на подозрения в использовании им ксенотеха, чтобы заручиться помощью сержанта и его ветеранов. Неважно, обрушивает ли отделение Крулла на неприятелей шквал болтов или разбирает их на части силовыми клинками, дозорные всякий раз приносят чужакам возмездие Императора с поистине ужасающим рвением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Пехота	4 ветерана
Караульный сержант Крулл	4	4	4	4	2	4	2	9	3+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- караульный сержант Крулл вооружен комбимелтой и ксенофазовым клинком (с. 110)
- два ветерана вооружены болтганями и силовыми мечами
- один другой ветеран вооружен болтганом модели «Ловчий» (с. 108) и оружием ближнего боя
- один другой ветеран вооружен тяжёлым болтером «Инфернус» (с. 109) со снарядами «Адское пламя» (с. 111) и оружием ближнего боя
- все модели оснащены спецбоеприпасами (с. 109), фраз- и крак-гранатами

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- ненависть (только у караульного сержанта Крулла)
- тактика действий (с. 107)

Примечание авторов: отделение Крулла можно включить в любое подразделение или формирование вместо одного отделения ветеранов.

ОТДЕЛЕНИЕ ДОНАТА

175
ОЧКОВ



Когда на поле боя требуется одновременно выполнить несколько ключевых задач, капеллан Кассий зачастую отдает краткий приказ своему заместителю, который возглавляет половину истребительной команды и ведет её к новой цели. Вел Донат – превосходный стрелок, виртуозно владеющий искусством точечного применения силы. Он обрушивает на врагов или огневую мощь братьев Грютта и Соррлока, или прибегает к неустанным атакам соперничающих между собой Дрена и Гидраила.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Ветеран отделения Доната	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Пехота (персонаж)	5 ветеранов (уникальные)

ОСНАЩЕНИЕ:

- Вел Донат вооружен болтганом со спецбоеприпасами (с. 109)
- Дренн Красный Клинок вооружен болтганом со спецбоеприпасами (с. 109) и двумя единицами оружия ближнего боя
- Родрик Грютт вооружен осколочной пушкой Караула Смерти (с. 108)
- Эннок Соррлок вооружен комбимелтаганом со спецбоеприпасами (с. 109)
- Замеон Гидраил вооружен плазменным пистолетом и силовым мечом
- все модели оснащены фраз- и крак-гранатами

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- точные выстрелы (только у Доната)
- контратака (только у Красного Клинка)
- не ведая боли (6+) (только у Соррлока)
- упорство (только у Гидраила)

ДРЕДНОУТ

100
ОЧКОВ



Когда идёт на войну неуязвимый шагоход, называемый дредноутом, поле битвы содрогается от его поступи. В алмазном корпусе машины скрыт саркофаг, а внутри него – искалеченное тело космодесантника, повернутого в бою. Гонимый неутолимой жаждой возмездия, павший герой внушает истинный ужас врагам. Ноги и руки его шагохода движет благословенная гидравлика, а освящённые фибромышцы сжимают его могучие кулаки, в тисках которых любой инопланетный деспот ломается, как спичка. Мультимелта дредноута, пусть и не слишком дальнобойная, с громким шипением обращает в плавящийся шлак самый надёжный вражеский бастион. И под доносящиеся из вокс-динамиков победные кличи великан ведёт боевых братьев в атаку за атакой, сокращая оборону противника, будто неуправляемый таран.

	Г Броня Г										
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	4	3	Техника (шагоход)	1 дредноут

ОСНАЩЕНИЕ:

- мультимелта
- силовой кулак со встроенным штурмболтером
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- тактика действий (с. 107)

ОПЦИИ:

- Можно заменить мультимелту чем-то одним из следующего:
 - плазменная пушка..... 5 очков
 - штурмовая пушка..... 10 очков
 - спаренная лазпушка..... 15 очков
- Можно заменить силовой кулак со встроенным штурмболтером ракетной установкой..... 10 очков
- Можно заменить встроенный штурмболтер встроенным тяжёлым огнём..... 10 очков
- Можно взять дополнительное бронирование..... 10 очков
- Можно взять десантную капсулу (с. 90) в качестве приданного транспорта.

ПОЧТЕННЫЙ ДРЕДНОУТ

125
ОЧКОВ



Шагая под гудение сервоприводов и шипение поршней, почтенные дредноуты Караула Смерти неизменно охотятся за самыми крупными чужими. Управляют ими самые древние и опытные воины, непредставимо ценные для караульных магистров. И это доверие более чем заслуженно, ведь многовековым созданиям, представляющим собой сплав человека и машины, превосходно известны все страгеммы ксеносов. Поэтому, хотя дредноуты надолго засыпают между войнами, к ним часто обращаются за мудрым советом перед тем, как отправить в сражение истребительную команду. Если же почтенный шагоход сам участвует в битве, соратники видят в нём символ мощи капитула – ведь он прорывается к врагу на острие атаки, не обращая внимания на залпы крупнокалиберных снарядов. Любой чужак, оказавшийся от него на расстоянии удара, гибнет через считанные секунды.

	[Броня]								HP	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
	WS	BS	S	F	S	R	I	A			
Почтенный дредноут	5	5	6	12	12	10	4	4	3	Техника (шагоход)	1 почтенный дредноут

ОСНАЩЕНИЕ:

- мультимелта
- силовой кулак со встроенным штурмболтером
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- тактика действий (с. 107)

Почтенный: если почтенный дредноут получает пробивающее попадание, вы можете заставить оппонента перекинуть результат по таблице повреждений техники. Вы должны принять второй результат, даже если он хуже первого.

ОПЦИИ:

- Можно заменить мультимелту чем-то одним из следующего:
 - плазменная пушка..... 5 очков
 - штурмовая пушка..... 10 очков
 - спаренная лазпушка..... 15 очков
- Можно заменить силовой кулак со встроенным штурмболтером ракетной установкой..... 10 очков
- Можно заменить встроенный штурмболтер встроенным тяжёлым огнемётom..... 10 очков
- Можно взять дополнительное бронирование..... 10 очков
- Можно взять десантную капсулу (с. 90) в качестве приданного транспорта.

ПОЧТЕННЫЙ ДРЕДНОУТ НИГИЛУС

135
ОЧКОВ



Когда в бой вступает Нигилус, неприятель отступает в смятении: плазменная пушка обращает его бойцов в дымящиеся куски плоти, а силовой кулак давит чужаков, как в гидравлических тисках. Настоящее почтенного шагохода открыто всем, но о его прошлом знал только мрачный технодесантник, который принимал Нигилуса в Караул Смерти. И этот немногословный воин давно уже мёртв. Взяв прозвание, смысл которого «отсутствие личности», герой внутри саркофага пожелал навсегда остаться безмянным. Ныне он служит в рядах ордена как Чёрный Щит и пользуется громадным уважением за мудрость и необоримую мощь на поле битвы. Но, не имея символов родного капитула или же личной геральдики, достопочитимый боец остаётся для собратьев такой же загадкой, как и в тот далекий день, когда он неожиданно вступил в сражение на стороне дозорных Таласы-Прайм. Нигилус, трижды благословлённый своими попечителями – практически неустойчивое воплощение войны.

┌ Броня ─┐

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Почтенный дредноут Нигилус	5	5	6	12	12	10	4	4	3	Техника (шагоход, персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- плазменная пушка
- силовой кулак со встроенным штурмболтером
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- тактика действий (с. 107)
- почтенный (с. 78)

Трижды благословлённый корпус: достопочитимый древний Нигилус имеет непробиваемый спас-бросок на 6+, который повышается до 5+ против вражеского колдовского огня.

Примечание авторов: почтенного дредноута Нигилуса можно включить в любое подразделение или формирование вместо одного почтенного дредноута.

ТЕРМИНАТОРЫ

40
ОЧКОВ

Ветеран Караула Смерти, сражающийся в терминаторском доспехе, воплощает вдохновляющий символ имперского могущества. Древнее снаряжение наделяет хозяина силой шагающего танка, и столь драгоценны такие доспехи, что оперативники никогда не бросают их на поле сражения. Даже стандартное вооружение терминатора весьма внушительно: на одной его руке закреплён штурмболтер, сметающий выводки тифанидов или оравы орков, на другую надет силовой кулак, громоздкий, но чрезвычайно действенный. Орудуя им, Караульный может разорвать на куски даже эльдарский «дредноут». Тем не менее терминаторы капитула применяют и более диковинные комбинации оружия: одни насылают на ксеносов огненную погибель из ракетных установок «Циклон», установленных на могучих плечах доспеха, или решают их бронемшины из длинноствольных штурмовых пушек; другие, в первую очередь специалисты по ближнему бою, предпочитают парные молниевые когти или громовые молоты. Но лобое их оснащение, настроенное под владельца квартирмейстерами Караула, оптимизировано для выполнения единственной цели – истребления чужаков везде, где они осмелятся поднять голову.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Пехота	1 терминатор

ОСНАЩЕНИЕ:

- терминаторский доспех (с. 112)
- штурмболтер
- силовой кулак

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- бесстрашие
- тактика действий (с. 107)

ОПЦИИ:

- Можно включить до четырёх дополнительных терминаторов..... 40 очков/модель
- Любая модель может заменить свой силовой кулак чем-то одним из следующего:
 - силовое оружие..... бесплатно
 - цепной кулак..... 5 очков/модель
 - силовой кулак со встроенным мелтаганом (с. 110)..... 10 очков/модель
- Любая модель может выбрать что-то одно из следующего:
 - заменить свой штурмболтер тяжёлым огнём..... 10 очков/модель
 - заменить свой штурмболтер штурмовой пушкой..... 20 очков/модель
 - взять ракетную установку «Циклон» (с. 109)..... 25 очков/модель
- Любая модель может заменить всё своё оружие чем-то одним из следующего:
 - пара молниевых когтей..... бесплатно
 - громовой молот и грозовой щит (с. 111)..... 10 очков/модель

ГАРРАН БРАНАТАР

ИДУЩИЙ В ОГНЕ

60
ОЧКОВ



Бранатар – стена, о которую разбились бесчисленные чудовищные враги. Надёжный, стойкий и крепко сложенный, Гарран кажется неприятелям очевидной целью, но ранить его почти невозможно. После отправления на задание Саламандра шагает сквозь пожарище войны, оставляя за собой след из дымящихся трупов чужих, пока не исполнит свой долг.

Ноктюрнец возложил на себя тяжкую ношу: во время Очищения Гафуды он бросил боевого брата Атондара умирать, чтобы успешно завершить миссию. Капелланство считает, что Бранатар до сих пор не отошёл от смерти товарища, но пока что вина, гнущая его подобно наковальне на шее, не повлияла на эффективность космодесантника. Облечённый в изысканно украшенную терминаторскую броню, он с презрением встречает очереди снарядов, которыми пытаются остановить его неприятели. Верность Гаррана братьям и то, как он соперничает им, поистине вдохновляют всю истребительную команду. Также Бранатар не знает себе равных во владении тяжёлым огнём и, телепортируясь в толпы неприятелей, направляет струи пламени с виртуозностью великого художника, пока не выжжет все отряды противника изнутри.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Гарран Бранатар	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- терминаторский доспех (с. 112)
- тяжёлый огнёмёт
- мастерски сделанный мелтаган
- мастерски сделанный силовой кулак

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- бесстрашие

Огнеделие: Гарран Бранатар имеет специальное правило «не ведая боли (4+)» против ранений, полученных от огнёмётного оружия (см. книгу правил VX40k). Более того, при использовании тяжёлого огнёмёта он может перекидывать все неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони, если не удалось нанести скользящее или пробивающее попадание.

АВАНГАРДНЫЕ ВЕТЕРАНЫ

25
ОЧКОВ



Под вой реактивных турбин устремляются с небес авангардные ветераны Караула Смерти. Эти смертоносно быстрые воины специализируются на точечных ударах, и боевые навыки их столь поразительны, что единственный такой оперативник может изменить ход всего сражения. Они с первого взгляда находят слабые места в обороне, после чего огромными скачками бросаются в схватку. Некоторые из них, предпочитающие атаковать с высоты, выпрыгивают из десантных отсеков «Громовых ястребов» или «Чёрных звёзд Корвуса» прямо в центр вражеского укрепления.

Любой авангардный ветеран использует то оружие, которым владеет увереннее всего. Хотя многие боевые братья придерживаются классического сочетания из кромсающего плоть цепного меча и безжалостного болт-пистолета, столь же часто Караульные бьются спаренными молниевыми когтями, силовыми кулаками и даже немыслимо разрушительными громовыми молотами. Воин, снаряжённый такими орудиями разрушения, врезается в неприятелей подобно метеору, пробивает кровавую брешь в их рядах и раскалывает единство их войска. После этого уже ничто не помешает бесследно вычистить чужеродную погань.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Авангардный ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Прыжковая пехота	1 авангардный ветеран

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- цепной меч
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- тактика действий (с. 107)

Героическое вступление в бой: боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, может перекидывать один или оба кубика при определении расстояния нападения. Более того, боевая единица с этим специальным правилом не получает штрафа за беспорядочное нападение.

ОПЦИИ:

- Можно включить до четырёх дополнительных авангардных ветеранов.....25 очков/модель
- Любая модель может заменить свой болт-пистолет со спецбоеприпасами и/или цепной меч чем-то одним из следующего:
 - молниевые когти.....5 очков/модель
 - силовое оружие.....5 очков/модель
 - ручной огнемёт.....10 очков/модель
 - гравипистолет.....15 очков/модель
 - пистолет «Инферно».....15 очков/модель
 - плазменный пистолет.....15 очков/модель
 - силовой кулак.....15 очков/модель
 - громовой молот.....20 очков/модель
 - грозовой щит (с. 111).....10 очков/модель
- Любая модель может заменить всё своё оружие тяжёлым громовым молотом (с. 110).....30 очков/модель
- Любая модель может взять мелта-бомбы.....5 очков/модель



ОТДЕЛЕНИЕ ГАЛАТАЭЛЯ

245
ОЧКОВ



Воины Галатаэля, что стремительно несутся по небу чёрными метеорами, – точнейшее орудие в арсенале Караула Смерти. Их командир, ставший умелым мечником в родном ордене Кровавых Ангелов, ведёт оперативников за собой и неуловимо быстро сражает наиболее важные цели. Тут же в битву вступают его братья, истребляя ксеносов восхитительно могучими ударами тяжёлых громовых молотов. Если же кто-то из неприятелей уцелеет, его ответным атакам преградят путь грозовые щиты, а окутанное энергией силовое оружие падёт ему на голову и проломит кость. Подбирая снаряжение для битвы, бойцы Галатаэля помнят о слабых сторонах врага, будь то увёртливые эльдар или неповоротливые тифанидские чудовища. Так отделение, добиваясь баланса между неуловимым проворством и яростной мощью, несёт погибель чужакам во всех уголках Галактики.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Авангардный ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Прыжковая пехота	4 авангардных ветерана
Брат Галатаэль	4	4	4	4	2	4	2	9	3+	Прыжковая пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- брат Галатаэль вооружен плазменным пистолетом и силовым мечом
- два авангардных ветерана вооружены тяжёлыми громовыми молотами (с. 110)
- один другой авангардный ветеран вооружен силовым мечом и грозовым щитом (с. 111)
- один другой авангардный ветеран вооружен силовой булавой и грозовым щитом (с. 111)
- все модели оснащены фраз- и крак-гранатами

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- точные удары (только у брата Галатаэля)
- глубокий удар
- тактика действий (с. 107)
- героическое вступление в бой (с. 82)

Примечание авторов: отделение Галатаэля можно включить в любое подразделение или формирование вместо одного отделения авангардных ветеранов.

