

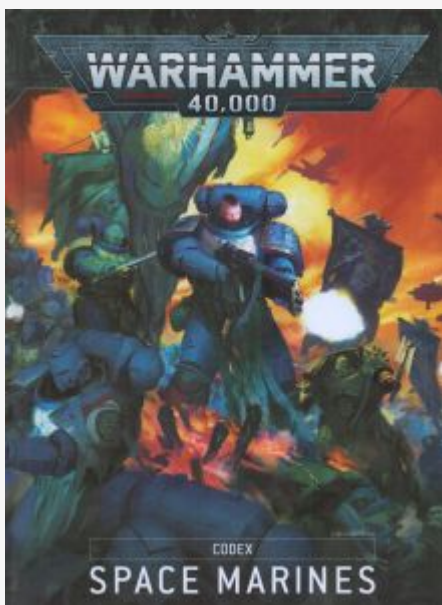
Кодекс: Космический десант (9 редакция) / Codex: Space Marines (9th edition) (кодекс)



Перевод в процессе: ?/?

Перевод произведения не окончен. В данный момент переведены ? частей из ?.

Кодекс: Космический десант (9 редакция) / Codex: Space Marines (9th edition) (кодекс)



Переводчик [Shaseer](#)

Издательство Games Workshop

Год издания 2020

Экспортировать PDF, EPUB

Примечание переводчика: переводчик готов обсудить перевод целиком и любую его часть в [Telegram-канале WARPFROG](#).

Содержание

Правила батальных армий
Способности подразделений
Тактика ордена

Тактики орденов-наследников

Командование ордена

Магистр ордена

Магистр святости

Магистр кузни

Старший библиарий

Старший аптекарий

Знаменосец ордена

Чемпион ордена

Стратагемы

Правила армии

Особенности военачальника

Особенности военачальника Космодесанта

Особенности военачальника авангарда

Особенности военачальника ордена

Реликвии

Дисциплина либрариуса

Дисциплина сокрытия

Литании битвы

Правила матчевой игры

Правила Chapter Approved

Правила военного похода

Военный поход

Инфолисты

Оснащение

Стоимость в очках

Правила батальных армий

Способности подразделений

Подразделение **АДЕПТУС АСТАРТЕС** – это подразделение, состоящее только из моделей с ключевым словом «**АДЕПТУС АСТАРТЕС**» (исключая модели с ключевыми словами «**АГЕНТЫ ИМПЕРИУМА**» и «**НЕЙТРАЛЬНЫЙ**»).

- Подразделения **АДЕПТУС АСТАРТЕС** получают способность «Командование роты».
- Боевые единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** в подразделениях **АДЕПТУС АСТАРТЕС** получают способность «Тактики ордена».
- Рядовые боевые единицы подразделений **АДЕПТУС АСТАРТЕС** получают способность «Объект под защитой» (эта способность описана в книге правил Warhammer 40,000).

КОМАНДОВАНИЕ РОТЫ

Вы можете включить максимум одну модель **КАПИТАНА** и две модели **ЛЕЙТЕНАНТА** в каждое подразделение вашей армии.

ТАКТИКА ОРДЕНА

Все боевые единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** (за исключением **СЕРВИТОРОВ** и **ЗВЕРЕЙ**) с этой способностью, а также все их модели получают тактику ордена, но при условии, что все боевые единицы этого подразделения набраны из одного ордена. Получаемая тактика зависит от выбранного ордена, как описано на следующих страницах.

*Пример: боевая единица **УЛЬТРАДЕСАНТА** со способностью «Тактика ордена» получает тактику «Дисциплина по Кодексу».*

Если ваш орден не имеет отдельной тактики ордена, то вместо этого вам необходимо выбрать для него тактику ордена-наследника (см.), что позволит вам сделать уникальный орден-наследник. В обоих случаях укажите в расписке армии тактики ордена или тактики ордена-наследника каждого из ваших подразделений.

Тактика ордена

ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ: МРАЧНАЯ РЕШИМОСТЬ

- Если модель с этой тактикой не двигалась в этом ходе (исключая манёвры ввязывания в бой и объединения), то прибавляйте 1 ед. к результату броска на попадание при каждой её атаке.
- Боевая единица с этой тактикой автоматически проходит проверку боевого истощения.

БЕЛЫЕ ШРАМЫ: МОЛНИЕНОСНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

- Боевые единицы с данной тактикой могут нападать в том же ходе, в котором совершали марш-бросок или отступали.
- Модели с данной тактикой не получают штрафа к результату броска на попадание при стрельбе из штурмового оружия после марш-броска.

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ: СПУЩЕННЫЕ ОХОТНИКИ

- Если в этом ходе модель с этой тактикой нападала, была целью нападения или совершала героическое вступление в бой, то прибавляйте 1 ед. к результату броска на попадание при каждой её рукопашной атаке.
- Боевые единицы с этой тактикой могут совершать героическое вступление в бой так, словно являются **ПЕРСОНАЖАМИ**.

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ: МАСТЕРА ОСАДЫ

- Цель не получает преимущества от лёгкого укрытия против дистанционных атак модели с этой тактикой.
- Если модель с этой тактикой совершает атаку болтерным оружием (с.), то за каждый немодифицированный результат 6 при броске на попадание цель получает 1 дополнительное попадание.

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ: ВОПРЕКИ ТРУДНОСТЯМ

- Если целью атаки модели с данной тактикой является боевая единица, содержащая хотя бы на 5 моделей больше, чем боевая единица этой модели, то прибавляйте 1 ед. к результату этой атаки.

Относительно этой тактики каждая модель **ТЕХНИКИ** считается за 5 моделей.

- Если модель с этой тактикой совершает атаку болтерным оружием (с.), то за каждый немодифицированный результат б при броске на попадание цель получает 1 дополнительное попадание.

ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ: ПРАВЕДНОЕ РВЕНИЕ

- Вы можете перекидывать результаты бросков на дальность марш-броска и нападение боевых единиц с этой тактикой.
- Кидайте кубик всякий раз, когда модель с данной тактикой должна потерять рану в результате смертельного ранения. При результате 5+ рана не теряется.

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ: КРАСНАЯ ЖАЖДА

- Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и нападение боевых единиц с этой тактикой.
- Если в этом ходе модель с этой тактикой нападала, была целью нападения или совершала героическое вступление в бой, то прибавляйте 1 ед. к результату броска на ранение при каждой её рукопашной атаке.

РАСЧЛЕНИТЕЛИ: ВНУТРЕННЯЯ ЯРОСТЬ

При каждой рукопашной атаке модели с этой тактикой:

- Если в этом ходе модель нападала, была целью нападения или совершала героическое вступление в бой, то прибавляйте 1 ед. к результату броска на ранение.
- Если немодифицированный результат броска на попадание равен б, то показатель бронебойности атаки улучшается на 1. Этот бонус складывается с бонусом от штурмовой доктрины, если она действует (с.).

ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ: ПЛОТЬ СЛАБА

- Кидайте кубик всякий раз, когда модель с данной тактикой должна потерять рану. При результате б рана не теряется.
- Если показатели модели с этой тактикой меняются при получении урона, то при определении показателей считайте, что у модели осталось вдвое больше ран.

УЛЬТРАДЕСАНТ: ДИСЦИПЛИНА ПО КОДЕКСУ

- Прибавьте 1 ед. к показателю лидерства моделей с данной тактикой.
- Боевые единицы с данной тактикой могут стрелять в том же ходе, в котором отступали, однако в этом случае вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание их дистанционных атак до конца хода

САЛАМАНДРЫ: ВЫКОВАННЫЕ В СРАЖЕНИИ

- Всякий раз, когда боевая единица с этой тактикой стреляет или сражается, вы можете перекинуть результат одного броска на ранение при отыгрыше её атак.
- Если на модель с этой тактикой распределяется атака с показателем бронебойности -1, то вместо этого он равен 0.

ГВАРДИЯ ВОРОНА: ХОЗЯЕВА ТЕНЕЙ

- Если против боевой единицы с этой тактикой производится дистанционная атака, и атакующий находится далее, чем в 18", то эта боевая единица получает преимущество от лёгкого укрытия против этой атаки (см. книгу правил Warhammer 40,000).
- Если против боевой единицы **ПЕХОТЫ** с этой тактикой, целиком находящейся в пределах или на элементе ландшафта, производится дистанционная атака, и атакующий находится далее, чем в 12", то эта боевая единица получает преимущество от прочного укрытия против этой атаки (см. книгу правил Warhammer 40,000).

КАРАУЛ СМЕРТИ: ОХОТНИКИ НА КСЕНОСОВ

- Если целью рукопашной атаки модели с данной тактикой является боевая единица **ТИРАНИДОВ, АЛЬДАРИ, ОРКОВ, НЕКРОНОВ** или **ИМПЕРИИ Т'АУ**, то перекидывайте результат 1 при броске на попадание.
- После завершения расстановки обеих армий выберите одну роль на поле боя. До конца битвы перекидывайте результат 1 при броске на ранение, если целью атаки модели с данной тактикой является боевая единица с этой ролью на поле боя.