ЭДРИК СЕТОРАКС

БЕСШУМНЫЙ УБИЙЦА

35
ОЧКОВ



Немногие братья по капитулу могут сравниться с Эдриком в смертоубийственных навыках. Все Гвардейцы Ворона склонны наносить удары из тени, но Сеторакс владеет этим искусством на почти сверхъестественном уровне. Появляясь из ниоткуда или вырываясь из облаков, он пронзает жертв молниевыми когтями модели «Коготь». Как и многие сыны Коракса, Эдрик – отстраненный и замкнутый воин, который всегда таится на краю поля зрения даже во время официальных инструктажей.

Его действия в бою лучше всяких слов говорят об отличной выучке космодесантника. Если во время сражения он не имеет естественных укрытий для проведения внезапных атак на врага, то создает их самостоятельно: прыжковый ранец космодесантника украшают превращенные в оружие дымовые гранатометы, выстрелами из которых Сеторакс застигает неприятельские позиции клубами удушливой мглы. Гвардеец Ворона с огромным успехом использовал эту ошеломительную и ужасающе эффективную тактику против коварных эльдар, злоба и трусость которых прекрасно известны его товарищам по ордену. Именно Эдрик осуществил Правосудие Императора над советом провидцев Име-Лока, и известие об этом событии за считанные дни разнеслось по Караулу Смерти, обеспечив оперативнику блестящую репутацию.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Эдрик Сеторакс	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Прыжковая пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- пара молниевых когтей
- фраг-гранаты
- крак-гранаты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- крупногабаритный
- глубокий удар
- скрытность

Героическое вступление в бой: боевая единица, содержащая любые модели с этим специальным правилом, может перекидывать один или оба кубика при определении расстояния нападения и не получает штрафа за беспорядочное нападение. Более того, Эдрик Сеторакс всегда успешно проходит тест на инициативу, если хочет совершить героическое вмешательство.

Удар из теней: Эдрик Сеторакс имеет специальное правило «скрытый пеленой» до начала второго игрового хода.

Крылатое избавление: Эдрик Сеторакс может пользоваться своим прыжковым ранцем и в фазе движения, и в фазе наступления одного и того же хода. Более того, при отыгрыше атак «молот ярости» он может перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.

АНТОР ДЕЛАССИО

ПРОКЛЯТЫЙ ЮНЫЙ ПРИНЦ

35
ОЧКОВ



Брат Делассио – выдающийся штурмовик, который атаками с воздуха уничтожил ксеночудовищ во много раз больше него самого. Товарищи Антора говорят, что он возвышает роль штурмового десантника до настоящего искусства, но Кровавый Ангел скромно утверждает, что является одним из наименее талантливых сынов Ваала. Во время пребывания в личной свите инквизитора ван Короллора он получил в дар великолетно сработанный ручной огнемёт «Иенаций», а освободившись от этого служения, в совершенстве освоил тактику рассеивания вражеских отделений. Испепелив простых солдат, Делассио устремляется с небес на командира группы и сносит ему голову цепным мечом.

Но несмотря на своё мастерство, Антор находится под угрозой процедуры «Инвигилус Экспульсор» со стороны Ордо Ксенос. Прежде он имел незапятнанный послужной список, но во время инцидента с abordажем боевой баржы Чёрного Легиона «Непредложная истина» и гибелью её экипажа проявил беспокоящие признаки утраты самоконтроля в пылу битвы. Братья видят в свирепости Делассио полезное преимущество, но Инквизиция, похоже, имеет совсем иное мнение.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Антор Делассио	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Прыжковая пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- ручной огнемёт
- цепной меч
- фраз-гранаты
- крак-гранаты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- крупногабаритный
- глубокий удар
- яростное нападение

Героическое вступление в бой: боевая единица, содержащая любые модели с этим специальным правилом, может перекидывать один или оба кубика при определении расстояния нападения и не получает штрафа за беспорядочное нападение. Более того, Антор Делассио всегда успешно проходит тест на инициативу, если хочет совершить героическое вмешательство.

МОТОЦИКЛИСТЫ

30
ОЧКОВ



Зачастую низкий рёв механического скакуна – последнее, что слышит жертва караульного мотоциклиста. Эти охотники способны целыми сутками или даже неделями действовать поодиночке, либо в небольших группах, поскольку их боевые машины являются не только гибельными орудиями войны, но и маленькими передвижными базами. Прочные и безотказные мотоциклы созданы для езды по самым опасным планетам и для ведения битв в плотно застроенных городах ксеносов. Они славятся не грациозностью или изяществом, но свирепой беспримесной мощностью, моторы их выведены на максимальную тягу, а корпуса крепки, словно тараны, и выдерживают гонку по любой пересечённой местности. Загнав добычу, мотоциклист Караула Смерти обрушивает на неё шквал огня, а его отделение тем временем ведёт бой с основными силами неприятеля.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Мотоциклист	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Мотоцикл	1 мотоциклист

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренный болтган
- оружие ближнего боя
- фраз-гранаты
- крак-гранаты
- спецбоеприпасы (с. 109)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- тактика действий (с. 107)
- опытный наездник
- распределение огня

ОПЦИИ:

- Можно включить до четырёх дополнительных мотоциклистов..... 30 очков/модель
- Любая модель может заменить своё оружие ближнего боя силовым оружием..... 5 очков/модель
- Любая модель может взять мелта-бомбы..... 5 очков/модель
- Любая модель может взять телепортационный маяк Караула Смерти (с. 111)..... 10 очков/модель



ЖЕТЕК СУБЭРЭЙ

40
ОЧКОВ

УРАГАН ВО ПЛОТИ



Несмотря на эксцентричное поведение, брат Субэрэй – существо воплощение силы необузданного уничтожения, и он с великим наслаждением крушит врагов Имперума, проносясь гибельным ураганом. Жетек чаще говорит со своей киберорлицей Венглой, чем с товарищами по отделению, искренне хохочет над вещами, которые кажутся другим оперативникам неприятными, и использует в бою личное снаряжение, а не санкционированное Караулом Смерти. Впрочем, он согласился на специальное усовершенствование спаренных болтферов на своём мотоцикле, и теперь ихвал разрывных снарядов, выпускаемых Белым Шрамом при каждой атаке, стал ещё смертоноснее. Чогорец считает делом чести находиться на передовой лобной схватки и обвиняет боевых братьев в оскорблении, если они обзают клинки раньше него.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Жетек Субэрэй	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Мотоцикл (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренный болтган
- силовой меч
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- спецбоеприпасы (с. 109)
- телепортационный маяк Караула Смерти (с. 111)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- молот ярости
- ударил-отступил
- уклонение
- безостановочный
- опытный наездник
- распределение огня
- очень крупногабаритный

Рождённый в седле: Жетек Субэрэй прибавляет 1 пункт к своему показателю силы, когда отыгрывает попадания по правилу «молот ярости».

«НОСОРОГ»

35
ОЧКОВ



БТР «Носорог» – стоическая машина войны, появление угловатого силуэта которой предвещает скорую беспощадную атаку. Этот транспорт считается рабочей лошадкой Адептус Астартес, но Караул Смерти применяет его чаще любого другого ордена. Причина в том, что охотники на ксеносов не проводят молниеносные налёты, а упорно терзают неприятеля, пока не уничтожат все его армии и безоговорочно не искоренят угрозу для человечества. Чтобы выполнять данную задачу, оперативникам необходима мобильность, и «Носорог», выносливость и мощь которого не вызывали сомнений на протяжении ста веков, является излюбленным средством передвижения у боевых братьев каждого капитула, служащего воле Императора. Там, где тяжёлые гусеницы бронетранспортёра оставляют на земле следы, победа не заставляет себя долго ждать.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Носорог»	4	11	11	10	3	Техника (танк, транспорт)	1 «Носорог»

ОСНАЩЕНИЕ:

- штурмболтер
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ремонт: если «Носорог» обездвижен, то в последующие ходы вместо ведения огня он может попытаться отремонтировать себя. Для этого бросьте D6 в фазе стрельбы; при выпадении 6 техника больше не обездвижена. Учтите, что успешная попытка ремонта не восстанавливает пункт брони.

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость: 10 моделей. Нельзя перевозить крупногабаритные, очень крупногабаритные и чрезвычайно крупногабаритные модели.

Места для стрельбы: две модели могут стрелять из верхнего люка.

Места входа: «Носорог» имеет по одному месту входа с каждого борта и одно в кормовой части.

ОПЦИИ:

- Можно взять предметы из списка **оснащения** техники Караула Смерти.



«СЕКАЧ»

55
ОЧКОВ



Турельное орудие «Секача» поворачивается вслед за недругом, изрыгая огонь, пока крепко сбитая боевая машина бороздит поле сражения. Данный БТР, основанный на шасси «Носорога», считается золотой серединой между надёжным транспортом и лёгким танком. Немало караульных капитанов используют «Секачи» как передвижные бункеры, если битва пылает особенно жарко, и придадут их для дополнительной защиты небольшим истребительным командам. Мелкокалиберные снаряды просто отскакивают от их наклонных бронелистов и толстых бортов, едва ли царапая металл. На «Секаче», ценой уменьшения вместимости, размещён внушительный комплекс вооружений, и сделано это не для вида. Когда БТР приближается к передовой, его тяжёлые орудия мечут смерть в неприятельское войско и крушат линии обороны, а мгновения спустя его пассажиры выпрыгивают наружу и бросаются в битву.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Секач»	4	11	11	10	3	Техника (танк, транспорт)	1 «Секач»

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренный тяжёлый болтер
- прожектор
- дымовые гранатомёты

ОПЦИИ:

- Можно взять предметы из списка **оснащения техники Караула Смерти**.
- Можно заменить спаренный тяжёлый болтер чем-то одним из следующего:
 - спаренная лазпушка.....20 очков
 - спаренная штурмовая пушка.....20 очков

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость:

6 моделей. Нельзя перевозить крупногабаритные, очень крупногабаритные и чрезвычайно крупногабаритные модели.

Места для стрельбы: нет.

Места входа: «Секач» имеет по одному месту входа с каждого борта и одно в кормовой части.

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА

35
ОЧКОВ



По грозовой выси проносятся чёрные, как ночь, десантные капсулы с ударными отрядами Караула Смерти. Эти узкоспециализированные транспортные средства обрушиваются на заражённые ксеносами зоны военных действий с мощнейшими перегрузками, от которых обычный солдат лишился бы сознания или непоправимо повредил здоровье. Огромная скорость модуля, что наподобие кометы расчерчивает небосвод своим огненным следом, сама по себе является оружием – даже наиболее хитроумный план чужаков тут же рассыплется, если нарушить его стремительным вторжением десантных капсул. Поскольку эти тяжёлые транспорты не рассчитаны на управляемый полёт, их запускают с ударных крейсеров и боевых барж Космодесанта на низкой орбите, идеально точно выбрав момент для выброски. Чтобы высадка успешно завершилась именно в тот миг, когда армия ксеносов наиболее уязвима, Караул Смерти применяет навигационные маяки и авгуры дальнего действия. В последнюю долю секунды ошеломительного спуска включаются тормозные двигатели, которые обеспечивают безопасное приземление. Затем резко опускаются керамитовые «лепестки» корпуса, и под грохочущий лязг на поле битвы выходит истребительная команда.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
Десантная капсула	4	12	12	12	3	Техника (открытая, транспорт)	1 десантная капсула

ОСНАЩЕНИЕ:

- штурмболтер

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штурм посредством десантных капсул: десантные капсулы вместе с погруженными в них боевыми единицами должны находиться в глубоком резерве. В начале вашего первого хода половина ваших десантных капсул (округляйте в большую сторону) автоматически прибывает из резерва. Прибытие остальных десантных капсул происходит как обычно. Как только десантная капсула приземляется, люки откидываются, и все пассажиры должны немедленно произвести высадку. Как только пассажиры

высаживаются, больше никакие модели не могут погрузиться в десантную капсулу до конца игры.

Обездвиженная: десантная капсула не может двигаться после того, как войдёт в игру, и во всех отношениях считается за технику, получившую результат «обездвижена», который никак нельзя исправить, что, впрочем, не отнимает у неё пункты брони.

Инерциальная система управления: если десантная капсула смещается на вершину непроходимого ландшафта или другую модель (дружественную или вражескую), уменьшите расстояние смещения на минимально необходимое количество дюймов, чтобы избежать

столкновения. Учтите, если десантная капсула смещается за край стола, тогда она претерпевает несчастный случай при глубоком ударе, как описано в книге правил VX40к.

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость: 10 моделей или 1 дредноут любого вида.

ОПЦИИ:

- Можно заменить штурмболтер пусковой установкой «Ветер смерти» (с. 108),.....15 очков
- Можно взять локационный маяк (с. 112),.....10 очков



«ЧЁРНАЯ ЗВЕЗДА КОРВУСА»

180
ОЧКОВ



Завывая пламенеющими турбинами, «Чёрная звезда» пронесётся над землей на бреющем полёте, и её орудия извергают погибель на чужаков внизу. Пусть и похожая на другие имперские самолёты, она намного совершеннее их и по форме, и по содержанию. Тяжёлое вооружение штурмовика Каравульных аналогично тому, что встречается на иных самолётах того же класса, но при этом откалибровано для охоты на ксеносов. Стрелой приближаясь к важнейшей цели задания, «Корвус» шквальным огнём сметает поганые вражеские машины с небес. Снаряды, выпущенные в ответ, уходят в сторону – их сбивает с толку ПЛЦ «Инфернум». Облако ловушек скрывает силуэт «Чёрной звезды», и неприятельские ракеты детонируют вдалеке от неё. Добравшись до указанной позиции, «Корвус» снижается, показывая впечатляющую маневренность, и распахивает парные люки по бокам от носового обтекателя; через них оперативники Каравула бросаются прямо в бой.

┌ Броня ┐										
BS	F	S	R	HP	Класс боевой единицы:	Боевая роль:	Разгон:	Проворность:	Состав боевой единицы:	
«Чёрная звезда Корвуса»	4	12	12	11	3	Техника (летательный аппарат, парящая, транспорт)	Штурмовик	3	2	1 «Чёрная звезда Корвуса»

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренная штурмовая пушка
- МПУ «Чёрная звезда» (с. 108)
- четыре ракеты «Прозовой разряд» (с. 109)
- керамитовые пластины (с. 112)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- десантно-штурмовая техника

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость: 12 моделей. Можно перевозить прыжковую пехоту и мотоциклы.

Места для стрельбы: нет.

Места входа: два в лобовой и одно в кормовой части.

ОПЦИИ:

- Можно заменить спаренную штурмовую пушку спаренной лазпушкой.....*бесплатно*
- Можно заменить все четыре ракеты «Прозовой разряд» спаренным ракетным контейнером «Чёрная звезда» (с. 109).....*15 очков*
- Можно взять по одному усовершенствованию из следующего списка:
 - прожектор.....*1 очко*
 - дополнительное бронирование.....*5 очков*
 - локационный маяк (с. 112).....*10 очков*
 - болтерная установка «Ураган» (с. 108).....*15 очков*
- Можно взять что-то одно из следующего:
 - постановщик ложных целей «Инфернум» (с. 112).....*5 очков*
 - ауспикаторный комплекс (с. 112).....*10 очков*

«ЛЭНДРЕЙДЕР»

250
ОЧКОВ



Чудовищный танк «Лэндрейдер» – материальное воплощение человеческого подхода к войне. Эта боевая машина, прославленная по всему Империяму, создавалась с одной целью – сосредоточить в ней поистине сокрушительную мощь. На бортах каждой из них установлены комплексы лазпушек «Молот бога», смертельно опасных даже для сверхтяжёлых танков и военных идиолов инопланетян, а на случай контакта вражеской орды к основному вооружению добавлены носовые тяжёлые болтеры. Но убийственный удар неприятелю наносят не они, а истребительная команда, прикрывая адамантиевым корпусом: стоит раскрыться стальной пасти «Лэндрейдера», как дозорные устремляются на штурм обороны противника, отразить который невозможно.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Лэндрейдер»	4	14	14	14	4	Техника (танк, транспорт)	1 «Лэндрейдер»

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренный тяжёлый болтер
- две спаренные лазпушки
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- десантно-штурмовая техника
- сила духа машины

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость: 10 моделей.

Места для стрельбы: нет.

Места входа: по одному с каждого борта и одно в лобовой части.

ОПЦИИ:

- Можно взять мультимелту..... 10 очков
- Можно взять предметы из списка оснащения техники Караула Смерти.



«ЛЭНДРЕЙДЕР» ТИПА «ИСКУПИТЕЛЬ»

240
ОЧКОВ



Из пламенного ада выезжает «Лэндрейдер-Искупитель», и его пушки «Пылающий шторм» тут же извергают потоки горящего прометия, что обращает закалённую сталь в текущие сгустки металла. В огненном вихре боя танк приносит гибель даже тем чужакам, которые ещё не покинули свои логова. Жертвы громадного «Искупителя» шатаясь бредут подобно зажжённым факелам; их муки столь невыносимы, что они молят о смерти, как об избавлении. И экипаж бронемашины не заставляет их ждать – с металлическим лязгом распаивается створ десантного отсека, и готовая к битве истребительная команда идёт в наступление из залитого алым светом нутра «Лэндрейдера». Пока оперативники рубят врагов с криками праведного возмущения, «Искупитель» грохочет дальше в поисках новой добычи, а трупы ксеносов, сожжённых им прежде, уже рассыпаются по земле горстками пепла.

	Броня				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Лэндрейдер-Искупитель»	4	14	14	14	4	Техника (танк, транспорт)	1 «Лэндрейдер-Искупитель»

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренная штурмовая пушка
- две пушки «Пылающий шторм»
- штурмовые фраз-гранатомёты (с. 112)
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- десантно-штурмовая техника
- сила духа машины

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость: 12 моделей.

Места для стрельбы: нет.

Места входа: по одному с каждого борта и одно в лобовой части.

ОПЦИИ:

- Можно взять мультимелту..... 10 очков
- Можно взять предметы из списка оснащения техники Караула Смерти.

«ЛЭНДРЕЙДЕР» ТИПА «КРЕСТОНОСЕЦ»

250
ОЧКОВ



Доставляя героев в самую гущу битвы, этот железный бегемот давит гусеницами тела убитых. Болтерные установки «Ураган», размещённые на его неуязвимом корпусе, рокочут и стучат в оглушительной какофонии синхронизированных очередей, прошивая толпы неприятелей гибельным огнём. Когда к залпам присоединяются носовые штурмовые пушки, воинственный дух машины нередко овладевает орудием и расстреливает как тяжёлую пехоту, так и лёгкую технику. Если же какой-то отважный неприятель сумеет выстоять под свирепым обстрелом, на него накидываются смертельно опасные пассажиры «Крестоносца». Подбегая к укрепрайону противника, танк раскрывает стальной зев и прокладывает фраз-гранатомётами путь, по которому идут на штурм космодесантники, жаждущие истреблять чужаков.

	Г Броня Г				HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
	BS	F	S	R			
«Лэндрейдер-Крестоносец»	4	14	14	14	4	Техника (танк, транспорт)	1 «Лэндрейдер-Крестоносец»

ОСНАЩЕНИЕ:

- спаренная штурмовая пушка
- две болтерные установки «Ураган» (с. 108)
- штурмовые фраз-гранатомёты (с. 112)
- прожектор
- дымовые гранатомёты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- десантно-штурмовая техника
- сила духа машины

ТРАНСПОРТ:

Транспортная вместимость: 16 моделей.

Места для стрельбы: нет.

Места входа: по одному с каждого борта и одно в лобовой части.

ОПЦИИ:

- Можно взять мультимелту..... 10 очков
- Можно взять предметы из списка оснащения техники Караула Смерти.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «АКВИЛА»



В грохоте сабатонов, ярком пламени турбин прыжковых ранцев и рёве прекрасно отрегулированных двигателей появляется на поле сражения истребительная команда «Аквила». Оружие и доспехи боевых братьев подобраны так, чтобы они могли выйти победителями из любого положения, и оперативники всё время поддерживают связь, на ходу совершенствуя план битвы. Подметив сильные и слабые стороны неприятеля пронзительным взором охотящегося орла, воины разрабатывают оптимальные схемы атаки и наносят решающий удар. Дозорные действуют так умело и ловко, что их атаки всегда совершаются в унисон, даже если происходят по широкому фронту. Эффективность «Аквилы» в схватках с неведомыми прежде врагами такова, что космодесантники всякий раз одерживают верх в череде яростных натисков, какие бы кошмары ни вышли против них.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица ветеранов
- Одна или более боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - терминаторы
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты

ОГРАНИЧЕНИЯ:

в формировании должно быть не более десяти моделей (не считая приданные транспорты).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы не-техники из данного формирования образуют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распасться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Аквила»: если при броске на ранение или пробитие брони выпадает 1, модели не-техники из данного формирования могут перекинуть результат.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ФУРОР»



Стоит метким стрелкам «Фуро́ра» открыть огонь, как в воздух взлетают рваные клочья плоти чужих. Все болты и осколочные боеприпасы подобраны и нацелены так, чтобы нанести максимальный урон неприятелям в лёгкой броне. Целые стаи ксеносов гибнут в буре разрывных снарядов, которую «Фурор» насыпает на них перед основной атакой, и войско противника охватывает паника и смятение. Если же враг по-прежнему представляет опасность для имперской обороны одной только своей численностью, в последний миг на него обрушиваются дозорные-специалисты по ближнему бою. Громко возвещая хвалу примархам, они рассекают уцелевших словыми клинками, цепными мечами и молниевыми когтями. Авангард истребительной команды с каждым разом продвигается всё дальше, прерывая один натиск противников за другим.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица терминаторов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты

ОГРАНИЧЕНИЯ:

в формировании должно быть не более десяти моделей (не считая приданные транспорты). Хотя бы один ветеран должен быть вооружён либо осколочной пушкой Караула Смерти, либо тяжёлым болтером «Инфернус».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы не-техники из данного формирования образуют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Фурор»: модели не-техники из данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони боевых единиц основных войск.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ВЕНАТОР»



Данная команда собирается, когда Караул Смерти противостоит враг, слишком увёртливый или манёвренный для обычной ударной группировки. Такая армия чужаков может нарезать круги перед носом бронетанковых отрядов полуроты «Гладиус», но «Венатор» бьёт неприятеля его же оружием – дозорные-мотоциклисты, закладывая широкие виражи на полной скорости, сами окружают ксеносов. Отыскав назначенную им цель, всадники передают остальной команде данные с ауспикаторов, собранные в предыдущих вылазках. В тот момент холодная бдительность воинов уступает место алому пламени гнева; когда мотоциклисты наконец открывают огонь, другие бойцы «Венатора» также накрывают залпами позицию, указанную им стремительными товарищами. И неважно, насколько проворен чужак – несущие возмездие снаряды всё равно достигнут его.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица мотоциклистов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - терминаторы
 - авангардные ветераны

ОГРАНИЧЕНИЯ:

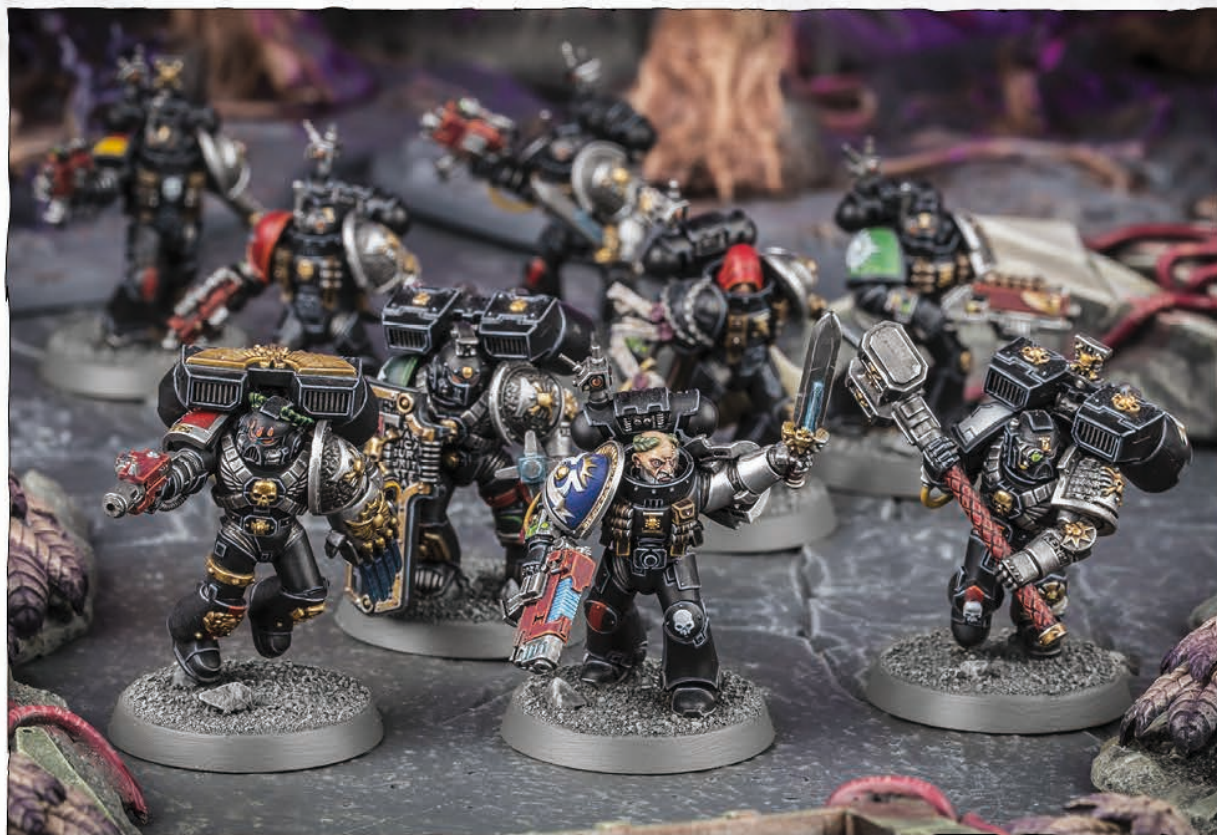
в формировании должно быть не более десяти моделей (не считая приданные транспорты). Формирование должно включать хотя бы двух мотоциклистов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы не-техники из данного формирования образуют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Венатор»: модели не-техники из данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони боевых единиц мобильных войск.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ДОМИНАТУС»



Если ксеносы полагаются на собственные спецотряды, задача «Доминатуса» – уничтожить их и обеспечить господство Караула на поле битвы. Авангардные бойцы этой команды наносят первый удар, в рёве турбин обрушиваясь с небес, пока ветераны-снайперы прижимают врага сосредоточенными залпами. Подобная тактика приносит неоспоримый успех в боях с самыми организованными войсками чужаков. Если меткий стрелок ксеносов думает, что нашёл безопасную огневую позицию, его разрывают на куски небесные воины, запрыгнувшие в гущу неприятельских сил. Если недруг отправляет своих мастеров ближнего боя перебить имперских солдат, то они попадают под град разрывных снарядов. С каждым взмахом цепного меча или детонацией болта «Доминатус» ослабляет инопланетную армию, пока не выбьет лучших её бойцов.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица авангардных ветеранов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - терминаторы
 - мотоциклисты

ОГРАНИЧЕНИЯ:

в формировании должно быть не более десяти моделей (не считая приданные транспорты). Формирование должно включать хотя бы двух авангардных ветеранов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы не-техники из данного формирования образуют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Доминатус»: модели не-техники из данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони боевых единиц элитных войск.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «МАЛЛЕУС»



Против чужаков, которые облачены в прочную броню или в созданные биоинженерией экзоскелеты, непробиваемые для стандартного оружия, требуется могучий удар кувалды. Именно поэтому оперативники «Маллеуса» идут на битву с самыми увесистыми орудиями ближнего боя, какие только способен поднять космодесантник. Бросаясь в атаку, они крушат и сминают элитных воинов иных рас, парализуют их ударами силовых булав или разносят в клочья взмахами тяжёлых громовых молотов, убийная мощь которых основана на сочетании грубой силы и высокоэнергетического расщепляющего поля. Оперативники «Маллеуса» превосходно выскидывают и искоряют самых чудовищных врагов: даже лязгающие оравы орочьих дрефов или выводки свирепых карнификов быстро гибнут от рук Караульных Смерти.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица терминаторов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты

ОГРАНИЧЕНИЯ:

в формировании должно быть не более десяти моделей (не считая приданные транспорты). Хотя бы две модели должны быть вооружены громовыми молотами или тяжёлыми громовыми молотами.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы не-техники из данного формирования образуют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Маллеус»: модели не-техники из данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони боевых единиц тяжёлой огневой поддержки.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ПУРГАТУС»



Бойцы «Пургатуса» должны быть несокрушимы духом и разумом, ведь их направляют в битву против командиров чужих. Такому отделению надлежит выслеживать и устранять воздей, которые удерживают армию ксеносов единой, будь то через обычную командно-штабную структуру или псионическими средствами. Под завесой плотного огня библиарий Караула Смерти сближается с жертвой, скрывая товарищей своим варп-колдовством, пока не настанет миг для атаки. Заняв позиции, дозорные объявляют о себе бурей очищающих пси-молний и болтов «Адское пламя»; псайкер вступает с добычей в беспощадную мысленную схватку, а остальные берут на себя телохранителей ненавистного чужака. Несколько мгновений спустя вражеское войско лишается головы, и разум, что сплавивал его, умирает навечно.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 библиарий
- 1 боевая единица терминаторов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты

ОГРАНИЧЕНИЯ:

в формировании должно быть не более десяти моделей (не считая приданные транспорты). Хотя бы один ветеран должен быть вооружён болтаном модели «Ловчий».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы не-техники из данного формирования образуют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Пургатус»: модели не-техники из данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони боевых единиц командных войск.