Тактики орденов-наследников

Если выбранный вами орден не имеет собственной тактики ордена, то вместо этого вы должны создать для него тактику ордена путём выбора правил из этого списка. Если не сказано иное, ваш орден использует две тактики ордена-наследника из следующего списка:

БОЛТЕРНЫЕ ЗАЛПЫ

Если модель с этой тактикой совершает дистанционную атаку болтерным оружием (с.), перекидывайте результат 1 при броске на попадание.

ПРИРОЖДЁННЫЕ ГЕРОИ

Если в этом ходе модель с этой тактикой нападала, то прибавляйте 1 ед. к результату броска на попадание при каждой её рукопашной атаке.

ДУЭЛЯНТЫ

Если модель с этой тактикой совершает рукопашную атаку против боевой единицы **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ**, и немодифицированный результат броска на попадание равен 6, то ранение происходит автоматически.

Эту тактику нельзя выбрать одновременно с тактикой «Вихрь неистовства».

ЖУТКИЕ ОБЛИЧЬЕМ

Модели с этой тактикой получают следующую способность: «Жуткие обличьем (аура): показатель лидерства вражеских боевых единиц в пределах 3" от этой боевой единицы уменьшается на 1 ед.»

ЖАДНЫЕ ДО БИТВЫ

Прибавляйте 1 ед. к результату броска на дальность марш-броска или нападение боевой единицы с этой тактикой.

НЕОДОЛИМЫЕ

Боевая единица с этой тактикой автоматически проходит проверку боевого истощения.

НАСЛЕДНИКИ ПРИМАРХА

Эту тактику ордена-наследника нельзя выбрать одновременно с любой другой тактикой. Выберите один из следующих орденов и используйте соответствующую тактику ордена со с.: Тёмные Ангелы, Белые Шрамы, Космические Волки, Имперские Кулаки, Кровавые Ангелы, Железные Руки, Ультрадесант, Саламандры, Гвардия Ворона.

Примечание авторов: если в других наших публикациях упоминается, что выбранный вами орден является наследником определённого ордена Первого основания (см.), то при выборе данной тактики вам следует использовать тактику именно этого ордена Первого основания.

ЗНАНИЕ – СИЛА

Если боевая единицы ПСАЙКЕРА с данной тактикой проходит пси-тест или тест на отрицание ведьмовства, перекидывайте любые (или все) кубики, на которых выпало 1.

МЕТКИЕ ИЗДАЛИ

Показатель дальности скорострельного и штурмового оружия (кроме огнемётного оружия, см с.) моделей с данной тактикой увеличивается на 3".

ИСКУСНЫЕ РЕМЕСЛЕННИКИ

Всякий раз, когда боевая единица с этой тактикой стреляет или сражается, вы можете перекинуть результат одного броска на попадание при отыгрыше её атак.

ПРИВЫЧНЫЙ ВРАГ

При выборе этой тактики выберите одно из следующих фракционных ключевых слов: РЫЦАРИ ХАОСА, ТИРАНИДЫ, АЛЬДАРИ, ОРКИ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, НЕКРОНЫ, ИМПЕРИЯ Т'АУ. Если модель с этой тактикой совершает рукопашную атаку против боевой единицы с данным фракционным ключевым словом, перекидывайте результаты 1 при бросках на попадание.

СТРЕМИТЕЛЬНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Модели с данной тактикой не получают штрафа к результату броска на попадание при стрельбе из штурмового оружия после марш-броска.

ОТПРЫСКИ КУЗНИ

Если показатели модели с этой тактикой меняются при получении урона, то при определении показателей считайте, что у модели осталось вдвое больше ран.

СТОЙКИЕ

При атаке против боевой единицы с этой тактикой немодифицированный результат броска на ранение, равный 1 или 2, всегда неудачен вне зависимости от любых способностей оружия или атакующей модели.

НЕЗАМЕТНЫЕ

Если против боевой единицы с этой тактикой производится дистанционная атака, и атакующий находится далее, чем в 18", то эта боевая единица получает преимущество от лёгкого укрытия против этой атаки (см. книгу правил Warhammer 40,000).

НЕ СДАЮЩИЕСЯ

Показатель лидерства моделей с этой тактикой увеличивается на 1 ед.

ТАКТИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Боевые единицы с данной тактикой могут нападать в том же ходе, в котором отступали.

ХРАНИМЫЕ

Кидайте кубик всякий раз, когда модель с данной тактикой должна потерять рану в результате смертельного ранения. При результате 5+ рана не теряется.

ВИХРЬ НЕИСТОВСТВА

Если модель с этой тактикой совершает рукопашную атаку, а её боевая единица нападала, была целью нападения или совершала марш-бросок в этом ходе, то за каждый немодифицированный результат 6 при броске на попадание цель получает 1 дополнительное попадание.

Эту тактику нельзя выбрать вместе с тактикой «Дуэлянты» (см).