КОМАНДНАЯ ГРУППА «СТРАТЕГИУМ»



Офицеры-дозорные всегда находятся с подчинёнными на передовой. В бою караульного капитана обычно сопровождает подобранный лично им отряд из наиболее опытных ветеранов, каждый из которых готов сражаться до последнего вдоха, защищая своего повелителя и истребляя врагов человечества. За капелланами следуют команды воинов, чья вера пылает подобно факелу, а голоса возвышаются в неистовой хвале Императору, когда они крушат недругов Его. Библиарии возглавляют тех, кого не беспокоят всплески диковинных энергий, так как нередко лучший способ убить колдуна чуждой расы – извергнуть на него разрушительную силу Эмпиреев, и лобой, кто окажется поблизости, должен быть чист душой, иначе тоже не переживет атаки. В целом любая из руководящих команд «Стратегиум» располагает таким запасом мастерства и сконцентрированной мощи, что её натиск почти невозможно остановить.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 караульный капитан, капеллан или библиарий
- Что-то одно из следующего:
 - 1 боевая единица ветеранов
 - истребительная команда «Аквила»
 - истребительная команда «Фурор»
 - истребительная команда «Венатор»
 - истребительная команда «Доминатус»
 - истребительная команда «Маллеус»
 - истребительная команда «Пургатус»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Сражайтесь до последнего вдоха: если командную группу «Стратегиум» ведёт караульный капитан, то, пока он не удалён как потеря, все модели не-техники из данного формирования имеют специальное правило «не ведая боли (6+)».

Не оставляй чужака в живых: если командную группу «Стратегиум» ведёт капеллан, то, пока он не удалён как потеря, все модели не-техники из данного формирования имеют специальное правило «яростное нападение».

Чист душой, силён духом: если командную группу «Стратегиум» ведёт библиарий, то, пока он не удалён как потеря, все модели не-техники из данного формирования имеют специальные правила «упорство» и «несокрушимая воля». Учтите, что на других библиариев из данного формирования (те, что включены в любую истребительную команду) данное правило не распространяется – только на того библиария, что возглавляет формирование.

КАРАУЛЬНАЯ РОТА



Если одна истребительная команда может опрокинуть фронт ксеносов, то караульная рота способна закончить всю войну одним кровопролитным сражением. О силе этого соединения красноречиво говорит тот факт, что оно, уступая по численности аналогичным боевым единицам других капитулов, добивается даже более поразительных результатов. Нехватку живой силы Караул Смерти возмещает особой подготовкой каждого оперативника, поэтому дозорная рота – весьма точный инструмент, и любой из составляющих её воинов уничтожает назначенные ему цели с нечеловеческой уверенностью. Издали кажется, что в череде взрывов, сокрушительных атак и беспощадных рукопашных схваток чужацкая армия просто распадается на куски. Не всякий заметит творцов её гибели, людей в чёрных доспехах, которые мелькают в толпе неприятелей, устранив командиров, псайкеров и специалистов. После этого караульной роте остаётся лишь добить смятённую, лишившуюся вождей орду.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 караульный капитан
- 4 пункта в любом сочетании из следующего списка:
 - 1 боевая единица ветеранов
 - истребительная команда «Аквила»
 - истребительная команда «Фурор»
 - истребительная команда «Венатор»
 - истребительная команда «Доминатус»
 - истребительная команда «Маллеус»
 - истребительная команда «Пургатус»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Доктрина «Обезглавливание»: модели не-техники из данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони боевых единиц, включающих военачальника, псайкера или независимого персонажа.



ТРАНСПОРТНО-ДЕСАНТНОЕ АВИАКРЫЛО «КОРВУС»



По синюшным небесам над зоной высадки Караула Смерти проносятся эскадрильи «Чёрных звёзд», чьи злоеющие тени, касаясь инопланетных солдат внизу, предвещают жестокую гибель. В оспариваемом воздушном пространстве «Корвусы» охотятся на летающие цели, будь то неприятельские машины или крылатые биомонстры. Аэгурные комплексы прозревают приближающиеся цели и передают по отряду данные об их уязвимостях в инфосаломных трансляциях. Затем открывают огонь установленные на носу лазерные и штурмовые пушки, любой выстрел которых причиняет жертве наибольший возможный урон. Лучи и снаряды, пробивая сердца, кабины или боеуладки противников, низвергают их останки в неуправляемое падение к вспаханной битвами земле. Очищая небеса, «Чёрные звезды» плавно снижаются к указанной точке сброса и извергают оперативников, которые обеспечивают перевес Караула в сражении.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 3 «Чёрные звезды Корвуса»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Доктрина «Пылающие небеса»: модели данного формирования перекидывают любые неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони летательных аппаратов и летающих монстров.

КАРАУЛЬНАЯ ГРУППИРОВКА АРТЕМИДА



Хотя боевые братья караульной группировки Артемиды происходят из самых разных орденов, сражаются они все как один. Эти оперативники, прекрасно знающие, как воевать с эльдар, объединены под наставнической дланью Мортифактора в могучее штурмовое соединение, каждый элемент которого действует в унисон с остальными, что увеличивает урон врагу от любой атаки дозорных. Грохоча саботонами, занимают позицию ветераны Крулла; шквал их болтерных очередей покрывает противника в тот же миг, как отделение Галатаэля, перелетев линию фронта, начинает вырезать неприятельских вожakov. Самых стойких ксеносов, не желающих гибнуть от их оружия, сминает неудержимым натиском почтенный Нигилус или повергает сам Артемид. На двоих эти герои обладают тысячелетним опытом сражений, и ни одному пришельцу не справиться с ними.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 караульный капитан Артемид
- отделение Крулла
- отделение Галатаэля
- почтенный дреднот Нигилус

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: отделения Крулла и Галатаэля могут сформировать одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Разбивать её на боевые звенья нельзя. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Аквила»: если при броске на ранение или пробитие брони выпадает 1, модели данного формирования могут перекинуть результат.

Сражайтесь все как один, до последнего вздоха: все боевые единицы пехоты данного формирования имеют специальное правило «не ведая боли (6+)» в пределах 6" от караульного капитана Артемиды. В дополнение специальные правила «ненависть» караульного сержанта Крулла и «точные удары» Галатаэля распространяются на любые другие боевые единицы данного формирования, находящиеся в пределах 6" от них.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «КАССИЙ»



Ни одно отделение не соответствует шаблону развёртывания «Аквила» точнее, чем истребительная команда «Кассий». Этот отряд под началом столь вдохновляющего лидера и наставника, как знаменитый капеллан Ультрадесанта, насчитывает так много талантливых специалистов войны, что ни одному врагу не устоять перед ними. Ряды инопланетных стрелков падают под молниеносными атаками псайкера Наториана, свирепого наездника Субэрэя, а также бойцов с прыжковыми ранцами Сеторакса и Делассио. Основные же силы неприятеля гибнут целыми толпами, когда Бранатар и Грютт обрушивают на них залпы своих орудий, а вожаки противников гибнут от метких выстрелов Доната и Сорфлока. Если же ксеносы решаются на контрудар, их сокрушают ответной атакой своевольный Красный Клинок и вечно бительный Гидраил.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- Орган Кассий
- Дженсус Наториан
- отделение Доната
- Гарран Бранатар
- Антор Делассио
- Эдрик Сеторакс
- Жетек Субэрэй

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительная команда: все боевые единицы данного формирования формируют одну целую боевую единицу, называемую истребительной командой. Во всех отношениях она считается за одну боевую единицу и должна выставляться как одна большая боевая единица. Истребительная команда не может распаться во время игры, даже если входящие в её состав модели имеют спецправило «независимый персонаж».

Доктрина «Аквила»: если при броске на ранение или пробитие брони выпадает 1, модели данного формирования могут перекинуть результат.

ПРИЛОЖЕНИЕ

В данном разделе подробно разобраны многие правила, которые необходимо знать для игры армией Караула Смерти в настольных сражениях ВХ40к. Кроме того, здесь же описаны особенности военачальника, оснащение и тактические задачи. В конце раздела вы найдёте сводный список с профилями боевых единиц и оружия, что удобно для быстрой справки во время игры.

СОЮЗНИКИ

Все боевые единицы из кодекса *Караула Смерти* принадлежат фракции Караула Смерти, которая относится к армиям Имперума и, следовательно, вступает в те же союзы, какие указаны для армий Имперума в главе «Союзники» в русской книге правил ВХ40к.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КАРАУЛА СМЕРТИ

Поскольку в армии Караула Смерти используется несколько специальных правил, которые встречаются у многих её боевых единиц, для удобства все они собраны на этой странице. Уникальные правила, которые есть только у определённых боевых единиц, можно найти в статьях соответствующих боевых единиц. Повсеместно распространённые спецправила приводятся без разъяснений, так как они подробно раскрыты в разделе специальных правил в русской книге правил ВХ40к.

ИСКУПЛЕНИЕ ПОЧЕСТАМИ

Каждый Чёрный Щит охвачен пылким стремлением доказать свою верность Имперуму.

Количество атак модели с этим специальным правилом удваивается в фазе наступления, если она связана боем с независимым персонажем, монструозным созданием или техникой или участвует в бою, где вражеских моделей больше, чем дружественных (учитываются все связанные боем модели, а не только те, что вовлечены в бой конкретно с данной моделью).

БОЕВЫЕ ЗВЕНЬЯ

Согласно доктрине Космодесанта, боевым единицам предписано всегда оставаться тактически гибкими, разделяясь на два подразделения, когда того требует ситуация.

Боевую единицу ветеранов из десяти моделей с этим специальным правилом можно разбить на две боевые единицы по пять моделей, называемые боевыми звеньями. Непосредственно перед определением особенностей военачальника вы должны решить, какие боевые единицы разобьёте на боевые звенья, и какие модели войдут в каждое из них. Боевая единица, разбитая на боевые звенья, следовательно, теперь считается за две отдельные боевые единицы во всех игровых ситуациях, в том числе и при подсчёте общего количества боевых единиц в армии и количества боевых единиц, которые вы можете убрать в резерв. Затем продолжите расстановку как обычно. Учтите, два боевых звена, появившихся из одной боевой единицы, в обход общих правил можно погрузить в одну и ту же транспортную технику при условии, что это позволяет транспортная вместимость. Как только вы примите решение, разбивать боевую единицу на звенья или нет, всё должно так и оставаться до конца сражения. Боевую единицу нельзя разбить или объединить обратно позднее во время игры, а также нельзя воспользоваться перестановкой, чтобы разбить или объединить боевую единицу.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

При генерировании своих особенностей военачальник фракции Караула Смерти может сделать бросок по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в книге правил ВХ40к, или по таблице справа.



Таблица особенностей военачальника

Д6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1 Бич монстров:** *этот полководец специализируется на истреблении великанов, которые зачастую служат опорой воинства чужаков.*
Ваш военачальник может перекидывать неудачные результаты бросков на ранение и пробитие брони против монстров, танков и сверхтяжёлой техники.
- 2 Повелевающий тайным знанием:** *для военачальника, имеющего доступ к архивам и Караула Смерти, и Инквизиции, сама информация становится оружием.*
Киньте Д6, чтобы узнать, о скольких уязвимых местах противника узнал ваш военачальник. Ваш военачальник или его боевая единица может воспользоваться каждым добытым знанием один раз за игру, чтобы перекинуть неудачный результат броска на попадание, ранение или пробитие брони.
- 3 Кастелян Чёрного хранилища:** *в арсеналах Караула Смерти хранятся шедевры оружейного ремесла, изготовленные величайшими мастерами Имперума, и те, кто охраняет эти казематы, не боятся применять их содержимое в битве.*
Кроме реликвий Бдящих, всё оружие вашего военачальника получает специальное правило «мастерски сделанное».
- 4 Вестник красного рассвета:** *ваш военачальник наносит удар под покровом тьмы, чтобы скорее и безжалостнее покончить с врагом, ослабившим внимание.*
Ваш военачальник имеет спецправило «ночное видение». Вдобавок, после расстановки вы можете объявить о том, что в первом игровом ходе действует правило ночного боя (бросок делать не надо).
- 5 Воплощение бдительности:** *полководцу, который стоит на страже жизненно важной области Имперума, всегда известна наилучшая тактика для победы над неприятелем.*
Вы можете сменить тактику действий (см. противоположную страницу) ещё один раз за игру.
- 6 Мастер пустотной охоты:** *такой военачальник командует смертельно опасным кораблём – как только его авгурный комплекс захватит след добычи, ксеносу уже не уйти от преследователей.*
В начале каждого вашего хода ваш военачальник может вызывать точечный удар на боевую единицу в пределах 12". Для этого киньте кубик: при выпадении 3, 4 или 5 боевая единица противника получает D3 попадания с силой 6 и AP4; при выпадении 6 она получает D3 попаданий с силой 10 и AP2. Любые ранения распределяются случайным образом.

ТАКТИКА ДЕЙСТВИЙ

В сражениях Караульные Смерти применяют гибкую тактику и приспосабливаются к меняющимся условиям. Связанные непрерывными вокс-командами, характерным боевым жаргоном и общим пониманием сути противостоящих им неприятелей, они за считанные секунды переходят от уничтожения артиллерии врага к устранению его командиров или поисково-истребительным манёврам. Учитывая, насколько разнообразны воинские умения оперативников, при помощи различных тактик действий они везде и всюду срубают поднявшиеся головы чужаков.

Специальное правило «тактика действий» отражает уникальную методику ведения войны Караула Смерти. В начале вашего первого хода выберите одну из доступных тактик действий. Выбранная тактика считается актуальной на всём протяжении битвы, если только вы не решите сменить её, как описано ниже. Пока тактика действий актуальна, её придерживаются все боевые единицы вашей армии, имеющие специальное правило «тактика действий».

Один раз за игру, в начале любого вашего хода, кроме первого, вы можете поменять текущую тактику действий на другую.



ТАКТИКА «ФУРОР»

Когда вражеская орда угрожает захлестнуть имперские укрепления, Караул Смерти получает приказ лишить её основных сил. Дозорные, нацелившись вместо одиночных убийств на массовое уничтожение ксеносов по широкому фронту, беспощадно и свирепо вырывают сердце неприятельского воинства.

Всякий раз, как боевая единица со спецправилем «тактика действий» целится во вражескую боевую единицу основных войск, вы можете перекидывать результат любого броска на попадание, при котором выпадает 1.

ТАКТИКА «ВЕНАТОР»

Кто контролирует поле битвы, тот управляет ходом сражения. Если Караульным Смерти требуется лишить противника свободы манёвра, они применяют тактику «Венатор». Выбирая наиболее скоростные цели, оперативники поражают их турбины, репульсоры или прочие двигательные устройства. Враг, утративший мобильность, уже не сбежит от надвигающейся резни.

Всякий раз, как боевая единица со спецправилем «тактика действий» целится во вражескую боевую единицу мобильных войск, вы можете перекидывать результат любого броска на попадание, при котором выпадает 1.

ТАКТИКА «ДОМИНАТУС»

Силы враждебных чужаков столь многочисленны, что порой на поле битвы выходят армии, в которых рискуют захлебнуться атаки Караула Смерти. В таких ситуациях применяется тактика «Доминатус»: каждая истребительная команда сосредотачивает огонь на самом опасном отряде ксеносов, чтобы заранее ослабить грядущий натиск неприятеля.

Всякий раз, как боевая единица со спецправилем «тактика действий» целится во вражескую боевую единицу элитных войск, вы можете перекидывать результат любого броска на попадание, при котором выпадает 1.

ТАКТИКА «МАЛЛЕУС»

Когда на битву громоздко топают колоссы, что грозят сокрушить миры людей, Караульные Смерти переходят к тактике «Маллеус», где неистовая отвага сочетается с применением знаний, добытых тяжким трудом. Даже у самого могучего великана есть уязвимое место, и все они перечислены в архивах капитула. Используя эти слабости неприятеля, оперативники повергают ужаснейших чудовищ и разносят на куски прочнейшие машины уничтожения.

Всякий раз, как боевая единица со спецправилем «тактика действий» целится во вражескую боевую единицу тяжёлой огневой поддержки, вы можете перекидывать результат любого броска на попадание, при котором выпадает 1.

ТАКТИКА «ПУРГАТУС»

Иногда самый верный путь к победе – нанести удар по верхам неприятельского войска. «Отрубите голову змею, и тело его умрёт». Применяя тактику «Пургатус», Караульные Смерти обращают свой гибельный гнев на командиров инопланетной армии, устраняют их одного за другим безжалостно меткими выстрелами или выпадами клинков. После уничтожения лидеров вражеской армии уже ничто не сможет помешать планомерному истреблению её главных сил.

Всякий раз, как боевая единица со спецправилем «тактика действий» целится во вражескую командную единицу, вы можете перекидывать результат любого броска на попадание, при котором выпадает 1.

СМЕШАННЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

При использовании тактики действий, любой доктрины истребительной команды (с. 95–100) или тактической задачи Караула Смерти (с. 116) вы можете обнаружить, что ваша цель состоит из боевых единиц с разными ролями на поле боя (к примеру, боевая единица основных войск, к которой присоединилась командная единица с правилом «независимый персонаж»). В этом случае в отношении вашего специального правила или тактической задачи считается, что выбранная в качестве цели боевая единица выполняет обе роли на поле боя.

ОРУЖЕЙНАЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

В данном разделе кодекса *Караула Смерти* приведён перечень вооружения и снаряжения бойцов Караула Смерти, а также правила для их использования в игре ВХ40к.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Профили для нижеследующего оружия приведены в сводной таблице (с. 118). Полные правила можно найти в книге правил *Warhammer 40000*.

- Штурмовая пушка
- Болт-пистолет
- Болтган
- Комбиоружие
- Огнемёт
- Пушка «Пылающий шторм»
- Гравиган
- Гравипистолет
- Ручной огнемёт
- Тяжёлый болтер
- Тяжёлый огнемёт
- Пистолет «Инферно»
- Лазпушка
- Мелтаган
- Ракетная установка
- Мультимелта
- Плазменная пушка
- Плазмаган
- Плазменный пистолет
- Штурмболтер

БОЛТЕРНАЯ УСТАНОВКА «УРАГАН»

«Ураган» – это не один, а целых шесть болтеров, соединённых между собой для одновременной стрельбы. Когда установка открывает огонь, раздаётся трескучее стаккато, и миг спустя множество реактивных снарядов взрываются с оглушительным грохотом.

Болтерная установка «Ураган» насчитывает три спаренных болтгана, стреляющих как одна единица оружия.

БОЛТГАН МОДЕЛИ «ЛОВЧИЙ»

Благодаря подавителям шума и удлинению ствола, устраняющему дульную вспышку, «Ловчий» идеально подходит для убийств с дальней дистанции и отстрела командиров инопланетных армий.

Дальность	Сила	AP	Класс
30"	X	5	Тяжёлое 2, снайперское



ДРОВОБИК КАРАУЛА СМЕРТИ

Это оружие, откалиброванное для ближнего боя – как правило, на космических скитальцах и населённых чужаками астероидах, – отличается чувствительным спусковым крючком и широким сектором поражения. Дробовик Караула Смерти рассчитан на боеприпасы нескольких типов: от «Вычистителя склепа» с разрывной картечью до «Дыхания змея», выпускающего конус огня.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Патрон «Вычиститель склепа»	16"	4	–	Штурмовое 2, кромсающее
Сердечник «Ксеночистка»	16"	4	4	Штурмовое 2
Снаряд «Дыхание змея»	Шаблон	3	6	Штурмовое 1

МНОГОСТВОЛЬНАЯ ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА (МПУ)

«ЧЁРНАЯ ЗВЕЗДА»

В хвосте «Корвуса» установлены два гранатомёта, что позволяет пилоту во время захода на основную цель также осуществлять ковровую бомбардировку противника. МПУ может сбрасывать или кассетные боеприпасы, накрывающие землю вихрем осколков, либо снаряды типа «Инфернус», которые заливают поле битвы реками горящего прометия.

В отличие от других бомб, боеприпасы МПУ «Чёрная звезда» не имеют специального правила «одноразовое». Как следствие, их можно применять каждый ход.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Кассета с осколочными снарядами	–	4	6	Бомба 1, большой взрыв
Кассета «Инфернус»	–	5	4	Бомба 1, взрыв, укрытие не спасает

ОСКОЛОЧНАЯ ПУШКА КАРАУЛА СМЕРТИ

Осколочная пушка Караула Смерти, напоминающая переносное полевое орудие, стреляет очередями сплошных снарядов, которые способны как рассеивать орды ксеносов, так и пробивать с близкого расстояния адамантовые бронелисты.

	Дальность	Сила	AP	Класс
Осколочный снаряд	Шаблон	6	–	Штурмовое 2, раздирающее
Сплошной снаряд	24"	7	3	Штурмовое 2, удар

Удар: если выбранная в качестве цели боевая единица находится в пределах 12", показатель силы данного оружия увеличивается до 9, а AP возрастает до 2.

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА «ВЕТЕР СМЕРТИ»

Пусковые установки «Ветер смерти» устанавливаются на некоторые десантные капсулы для обеспечения их пассажиров противотехотной огневой поддержкой, что даёт лучшим воинам Императора драгоценные секунды, без которых очередной защитный периметр остался бы непреступным для них.

Дальность	Сила	AP	Класс
12"	5	–	Тяжёлое 1, большой взрыв

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА «ЦИКЛОН»

Скользнув взглядом по руне на визоре, терминатор включает пусковую систему «Циклона», и в сторону чужаков уносятся парные ракеты. Фраг-боеголовки уничтожают пехоту неприятеля, а крак-снаряды одновременно с этим пробивают корпуса вражеских танков.

Терминатор может стрелять из своей ракетной установки «Циклон» в дополнение к своему штурмболтеру.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Фраг-ракета	48"	4	6	Тяжёлое 2, взрыв
Крак-ракета	48"	8	3	Тяжёлое 2



РАКЕТНЫЙ КОНТЕЙНЕР «ЧЁРНАЯ ЗВЕЗДА»

Если на горизонте появился воинственный силуэт «Корвуса», вскоре последует и его ракетная атака, где тип каждой боеголовки устанавливается за миг до запуска ради нанесения максимального урона врагу. Будь то снаряды «воздух-воздух», которые очищают небеса от самолётов противника, или боеприпасы, сброс которых на бреющем полёте обратит позиции чужаков в пылающий ад, они всегда находят цель – и в самый нужный момент.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Боеголовка «Корвид»	30"	6	4	Тяжёлое D6, противовоздушное
Боеголовка «Дракос»	30"	4	5	Тяжёлое 1, большой взрыв, укрытие не спасает

РАКЕТЫ «ГРОЗОВОЙ РАЗРЯД»

Эти реактивные снаряды, которыми оснащаются «Чёрные звёзды Корвуса», детонируют с шумом, подобным удару грома, разрывая врагов на куски и контузя тех, кому повезло выжить.

Дальность	Сила	АР	Класс
72"	8	2	Тяжёлое 2, контузящее, одноразовое

ТЯЖЁЛЫЙ БОЛТЕР «ИНФЕРНУС»

Любое оружие такого типа стреляет огромными масс-реактивными боеприпасами, больше похожими на ракету, чем на пулю. На тяжёлых болтерах Караула Смерти при помощи магнитных замков закреплены редкие суспензорные диски, что значительно уменьшает эффективную массу всей системы. Мощность оружия, напротив, увеличена благодаря подствольному тяжёлому огнёмту, который испепеляет врагов, уцелевших под градом разрывных болтов.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Тяжёлый болтер «Инфернус»	36"	5	4	Штурмовое 3
Тяжёлый огнемёт	Шаблон	5	4	Штурмовое 1

СПЕЦБОЕПРИПАСЫ

Караул Смерти использует переводчики огня и разгрузки для спецбоеприпасов к болтомётам. Болты «Драконье пламя» представляют собой пустые оболочки, заполненные перегретым газом, который при взрыве поражает врагов, занявших укрытие, а болты «Кракен» обладают алмазным сердечником и усовершенствованным двигателем, благодаря чему в состоянии пробить самую толстую шкуру даже на предельной дальности. Патроны «Адское пламя» окатывают жертв едкими кислотами, тогда как легендарные патроны «Мицение» снабжены нестабильным текучим сердечником, что делает их опасными в использовании, но невероятно эффективными против бронированных целей.

В каждой своей фазе стрельбы модели со спецбоеприпасами вместо обычного профиля болт-пистолета или болтгана (в том числе модели «Ловчий» или тех, что составляют часть комбиоружия или копыя Стража) могут использовать один из нижеследующих профилей до начала своей следующей фазы стрельбы. Все модели со спецбоеприпасами из одной боевой единицы должны использовать одинаковый для всех профиль.

ПАТРОН «ДРАКОНЬЕ ПЛАМЯ»

	Дальность	Сила	АР	Класс
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет, укрытие не спасает
Болтган	24"	4	5	Скорострельное, укрытие не спасает
Болтган модели «Ловчий»	30"	X	5	Тяжёлое 2, снайперское, укрытие не спасает

ПАТРОН «АДСКОЕ ПЛАМЯ»

	Дальность	Сила	АР	Класс
Болт-пистолет	12"	1	5	Пистолет, отравленное (2+)
Болтган	24"	1	5	Скорострельное, отравленное (2+)
Болтган модели «Ловчий»	30"	X	5	Тяжёлое 2, снайперское, отравленное (2+)

ПАТРОН «КРАКЕН»

	Дальность	Сила	АР	Класс
Болт-пистолет	15"	4	4	Пистолет
Болтган	30"	4	4	Скорострельное
Болтган модели «Ловчий»	36"	X	4	Тяжёлое 2, снайперское

ПАТРОН «МИЦЕНИЕ»

	Дальность	Сила	АР	Класс
Болт-пистолет	9"	4	3	Пистолет, перегрев
Болтган	18"	4	3	Скорострельное, перегрев
Болтган модели «Ловчий»	24"	X	3	Тяжёлое 2, снайперское, перегрев

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Профили для нижеследующего оружия приведены в сводной таблице (с. 118). Полные правила можно найти в книге правил *Warhammer 40000*.

- Цепной кулак
- Цепной меч
- Оружие ближнего боя
- Психосиловое оружие
- Молниевые когти
- Силовой кулак
- Силовое оружие
- Громовой молот

КОПЬЁ СТРАЖА

Подобное древковое оружие с длинной и крепкой рукоятью вручается лишь самым доверенным воинам Императора. Оно несёт двойную угрозу ксеносам: под силовым клинком, что потрескивает губительными разрядами, закреплён компактный болтер для истребления врагов на расстоянии.

Модель с копьём Стража может вести из него огонь, как из болтана со спецбоеприпасами (с. 109). Она также может атаковать им в фазе наступления, используя нижеследующий профиль. Оба действия модель может совершать в одном и том же ходе.

Дальность	Сила	AP	Класс
–	+1	2	Рукопашное, блок, двуручное

Блок: один раз в ход модель с копьём Стража может попытаться в фазе наступления заблокировать одну направленную на неё вражескую атаку. После того как противник сделает бросок на попадание, киньте кубик. Если ваш результат больше результата броска на попадание, тогда атака противника блокируется, и ничего не происходит. Атаки, при которых не требуется кидать бросок на попадание, блокировать нельзя.

КРОЗИУС АРКАНУМ

Этот жезл, положенный по службе капеллану Караула Смерти, одновременно указывает на его чин и является оружием праведного возмездия. Любой крозиус арканум – древняя реликвия, которая передавалась от воина к воину. История деяний каждого из них аккуратно вырезана на рукояти булавы.

Дальность	Сила	AP	Класс
–	+2	4	Рукопашное, контузящее



КСЕНОФАЗОВЫЙ КЛИНОК

Ксенофазовый клинок – это древнее артефактное оружие с едва ли объяснимым принципом действия, которое редко встречается вне Караула Смерти. Кое-кто считает, что история ксенофазовых клинков связана с давно разгромленными династиями чужаков, однако рассуждать на эти темы давно запрещено под страхом пытки. Но эффективность оружия не вызывает вопросов, ведь поле молекулярной перестройки, что окутывает такой меч, с одинаковой лёгкостью рассекает как силовые щиты и метафизические обереги, так и обычную броню.

Дальность	Сила	AP	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, поле молекулярной перестройки

Поле молекулярной перестройки: успешные результаты непробиваемых спас-бросков от ранений, нанесённых этим оружием, должны перебрасываться.

РЕЛИКВИЙНЫЙ КЛИНОК

Такие клинки, как правило, служили Императору ещё до постройки караульных цитаделей, в которых они хранятся ныне. Некоторым из них больше десяти тысяч лет, и владели ими первые, самые могучие космические десантники. Основатели Караула Смерти получили от них это оружие на заре нового Императора, существующего и по сей день. То, что громадные силовые клинки до сих пор защищают человечество, считается данью уважения тем древним героям.

Дальность	Сила	AP	Класс
–	+2	3	Рукопашное, двуручное

СИЛОВОЙ КУЛАК СО ВСТРОЕННЫМ МЕЛТАГАНОМ

Хотя жречество Марса запрещает остальному Императору разрабатывать новые технологии или изменять существующие, прикрепление одного оружия к другому считается нескромным, но допустимым толкованием воли Омниссии. Поэтому в Карауле Смерти немало снаряжения, имеющего несколько функций, и сочетание противотанкового мелтагана с всесокрушающим силовым кулаком – лишь один пример из целого ряда.

Модель, оснащённая силовым кулаком со встроенным мелтаганом, может открыть огонь из мелтагана вместо стрельбы из другого своего оружия. В фазе наступления она атакует силовым кулаком. Оба действия модель может совершать в одном и том же ходе.

ТЯЖЁЛЫЙ ГРОМОВОЙ МОЛОТ

Караул Смерти применяет крупнейший в Императоре громовой молот из тех, что не ставятся на технику. Это громадное орудие разрушения столь массивно, что даже космодесантнику не поднять его одной рукой. Благодаря действенному расщепляющему полю удар тяжёлого громового молота не просто раскалывает экзоскелет карнифика, но и пробивает брюхо твари, разрывая её на две половины.

Дальность	Сила	AP	Класс
–	10	2	Рукопашное, растирает в порошок, контузящее, тяжеловесное

Растирает в порошок: если при броске на ранение от этого оружия выпадает 6, данная атака отыгрывается со спецправилом «мгновенная смерть».

СПЕЦОСНАЩЕНИЕ

Профили для нижеследующих гранат приведены в сводной таблице (с. 118). Полные правила предметов ниже можно найти в книге правил *Warhammer 40000*.

- Фраг-гранаты*
- Мелта-бомбы
- Крак-гранаты
- Психический кашпошон

* Смотрите штурмовые гранаты

АУСПИК

Ауспик – сканирующее устройство малого радиуса действия, использующее широкий спектр режимов детектирования для точного определения местоположения спрятавшихся противников, дабы никто не смог избежать гнева космодесантников.

Модель с ауспиком может использовать его вместо проведения стрелковой атаки. В этом случае выберите в качестве цели вражескую боевую единицу в пределах 12" (это не считается за выбор цели для стрельбы вашей боевой единицы). У боевой единицы, выбранной одним или более ауспиками, спас-бросок за укрытие снижается на 1 пункт до конца фазы.

БОЕВОЙ ЩИТ

Боевой щит представляет собой облегчённую версию грозового щита, прикрепляемую к руке обладателя. Он оставляет руку свободной, чтобы держать пистолет или другое оружие. В итоге часть защиты жертвуется в пользу повышенной подвижности.

Боевой щит предоставляет непробиваемый спас-бросок на 6+.

ГРОВОЙ ЩИТ

Это прочный щит, имеющий встроенный генератор энергополя. Хотя массивный щит сам по себе предоставляет прочную защиту, куда больше впечатляет энергетическое поле, отражающее почти любые атаки. Удары, которые пробивают бы даже терминаторский доспех, с лёгкостью нейтрализуются.

Модель с грозовым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 3+. В дополнение модель с грозовым щитом никогда не может претендовать на 1 бонусную атаку за то, что вооружена двумя единицами рукопашного оружия во время наступления.

ЖЕЛЕЗНЫЙ НИМБ

Столь действенный оберег вручается лишь высокопоставленным офицерам Космодесанта. Железный нимб, носимый позади головы или встраиваемый в доспех, испускает энергополе, против которого бессильно самое мощное оружие ксеносов.

Модель с железным нимбом имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

КЛАВИС

В данном артефакте обитают древние машинные души, способные нарушить работу любого механизма.

У любой вражеской техники в пределах 6" от модели с клависом на 1 пункт уменьшаются показатели навыка ближнего боя, навыка стрельбы и инициативы.

НАПЕРСТНОЕ ОРУЖИЕ

К наперстному оружию относятся спрятанные миниатюрные лазеры и огнёмёты. Им не достаёт дальности, но они прекрасно подходят, чтобы нанести удар в уязвимое место противника.

Модель с наперстным оружием может перекинуть один проваленный результат броска на ранение в каждой фазе наступления.

ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ

Прыжковый ранец позволяет совершать высокие прыжки, пролетать небольшие расстояния и запрыгивать на паранеты. Космодесантники зачастую проводят десантирование с воздуха с помощью прыжковых ранцев: они спрыгивают с низкотянущих десантно-штурмовых самолётов и попеременно включают-выключают двигатели ранцев, чтобы замедлить падение.

Модели, оснащённые прыжковыми ранцами, относятся к классу прыжковых боевых единиц, как описано в книге правил *BX40k*.

РОЗАРИЙ

Розарий представляет собой ожерелье или амулет, надеваемые на шею капелланами Космического Десанта для защиты и как знак полномочий. Излучаемое им силовое поле отражает удары инопланетных чудовищ. Считается, что чем крепче вера владельца в могущество Императора, тем эффективнее силовое поле, образуемое розарием.

Модель с розарием имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

СНАРЯДЫ «АДСКОЕ ПЛАМЯ»

Изначально предназначенные для уничтожения тиранидских чудовищ, эти снаряды содержат биокислоту, жадно разгзадающую плоть.

Всякий раз, как стреляет оружие со снарядами «Адское пламя», управляющий игрок может выбрать, стрелять ли ему снарядом «Адское пламя» или использовать обычный профиль данного оружия.

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	1		Тяжёлое 1, взрыв, отравленное (2+)

ТЕЛЕПОРТАЦИОННЫЙ МАЯК КАРАУЛА СМЕРТИ

Это устройство испускает сигнал, по которому наводятся устройства телепортации ударного крейсера Караула Смерти на орбите.

Дружественные боевые единицы, целиком состоящие из моделей в терминаторском доспехе или имеющие специальное правило «внезапный натиск» (с. 114), не смещаются во время глубокого удара при условии, что первая модель расставляется в пределах 6" от модели с телепортационным маяком Караула Смерти. Телепортационный маяк Караула Смерти должен находиться на поле боя на начало хода, чтобы им можно было воспользоваться.

БРОНЯ

ТЕРМИНАТОРСКИЙ ДОСПЕХ

Этот комплект брони, также называемый тактическим дредноутским доспехом, является прочнейшим в Имперуме. Крайне громоздкий, он содержит не только хитроумные сенсоры и встроенное телепортационное устройство, но также полноценный экзоскелет из фибромышц и адамантисевых стержней. Данная система поддерживает толстые листы керамики и пластины, из которых состоит внешний панцирь.

Терминаторский доспех предоставляет спас-бросок за броню на 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+. Более того, модели в терминаторском доспехе имеют специальные правила «крупногабаритный», «глубокий удар» и «безостановочный» и не могут совершать преследование.

МАСТЕРСКИЙ ДОСПЕХ

Комплекты мастерской брони, носимые офицерами Караула Смерти – самые совершенные доспехи из тех, что находятся в активном использовании. Хотя по компактности и автономности они не превосходят снаряжение более распространённых моделей, ремесленники разных поколений совершенствовали их на протяжении веков. По достигнутому ими уровню защиты подобный доспех уступает лишь более крупной, ограничивающей подвижность терминаторской броне. Любой такой комплект представляет собой истинный шедевр долгого труда; украшаемый и обслуживаемый специалистами арморума, он сидит на владельце, словно перчатка на руке. Пластины доспеха покрыты разнообразными ролльверками и знаками отличия его хозяина, а под многослойным керамитом скрываются источники безграничной выносливости и силы.

Мастерский доспех предоставляет спас-бросок за броню на 2+.

ОСНАЩЕНИЕ ТЕХНИКИ КАРАУЛА СМЕРТИ

Правила для нижеследующих усовершенствований техники можно найти в книге правил VX40k.

- бульдозерный отвал
- дополнительное бронирование
- поисково-истребительная ракета
- прожектор
- дымовые гранатомёты
- штурмболтер

АУСПИКАТОРНЫЙ КОМПЛЕКС

«Чёрная звезда Корвуса» оснащена комплексом приборного оборудования с машинными духами класса «Вигилус». Данная система действует в целом аналогично переносным ауспикам, с которыми Астартес охотятся за чужаками на полях битв Имперума. Для обнаружения враждебных жизненных форм и боевых машин в ней применяются карательные сканеры широкого спектра.

«Чёрная звезда Корвуса», оснащённая этим ауспикаторным комплексом, имеет специальное правило «атака с бреющего полёта».

КЕРАМИТОВЫЕ ПЛАСТИНЫ

Эти пластины корпуса трижды благословлены технодесантником капитула и смазаны семью священными бальзамами для термического сбережения от экстремальных условий при спуске с орбиты. Подобные предосторожности также помогают отразить урон определённых видов оружия: пластины поглощают и рассеивают даже самый критический тепловой поток и микроволновое излучение.

При стрельбе из мелта-оружия с расстояния, меньшего или равного половине дальности, нельзя кидать дополнительный D6 на пробитие брони техники с керамитовыми пластинами.

ЛОКАЦИОННЫЙ МАЯК

Данное устройство часто устанавливается на десантные капсулы и «Чёрные звезды Корвуса». В нём имеются сигнальные модули, устройства связи широкого спектра и датчики позиционирования. При включении маяк выгружает в тактическую сеть караульного капитана детальную информацию о своём местоположении, что позволяет второй волне атакующих провести идеально точную высадку.

Дружественные боевые единицы не смещаются во время глубокого удара при условии, что первая модель расставляется в пределах 6" от модели с локационным маяком. Локационный маяк должен находиться на поле боя на начало хода, чтобы им можно было воспользоваться.

ПОСТАНОВЩИК ЛОЖНЫХ ЦЕЛЕЙ «ИНФЕРNUM»

Когда «Чёрная звезда» оказывается под огнём вражеских зениток, ракет «земля-воздух» или их биологических аналогов, пилот выпускает облако благословлённых обманок и ИК-ловушек, которые разлетаются по замысловатой схеме. Окружив «Корвус» подобно белопёрым крыльям ангела из терранских мифов, они сбивают с толку или перехватывают приближающиеся снаряды чужаков.

Если «Чёрная звезда Корвуса» оснащена постановщиком ложных целей «Инферnum», при уклонении она может перекидывать неудачные результаты спас-бросков за укрытие.

ШТУРМОВЫЕ ФРАГ-ГРАНАТОМЁТЫ

По всему корпусу «Лэндридейров» типа «Крестоносец» и «Искупитель» расположены заряды взрывчатого вещества, разбрасывающие шрапнель во врагов, пока перевозимые войска выгружаются.

Любая боевая единица, вступающая в ближний бой в том же ходе, что и выгрузилась из транспортной техники со штурмовыми фраг-гранатомётами, считается имеющей фраг-гранаты.

РЕЛИКВИИ БДЯЩИХ

В оружейных Караула Смерти есть артефакты настолько могущественные, что само их появление на поле битвы может обратить поражение в победу. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

СМЕРТЬ-БОЛТЫ ЭРИКСИИ

Архимагистр Эриксия посвятила всю жизнь созданию идеального болт-снаряда. Она десятилетиями трудилась вместе с Караульными Смерти, совершенствуя не только спецбоеприпасы их ордена, но и предназначенные для них вместилища. Её лучшие творения, хоть и немногочисленные, существуют до сих пор и хранятся в болтерных магазинах, гравированных платиной. Единственный смерть-болт Эриксии, попавший в туловище любого врага, убивает его на месте.

Модель со смерть-болтами Эриксии может использовать нижеследующий вид спецбоеприпасов (с. 109) в дополнение к любым другим, ей доступным.

	Дальность	Сила	АР	Класс
Болт-пистолет	12"	5	4	Пистолет, смертельный выстрел
Болтган	24"	5	4	Скорострельное, смертельный выстрел
Болтган модели «Ловчий»	30"	X	4	Тяжёлое 2, снайперское, смертельный выстрел

Смертельный выстрел: если при броске на ранение от этого оружия выпадает 6, данная атака отыгрывается со спецправилом «мгновенная смерть».

МАЯК АНГЕЛИС

Это устройство разработано для указания Караульным пути к позициям чужих. Маяк Ангелис, размещённый в корпусе реликварики, вызывает к авгурным комплексам оперативников голосами сотни электрохерувимов. Зов его так силен, что праведные отыщут верную дорогу в сколь угодно непроглядной тьме.

Дружественные боевые единицы не смещаются при глубоком ударе при условии, что первая модель выставляется в пределах 6" от модели с маяком Ангелис. В дополнение один раз за игру в начале любой дружественной фазы движения владелец может воспользоваться маяком Ангелис, чтобы телепортировать товарищей на свою позицию. Для этого удалите со стола одну дружественную боевую единицу фракции Караула Смерти, пусть даже она связана боем, и немедленно расставьте её по правилам глубокого удара в пределах 6" от владельца.

«ДОМИНУС АЭГИС»

Данный артефакт исполнен в форме пышно изукрашенного осадного щита. Если с размаху опустить его на землю, «Доминус Аэгис» испустит полусферическое силовое поле, которое убержёт всех оказавшихся под ним от пагубных энергий. В пылу сражений среди орд ксеносов эта реликвия спасла бесчисленное множество жизней: её носители и их истребительные команды сражались и добивались триумфа под энергетическим куполом, неуязвимым для самых мощных атак инопланетных выродков.

Если модель с «Доминус Аэгис» не двигалась в фазе движения, её боевая единица получает непробиваемый спас-бросок на 4+ до начала вашей следующей фазы движения.

Ключ Оссея

Говорят, что этот древний ключ – наиболее могущественный из всех. Если другие такие устройства, что ещё остались в Империи, сделаны из освящённой платины, то Ключ Оссея выполнен из костяшек и фаланг пальцев Имперских Кулаков, героически погибших во время Ереси Гога. Их кости покрыли нечеловечески аккуратной резьбой и напитали самыми сильными духами машин той эпохи. Доверяют этот ключ только тем офицерам Караула Смерти, что много раз доказывали свою доблесть, ибо ни одна дверь не преградит дорогу обладателю Ключа, и ни один механизм чужаков не устоит перед его гневом.

Ключ Оссея является ключом (с. 111). В дополнение, если модель с ключом Оссея атакует технику или строение в фазе наступления, после отыгрыша всех её атак кидайте кубик, чтобы узнать, как повлиял Ключ Оссея.

D6 Результат

- 1 Никакого воздействия
- 2-3 Цель получает скользящее попадание
- 4-6 Цель получает пробивающее попадание

ПОХИТИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

В силовом мече, что именуется Похитителем Секретов, обитает машинный дух с неутолимой жаждой новых знаний. Вкусив жизненных соков врага, клинок впитывает их в себя и кодифицирует в крошечных сотах логических клеток. Затем дух оружия анализирует биологические тайны пронзённого существа, после чего сообщает хозяину всю украденную информацию о его противнике.

Дальность	Сила	АР	Класс
–	Как у обладателя	3	Рукопашное, биофаг

Биофаг: всякий раз, как модель наносит неспасённое ранение Похитителем Секретов, она узнает какую-то слабость боевой единицы той модели, что получила неспасённое ранение, а также любых других боевых единиц такого же вида (к примеру, если оружием был ранен карнифик, владелец узнает слабости всех карнификов). До конца игры при любых последующих атаках Похитителем Секретов на боевые единицы, чьи уязвимые места были выявлены, ранение происходит на 2+ при броске на ранение.

ТОМ ЭКТОКЛАДА

Сей гримуар, обернутый в кожу чужака, содержит главнейшие истины о ксеносах, когда-либо разгаданные Караулом Смерти. Его хозяин может ещё до битвы точно узнать слабые места неприятелей, и эти сведения не раз спасали не только хранителя книги, но и целые миры.

В начале каждого вашего хода вы можете выбрать одну тактику действий из числа приведённых на с. 107. До начала вашего следующего хода её будут придерживаться владелец тома Эктоклада и все модели его боевой единицы из фракции Караула Смерти, причём вместе с любой другой актуальной тактикой действий, распространяющейся на ваши войска Караула Смерти.

УДАРНАЯ ГРУППИРОВКА «ЧЁРНОЕ КОПЬЁ»

Кодекс Караула Смерти предлагает уникальное подразделение – ударную группировку «Чёрное копье» – которое отражает типичную структуру армии Караула Смерти на полях сражений ВХ40к. Хотите вы отобразить караульного командующего, истребляющего орды чужих в их родных мирах или обороняющего имперские планеты от нашествия пришельцев, представленные ниже варианты, несомненно, помогут найти наилучший способ для составления армии.

ВЫБОР АРМИИ

В настольной игре ВХ40к есть два основных способа составить армию из коллекции миниатюр. Первый называется вольным методом и предполагает выбор любых боевых единиц, какие вы захотите. Второй подразумевает сбор батальной армии, у которой есть свои жёсткие рамки, но есть и преимущества. Оба этих способа подробно описаны в русской *книге правил ВХ40к* (с. 116).

Если вам нравится вольный метод, тогда в зависимости от имеющихся у вас моделей космических десантников просто воспользуйтесь инфолистами, которые представлены в разделе «*Войска Караула Смерти*». Если вы хотите использовать батальный метод, тогда вам необходимо распределить свои миниатюры по подразделениям, что само по себе представляет довольно увлекательный процесс. Наиболее распространённые из подразделений – это общевойсковые и союзные. Учтите, что вы также можете включить в батальную армию любые формирования, представленные в разделе войск Караула Смерти.

Кроме того, на выбор имеется особого рода подразделение

Караула Смерти под названием «ударная группировка "Чёрное копье"», которое можно взять в любую батальную армию. В отличие от подразделений, представленных в *книге правил ВХ40к*, схема организации этой ударной группировки состоит из ячеек, заполняемых формированиями и боевыми единицами, но не по выполняемой ими роли на поле битвы. Тем не менее здесь тоже имеются обязательные и опциональные элементы, а также свои ограничения и командные преимущества, как и у любого другого подразделения.

И хотя боевые единицы обычно не могут принадлежать более чем к одному подразделению, боевые единицы из формирования, состоящего в ударной группировке «Чёрное копье», можно назвать исключением. Они одновременно считаются и частью формирования, и частью подразделения и, следовательно, получают все полагающиеся командные преимущества и специальные правила. Если ваш военачальник выбран из формирования или отдельной боевой единицы, которые входят в состав ударной группировки «Чёрное копье», тогда вашим основным подразделением является вся боевая группировка «Чёрное копье».

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Данное подразделение должно включать хотя бы по одному главному, командному и вспомогательному формированию. Дополнительно оно может включать в любой комбинации до двух командных формирований и сколько угодно главных и вспомогательных формирований. В данное подразделение могут быть включены только приведённые здесь инфолисты. Все боевые единицы из этого подразделения должны относиться к фракции Караула Смерти.

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Ветеран-магистр караула: если данное подразделение является вашим основным, вы можете перекинуть результат по таблице особенностей военачальника Караула Смерти (с. 106).

Гибкая тактика действий: если ваша армия включает одну или более ударных группировок «Чёрное копье», вы можете сменить тактику действий (с. 107) армии один дополнительный раз за время игры. Как правило, это означает, что вы можете менять тактику действий дважды за игру, а не всего один раз, однако, если вашим военачальником назначен караульный магистр (с. 66) или у военачальника есть особенность «воплощение бдительности» (с. 106), то вы сможете сменить тактику действий три или даже четыре раза!

Внезапный натиск: все модели не-техники в ударной группировке «Чёрное копье» имеют специальное правило «глубокий удар».



КАРАУЛЬНЫЙ КОМАНДУЮЩИЙ

- 1 боевая единица из следующего списка:
 - караульный магистр
 - караульный капитан
 - капеллан
 - библиарий
 - дредноут
 - почтенный дредноут



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

- 1 боевая единица ветеранов



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «АКВИЛА» (с. 95)

- 1 боевая единица ветеранов
- Одна или более боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - терминаторы
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты



ДЕСАНТНЫЙ ТРАНСПОРТ

- 1 «Чёрная звезда Корвуса»



ДРЕВНИЙ

- 1 дредноут или почтенный дредноут



Главное 1+



Вспомогательное 1+



Командное 1-3

К примеру, в коллекции Караула Смерти у Бет есть караульный магистр, караульный капитан, два библиария, одна боевая единица ветеранов из десяти моделей, три боевые единицы ветеранов по пять моделей каждая, три терминатора, пять мотоциклистов, пять авангардных ветеранов, дредноут, «Лэндрейдер-Крестоносец» и «Чёрная звезда Корвуса».

Если Бет желает организовать свою коллекцию по батальному методу, как описано в книге правил ВХ40к, тогда все её боевые единицы должны быть частью подразделения или формирования. Для этого она выбирает одну ударную группировку «Чёрное копьё».

Караульного магистра Бет включает в командное формирование «караульный командующий», а для главного формирования объединяет караульного капитана с боевой единицей из десяти ветеранов и получает командную группу «Стратегиум», к ветеранам которой в качестве приданного транспорта приставляет «Чёрную звезду Корвуса».

Затем Бет решает набрать в свою армию истребительных команд. Из библиария, терминаторов и пяти ветеранов она составляет истребительную команду «Пургатус», а из других пяти ветеранов и мотоциклистов составляет истребительную команду «Венатор». К последним пяти ветеранам она приставляет мотоциклистов и получает истребительную команду «Доминатус». С помощью дредноута и «Лэндрейдера-Крестоносца» Бет заполняет вспомогательные ячейки «Древний» и «бронетехника» соответственно.

Поскольку все боевые единицы Бет принадлежат ударной группировке «Чёрное копьё», они имеют командные преимущества «ветеран-магистр караула», «гибкая тактика действий» и «внезапный натиск».

В самом конце Бет выбирает караульного магистра своим военачальником, и поскольку он состоит в ударной группировке «Чёрное копьё», она становится основным подразделением.



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ФУРОР» (с. 96)

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица терминаторов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ДОМИНАТУС» (с. 98)

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица авангардных ветеранов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - терминаторы
 - мотоциклисты



ТРАНСПОРТНО-ДЕСАНТНОЕ АВИАКРЫЛО «КОРВУС» (с. 103)

- 3 «Чёрные звезды Корвуса»



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ВЕНАТОР» (с. 97)

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица мотоциклистов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - терминаторы
 - авангардные ветераны



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «ПУРГАТУС» (с. 100)

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 библиарий
- 1 боевая единица терминаторов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты



КОМАНДНАЯ ГРУППА «СТРАТЕГИУМ» (с. 101)

- 1 караульный капитан, капеллан или библиарий
- Что-то одно из следующего:
 - 1 боевая единица ветеранов
 - истребительная команда «Аквила»
 - истребительная команда «Фурор»
 - истребительная команда «Венатор»
 - истребительная команда «Доминатус»
 - истребительная команда «Маллеус»
 - истребительная команда «Пургатус»



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА «МАЛЛЕУС» (с. 99)

- 1 боевая единица ветеранов
- 1 боевая единица терминаторов
- Сколько угодно боевых единиц в любом сочетании из следующего списка:
 - библиарий
 - авангардные ветераны
 - мотоциклисты



БРОНТЕХНИКА

- 1 «Лэндрейдер», «Лэндрейдер-Искушитель» или «Лэндрейдер-Крестоносец»



КАРАУЛЬНАЯ РОТА (с. 102)

- 1 караульный капитан
- 4 пункта в любом сочетании из следующего списка:
 - 1 боевая единица ветеранов
 - истребительная команда «Аквила»
 - истребительная команда «Фурор»
 - истребительная команда «Венатор»
 - истребительная команда «Доминатус»
 - истребительная команда «Маллеус»
 - истребительная команда «Пургатус»

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ КАРАУЛА СМЕРТИ

В кодексе *Караул Смерти* представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за Караул Смерти. Эти задачи помогают отразить уникальные методы ведения войны Караула Смерти.

Если ваш военачальник относится к фракции Караула Смерти, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в *книге правил ВХ40к*.

Если в миссии ВХ40к имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за Караул Смерти генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу Караула Смерти с соответствующим номером. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

Тактические задачи Караула Смерти разбиты на три вида: первичные, вторичные и третичные. В каждой миссии можно использовать только один вид тактических задач, который выбирается до начала игры.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

II ДОМИНИРУЙТЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ПЕРВИЧНЫЕ)

Захватите позицию вождя армии чужаков, чтобы показать вашу неустрашимую мощь.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете удерживать ближайший к вражескому военачальнику маркер объекта. Если на момент генерирования данной задачи вражеский военачальник убит или его нет на столе, тогда противник сам выбирает маркер объекта, который вы должны удерживать.

12 УСТРАНЕНИЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ПЕРВИЧНЫЕ)

Осталась одна неизвестная переменная: псайкеры ксеносов. Уничтожьте их, чтобы никто не помешал воплощению грандиозной стратегии.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если на поле боя не будет ни одной вражеской боевой единицы со спецправилами «псайкер», «пси-пилот» или «братство псайкеров/чернокнижников».

13 ПАРАЛИЗУЮЩИЙ УДАР

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ПЕРВИЧНЫЕ)

Без командира войско чужаков утратит единство, и ваши истребительные команды легко покончат с ним.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода за каждую полностью уничтоженную в этом ходе командную единицу противника (максимум 3 очка).

14 УНИЧТОЖЬТЕ ИХ ЭЛИТУ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ПЕРВИЧНЫЕ)

Чтобы добиться победы, вам нужно устранить самых опытных бойцов вражеской армии.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица элитных войск противника.

15 ПРИОРИТЕТНАЯ ЦЕЛЬ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ПЕРВИЧНЫЕ)

Ситуация прояснилась: перед великой зачисткой вы должны сокрушить опору вражеской армии.

Когда сгенерируется данная тактическая задача, отметьте у себя, у какой модели в армии противника (из тех, что на поле боя) наивысший показатель ран. Если таких несколько, ваш оппонент должен выбрать одну из них. В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если уничтожите эту модель или 3 победных очка, если его окажется гигантское создание.

16 ЦЕЛЬТЕСЬ В ГОЛОВУ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ПЕРВИЧНЫЕ)

Снимите голову, и тело умрёт. Прикончите вожаков противника, и его войско превратится в неуклюжего безмозглого зверя.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода за каждого убитого в этом ходе вражеского персонажа (максимум 6 очков).



ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

II ДОМИНИРУЙТЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ВТОРИЧНЫЕ)

Захватите позицию вождя армии чужаков, чтобы показать вашу неустрашимую мощь.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете удерживать ближайший к вражескому военачальнику маркер объекта. Если на момент генерирования данной задачи вражеский военачальник убит или его нет на столе, тогда противник сам выбирает маркер объекта, который вы должны удерживать.

12 УСТРАНЕНИЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ВТОРИЧНЫЕ)

Осталась одна неизвестная переменная: псайкеры ксеносов. Уничтожьте их, чтобы никто не помешал воплощению грандиозной стратегии.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если на поле боя не будет ни одной вражеской боевой единицы со спецправилами «псайкер», «пси-пилот» или «братство псайкеров/чернокнижников».

13 ПАРАЛИЗУЮЩИЙ УДАР

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ВТОРИЧНЫЕ)

Без командира войско чужаков утратит единство, и ваши истребительные команды легко покончат с ним.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода за каждую полностью уничтоженную в этом ходе командную единицу противника (максимум 3 очка).

14 ПРОРЕДИТЕ ИХ РЯДЫ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ВТОРИЧНЫЕ)

Вырвите сердце вражеской армии, уничтожив самый многочисленный её отряд.

Когда сгенерируется данная тактическая задача, отметьте у себя, у какой боевой единицы в армии противника (из тех, что на поле боя) больше всего моделей. Если таких несколько, ваш оппонент должен выбрать одну из них. В конце своего хода вы получите 1 победное очко, если полностью уничтожите эту боевую единицу.

15 ИСТОЩЕНИЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ВТОРИЧНЫЕ)

Перемалывание рядовых солдат вражеской армии приведёт к скорой сокрушительной победе.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица основных войск противника. Если будет полностью уничтожено не менее трёх боевых единиц основных войск, тогда вы получите D3 победных очка.

16 МАСШТАБНОЕ РАЗРУШЕНИЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ВТОРИЧНЫЕ)

Всюду распространяйте смерть и разрушение – все враги на поле битвы должны познать ваш гнев!

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет удалено как потеря хотя бы по одной модели из трёх разных боевых единиц противника. Если не менее, чем из 6 – тогда вы получите D3 победных очка. Если же за время вашего хода будет удалено как потеря хотя бы по одной модели из каждой боевой единицы (из тех, что на поле боя) в армии противника, тогда вы получите D3+3 победных очков.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ:

КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Если вы владеете колодой карт тактических задач Караула Смерти, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытаскивая карты наугад (или снимая верхние карты или ещё как-то иначе) вместо того, чтобы бросать D66. Но сперва следует выбрать вид тактических задач (первичные, вторичные или третичные) и положить шесть карт этого вида в общую колоду тактических задач (где лежат карты с задачами в диапазоне от 21 до 66). Карты следует переворачивать лицом вверх, чтобы ваш оппонент мог видеть, какие вы сгенерировали тактические задачи, если только в миссии, в которую вы играете, нет каких-то других указаний.



ТРЕТИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

II ДОМИНИРУЙТЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ТРЕТИЧНЫЕ)

Захватите позицию вождя армии чужаков, чтобы показать вашу неуправляемую мощь.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете удерживать ближайший к вражескому военачальнику маркер объекта. Если на момент генерирования данной задачи вражеский военачальник убит или его нет на столе, тогда противник сам выбирает маркер объекта, который вы должны удерживать.

12 УСТРАНЕНИЕ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ТРЕТИЧНЫЕ)

Осталась одна неизвестная переменная: псайкеры ксеносов.

Уничтожьте их, чтобы никто не помешал воплощению грандиозной стратегии.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если на поле боя не будет ни одной вражеской боевой единицы со спецправилами «псайкер», «пси-пилот» или «братство псайкеров/чернокнижников».

13 ПАРАЛИЗУЮЩИЙ УДАР

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ТРЕТИЧНЫЕ)

Без командира войско чужаков утратит единство, и ваши истребительные команды легко покончат с ним.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода за каждую полностью уничтоженную в этом ходе командную единицу противника (максимум 3 очка).

14 ЛИШИТЕ ПОДДЕРЖКИ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ТРЕТИЧНЫЕ)

Армия неприятеля быстро развалится, если вы в первую очередь устранили самые тяжёлые орудия и бронетехнику поддержки.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна вражеская боевая единица тяжёлой огневой поддержки или властелин войны. Если таких боевых единиц будет уничтожено не менее 3, тогда вы получите D3 победных очка.

15 ПРИКАЗ: ОБЕЗДВИЖИТЬ

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ТРЕТИЧНЫЕ)

Расправьтесь с самыми шустрыми единицами вражеской армии, чтобы обездвигить её и сделать уязвимой.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица мобильных войск противника.

16 ДЕСТРУКТОС ТИТАНИКУС

Вид: КАРАУЛ СМЕРТИ (ТРЕТИЧНЫЕ)

Ради гарантированной победы уничтожьте самые крупные и мощные военные машины в армии противника.

Когда сгенерируется данная тактическая задача, отметьте у себя, у какой модели в армии противника (из тех, что на поле боя) наивысший показатель пунктов брони. Если таких несколько, ваш оппонент должен выбрать одну из них. В конце своего хода вы получите D3 победных очка, если полностью уничтожите эту боевую единицу или D3+3 победных очка, если ею окажется сверхтяжёлая техника.

ПРОФИЛИ

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Библиарий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (ch)	72
Дженсу Наториан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (ch)	73
Капеллан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (ch)	70
Караульный капитан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)	68
Караульный капитан Артемид	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)	69
Караульный магистр	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	In (ch)	66
Орган Кассий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (ch)	71

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In	74
Ветеран отделения Доната	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)	76
Караульный сержант	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)	74
Караульный сержант Крулд	4	4	4	4	2	4	2	9	3+	In (ch)	75
Чёрный Шит	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)	74

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Авангардный ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In, J	82
Ангор Деласисо	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In, J (ch)	85
Брат Галатаэль	4	4	4	4	2	4	2	9	3+	In, J (ch)	83
Барран Бранатар	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In (ch)	81
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In	80
Эджик Секторак	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In, J (ch)	84

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	С.
Жетек Субэрэй	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	BK (ch)	87
Мотоциклст	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Bk	86

ТЕХНИКА

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс	С.
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	4	3	W	77
Десантная капсула	-	4	-	12	12	12	-	-	3	O, T	90
«Лэндридер»	-	4	-	14	14	14	-	-	4	Tk, T	92
«Лэндридер-Крестовосец»	-	4	-	14	14	14	-	-	4	Tk, T	94
«Лэндридер-Искуситель»	-	4	-	14	14	14	-	-	4	Tk, T	93
«Секач»	-	4	-	11	11	10	-	-	3	Tk, T	89
«Носорог»	-	4	-	11	11	10	-	-	3	Tk, T	88
Почтенный дредноут	5	5	6	12	12	10	4	4	3	W	78
Почтенный дредноут Нигилус	5	5	6	12	12	10	4	4	3	W (ch)	79

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

	Г Броня						HP	Класс	Роль	Разгон	Проворность	С.
	BS	F	S	R	I	A						
«Чёрная звезда Корвуса»	4	12	12	11	3	F, H, T	Штурмовик	3		2		91

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Цепной кулак	-	x2	2	Рукопашное, губитель брони, специализированное, тяжеловесное
Цепной меч	-	Как у обладателя	-	Рукопашное
Оружие ближнего боя	-	Как у обладателя	-	Рукопашное
Крознуз арканум	-	+2	4	Рукопашное, когущащее
Психосиловой топор	-	+1	2	Рукопашное, психосиловое, тяжеловесное
Психосиловой посох	-	+2	4	Рукопашное, когущающее, психосиловое
Психосиловой меч	-	Как у обладателя	3	Рукопашное, психосиловое
Копьё Стража	-	+1	2	Рукопашное, блок, двуручное
Тяжёлый громовой молот	-	10	2	Рукопашное, растирает в порошок, когущающее, двуручное, тяжеловесное
Крак-граната	-	6	4	-
Молниевые когти	-	Как у обладателя	3	Рукопашное, кромсающее, специализированное оружие
Мелта-бомба	-	8	1	Губитель брони, тяжеловесное
Силовой топор	-	+1	2	Рукопашное, тяжеловесное
Силовой кулак	-	x2	2	Рукопашное, специализированное оружие, тяжеловесное
Силовой копьё	-	+1/Как у обладателя	3/4	Рукопашное
Силовая булава	-	+2	4	Рукопашное, когущающее
Силовой меч	-	Как у обладателя	3	Рукопашное
Реликвийный клинок	-	+2	3	Рукопашное, двуручное
Громовой молот	-	x2	2	Рукопашное, когущающее, специализированное оружие, тяжеловесное
Ксенофазовый клинок	-	Как у обладателя	3	Рукопашное, поле молекулярной перестройки

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжёлое 4, раздирающее
Многоствольная пусковая установка «Чёрная звезда»	-	-	-	-
- кассета с осколочными снарядами	-	4	6	Бомба 1, большой взрыв
- кассета «Инфернус»	-	5	4	Бомба 1, взрыв, укрытие не спасает
Ракетный контейнер «Чёрная звезда»	-	-	-	-
- боеголовка «Корвид»	30"	6	4	Тяжёлое D6, противовоздушное
- боеголовка «Дракос»	30"	4	5	Тяжёлое 1, большой взрыв, укрытие не спасает
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Болтган	24"	4	5	Скорострельное
Ракетная установка «Циклон»	-	-	-	-
- фраз-ракета	48"	4	6	Тяжёлое 2, взрыв
- крак-ракета	48"	8	3	Тяжёлое 2
Осколочная пушка Караула Смерти	-	-	-	-
- осколочный снаряд	Шаблон	6	-	Штурмовое 2, раздирающее
- сплошной снаряд	24"	7	3	Штурмовое 2, удар
Дробовик Караула Смерти	-	-	-	-
- патрон «Вычиститель склепа»	16"	4	-	Штурмовое 2, кромсающее
- сердечник «Ксеночистка»	16"	4	4	Штурмовое 2
- снаряд «Дыхание змея»	Шаблон	3	6	Штурмовое 1
Пусковая установка «Ветер Смерти»	12"	5	-	Тяжёлое 1, большой взрыв
Огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Пушка «Пылающий шторм»	Шаблон	6	3	Штурмовое 1
Фраз-граната	8"	3	-	Штурмовое 1, взрыв
Гравиган	18"	*	2	Залповое 2/3, когущающее, гравитонное
Гравипистолет	12"	*	2	Пистолет, когущающее, гравитонное
Ручной огнемёт	Шаблон	3	6	Пистолет
Тяжёлый болтер	36"	5	4	Тяжёлое 3
- снаряды «Адское пламя»	24"	1	-	Тяжёлое 1, взрыв, отравленное (2+)
Тяжёлый огнемёт	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Поисково-истребительная ракета	∞	8	3	Тяжёлое 1, одноразовое
Пистолет «Инферно»	6"	8	1	Пистолет, мелта
Тяжёлый болтер «Инфернус»	-	-	-	-
- тяжёлый болтер «Инфернус»	36"	5	4	Штурмовое 3
- тяжёлый огнемёт «Инфернус»	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Крак-граната	8"	6	4	Штурмовое 1
Лазпушка	48"	9	2	Тяжёлое 1
Мелтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, мелта
Ракетная установка	-	-	-	-
- фраз-ракета	48"	4	6	Тяжёлое 1, взрыв
- флэк-ракета	48"	7	4	Тяжёлое 1, противовоздушное
- крак-ракета	48"	8	3	Тяжёлое 1
Мультимельта	24"	8	1	Тяжёлое 1, мелта
Плазменная пушка	36"	7	2	Тяжёлое 1, взрыв, перегрев
Плазмаган	24"	7	2	Скорострельное, перегрев
Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолет, перегрев
Спецоберприпасы для болт-пистолета	-	-	-	-
- патрон «Драконые пламя»	12"	4	5	Пистолет, укрытие не спасает
- патрон «Адское пламя»	12"	1	5	Пистолет, отравленное (2+)
- патрон «Кракен»	15"	4	4	Пистолет
- патрон «Мицение»	9"	4	3	Пистолет, перегрев
Спецоберприпасы для болтгана	-	-	-	-
- патрон «Драконые пламя»	24"	4	5	Скорострельное, укрытие не спасает
- патрон «Адское пламя»	24"	1	5	Скорострельное, отравленное (2+)
- патрон «Кракен»	30"	4	4	Скорострельное
- патрон «Мицение»	18"	4	3	Скорострельное, перегрев
Спецоберприпасы для болтгана модели «Ловчий»	-	-	-	-
- патрон «Драконые пламя»	30"	X	5	Тяжёлое 2, снайперское, укрытие не спасает
- патрон «Адское пламя»	30"	X	5	Тяжёлое 2, снайперское, отравленное (2+)
- патрон «Кракен»	36"	X	4	Тяжёлое 2, снайперское
- патрон «Мицение»	24"	X	3	Тяжёлое 2, снайперское, перегрев
Болтер модели «Ловчий»	30"	X	5	Тяжёлое 2, снайперское
Штурмболтер	24"	4	5	Штурмовое 2
Ракета «Грозной разряд»	72"	8	2	Тяжёлое 1, когущающее, одноразовое

КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Мотоцикл = Bk, летательный аппарат = Fl, прыгающая = H, пехота = In, прыжковая боевая единица = J, открястная = O, танк = Tk, транспорт = T, шагочод = W, персонаж = (ch)

ГЛОССАРИЙ

- A**
Aquila doctrine – доктрина «Аквила»
Ancient – древний
Antor Delassio – Антор Делассио
Aquila kill team – истребительная команда «Аквила»
Atonement through honour – искупление почестями
Attrition – истощение
Auspex – ауспик
Auspex array – ауспикаторный комплекс
Bane of the monstrosities – бич монстров
Vanebolts of Eguhia – смерть-болты Эриксии
- B**
Biker – мотоциклист
Biophage – биофаг
Black Shield – Чёрный Щит
Black Spear strike force – ударная группировка «Чёрное копьё»
Blackstar cluster launcher – многоствольная пусковая установка (МПУ) «Чёрная звезда»
Blackstar rocket launcher – ракетный контейнер «Чёрная звезда»
Block – блок
Born in the saddle – рождённый в седле
Bringer of the Red Dawn – вестник красного рассвета
Brother Galatael – брат Галатаэль
Burning skies doctrine – доктрина «Пылающие небеса»
- C**
Castellan of the Black Vault – кастелян Чёрного хранилища
Ceramide plating – керамитовые пластины
Chaplain – капеллан
Clavis – клэвис
Combat shield – боевой щит
Combat squads – боевые звенья
Corvid warhead – боеголовка «Корвид»
Corvus dropship wing – транспортно-десантное авиакрыло «Корвус»
Crippling blow – парализующий удар
Crozius Arcanum – крозиус арканум
Crytclearer round – патрон «Вычиститель склепа»
Cyclone missile launcher – ракетная установка «Циклон»
- D**
Deathwatch frag cannon – осколочная пушка Караула Смерти
Deathwatch shotgun – дробовик Караула Смерти
Deathwatch teleport homer – телепортационный маяк Караула Смерти
Deathwind launcher – пусковая установка «Ветер смерти»
Decapitation doctrine – доктрина «Обезглавливание»
Destroy their elite – уничтожьте их элиту
Destructos Titanicus – Деструктос Титаникус
Digital weapons – наперстное оружие
Dominate – доминируйте
Dominatus doctrine – доктрина «Доминатус»
Dominatus kill team – истребительная команда «Доминатус»
Dominatus tactics – тактика «Доминатус»
Dominus Aegis – «Доминус Аэгис»
Dracos warhead – боеголовка «Дракос»
Dragonfire bolt – патрон «Драконье пламя»
Dreadnought – дредноут
Drenn Redblade – Дренн Красный Клинок
Drop pod – десантная капсула
Drop pod assault – штурм посредством десантных капсул
- E**
Edrys Setorax – Эдрик Сеторакс
Ennox Sorrglock – Эннокс Соррлок
- F**
Fight as one, the last breath – сражайтесь все как один, до последнего вдоха
Fight to the last breath – сражайтесь до последнего вдоха
Flamecraft – огнеделие
Flexible mission tactics – гибкая тактика действий
Frag assault launchers – штурмовые фраз-гранатомёты
Frag cluster – кассета с осколочными снарядами
Frag round – осколочный патрон
Fulmination discipline – дисциплина громометания
Furor doctrine – доктрина «Фурор»
Furor kill team – истребительная команда «Фурор»
Furor tactics – тактика «Фурор»
- G**
Garran Branatar – Гарран Бранатар
Geokinesis discipline – дисциплина геокинеза
Guardian spear – копьё Стража
- H**
Headshots – цельтесь в голову
Heavy thunder hammer – тяжёлый громовой молот
Hellfire Extremis – «Нестерпимое адское пламя»
Hellfire round – патрон «Адское пламя»
Hellfire shells – снаряды «Адское пламя»
Heroic intervention – героическое вступление в бой
Hurricane bolter – болтерная установка «Ураган»
- I**
Immobile – обездвиженная
Immobilize – приказ: обездвижить
Inertial guidance system – Инерциальная система
Infernum halo-launcher – постановщик ложных целей (ПЛЦ) «Инфернум»
Infernus cluster – кассета «Инфернус»
Infernus heavy bolter – тяжёлый болтер «Инфернус»
Infernus heavy flamer – тяжёлый огнемёт «Инфернус»
Iron Halo – железный нимб
- J**
Jensus Natorian – Дженсус Наториан
Jetek Suberei – Жетек Субэрэй
Jump pack – прыжковый ранец
- K**
Kill-shot – смертельный выстрел
Kill team – истребительная команда
Kill team Cassius – истребительная команда «Кассий»
Kraken bolt – патрон «Кракен»
- L**
Land Raider – «Лэндрейдер»
Land Raider Crusader – «Лэндрейдер-Крестоносец»
Land Raider Redeemer – «Лэндрейдер-Искупитель»
Librarian – библиарий
Librarius discipline – дисциплина либраниуса
Locator beacon – локационный маяк
Lord of the hidden knowledge – повелевающий тайным знанием
- M**
Malleus doctrine – доктрина «Маллеус»
Malleus kill team – истребительная команда «Маллеус»
Malleus tactics – тактика «Маллеус»
Master of tactics – знаток тактики
Master of the Void hunt – мастер пустотной охоты
Mixed units – смешанные боевые единицы
Molecular realignment field – поле молекулярной перестройки

N

No support – лишите поддержки
Nullification – устранение

O

Ortan Cassius – Орган Кассий

P

Power fist and auxiliary meltagun – силовой кулак со вспомогательным мeltaганом
Priority target – приоритетная цель
Pulverise – растирает в порошок
Pure of spirit, strong of soul – чист душой, силён духом
Purgatus doctrine – доктрина «Пургатус»
Purgatus kill team – истребительная команда «Пургатус»
Purgatus tactics – тактика «Пургатус»

R

Razorback – «Секач»
Relic blade – реликвийный клинок
Relics of the Vigilant – реликвии Бдящих
Rhino – «Носорог»
Rodricus Grytt – Родрик Грютт
Rosarius – розарий

S

Solid shell – сплошной снаряд
Special issue ammunition – спецбоеприпасы
Squad Crull – отделение Крулла
Squad Donatus – отделение Доната
Squad Donatus veteran – ветеран отделения Доната

Squad Galatael – отделение Галатаэля
Stalker pattern boltgun – болтган модели «Ловчий»
Stasis bomb – стазисная бомба
Storm shield – грозовой щит
Stormstrike missile – ракета «Грозовой разряд»
Strategium command team – командная группа «Стратегимум»
Strike from the shadows – удар из теней
Sudden onslaught – внезапный натиск
Suffer not the alien to live – чужака не оставляй в живых

T

Technomancy discipline – дисциплина техномантии
Terminator – терминатор
The Beacon Angelis – маяк Ангелис
The Osseus Key – Ключ Оссея
The Thief of Secrets – Похититель Секретов
The Tome of Ectoclades – том Эктоклада
Thin their ranks – проредите их ряды
Thrice-blessed hull – трижды благословлённый корпус

V

Vael Donatus – Вел Донат
Vanguard veteran – авангардный ветеран
Venator doctrine – доктрина «Венатор»
Venator kill team – истребительная команда «Венатор»
Venator tactics – тактика «Венатор»
Venerable dreadnought – почтенный дредноут

Venerable dreadnought Nihilus – почтенный дредноут Нигилус
Vengeance round – патрон «Мщение»
Veteran – ветеран
Veteran master of the watch – ветеран-магистр караула
Vigilance incarnate – воплощение бдительности

W

Watch captain – караульный капитан
Watch captain Artemis – караульный капитан Артемид
Watch commander – караульный командующий/командующий караула
Watch company – караульная рота
Watch force Artemis – караульная группировка Артемиды
Watch Master – караульный магистр
Watch sergeant – караульный сержант
Watch sergeant Crull – караульный сержант Крулл
Widespread destruction – масштабное разрушение
Winged deliverance – крылатое избавление
Wyrm's breath shell – снаряд «Дыхание змея»

X

Xenophase blade – ксенофазовый клинок
Xenopurge slug – сердечник «Ксеночистка»

Z

Zameon Gydrael – Замеон Гидраил