Командование ордена

Если ваша армия включает любое подразделение **АДЕПТУС АСТАРТЕС** (за исключением вспомогательного подразделения, сверхтяжёлого вспомогательного подразделения или сети укреплений), то при сборе армии вы можете улучшить любых следующих **ПЕРСОНАЖЕЙ АДЕПТУС АСТАРТЕС** вашей армии: **КАПИТАНА, КАПЕЛЛАНА, БИБЛИАРИЯ, ТЕХНОДЕСАНТНИКА, АПОТЕКАРИЯ, ЗНАМЕНОСЦА, ЧЕМПИОНА РОТЫ.**

При улучшении боевой единицы из списка выше её рейтинг мощности увеличивается согласно таблице далее. Если вы играете матч или игру с ограничением очковой стоимости, то соответствующим образом увеличьте очковую стоимость боевой единицы. Отметьте в расписке армии все улучшенные боевые единицы.

При улучшении боевая единица получает новое ключевое слово, указанное в столбце «Ключевое слово командования ордена» таблицы далее. Кроме того, она получает одну или несколько дополнительных способностей, описанных далее в соответствующем разделе, а также доступ к специальным особенностям военачальника и реликвиям (относительно всех правил они считаются реликвиями ордена). Относительно правил миссий, ограничивающих количество одинаковых инфолистов, используемых в армии, эти боевые единицы считаются имеющими прежний инфолист.

Вы не можете начать походное войско с улучшенными **ПЕРСОНАЖАМИ** в составе – чтобы включить такого персонажа в походное войско, нужно использовать реквизицию «Командование ордена» (с.).

Нельзя улучшить именных персонажей, используя эти правила. В состав армии (и походного войска) не могут входить два и более персонажей из одного ордена с одинаковым ключевым словом командования ордена (например, два **МАГИСТРА ОРДЕНА УЛЬТРАДЕСАНТА**, два **СТАРШИХ БИБЛИАРИЯ САЛАМАНДР** и т.д.). **ЧЕМПИОНА РОТЫ ЧЁРНЫХ ХРАМОВНИКОВ** нельзя улучшить до **ЧЕМПИОНА ОРДЕНА**. **КАПИТАНА КАРАУЛА СМЕРТИ** нельзя улучшить до **МАГИСТРА ОРДЕНА**. **ЗНАМЕНОСЦА КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ** нельзя улучшить до **ЗНАМЕНОСЦА ОРДЕНА**.

ГЛАВЫ ОРДЕНА

Персонаж	Ключевое слово командования ордена	Рейтинг мощности	Стоимость в очках
КАПИТАН	МАГИСТР ОРДЕНА	+2	+40
КАПЕЛЛАН	МАГИСТР СВЯТОСТИ	+1	+25
ТЕХНОДЕСАНТНИК	МАГИСТР КУЗНИ	+1	+20
БИБЛИАРИЙ	СТАРШИЙ БИБЛИАРИЙ	+1	+25
АПОТЕКАРИЙ	СТАРШИЙ АПОТЕКАРИЙ	+1	+15
ЗНАМЕНОСЕЦ	ЗНАМЕНОСЕЦ ОРДЕНА	+1	+20
ЧЕМПИОН РОТЫ	ЧЕМПИОН ОРДЕНА	+1	+15

Магистр ордена

СПОСОБНОСТИ

МАГИСТР ОРДЕНА получает следующую способность:

Магистр ордена: в вашей командной фазе выберите дружественную **ОСНОВНУЮ** боевую единицу **<ОРДЕНА>** или **ПЕРСОНАЖА <ОРДЕНА>** в пределах 6" от этой модели. До начала вашей следующей командной фазы вы можете перекинуть результат броска на попадание при атаке модели этой боевой

единицы.

МАГИСТР ОРДЕНА является исключением из правила «Командование роты». Это означает, что в одно подразделение можно включить **МАГИСТРА ОРДЕНА** и одного другого **КАПИТАНА**.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **МАГИСТРУ ОРДЕНА** можно дать реликвию «Ангельское творение». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Эксперт по Кодексу» вместо любой другой особенности.

ЭКСПЕРТ ПО КОДЕКСУ (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА)

Если в начале вашей командной фазы этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** находится на поле боя, бросьте Д6. При результате 4+ вы получаете 1 командное очко.

АНГЕЛЬСКОЕ ТВОРЕНИЕ (РЕЛИКВИЯ)

- Показатель спас-броска владельца равен 2+.
- Показатели ран и стойкости владельца увеличиваются на 1 ед.

Магистр святости

СПОСОБНОСТИ

МАГИСТР СВЯТОСТИ получает следующую способность:

Магистр святости: эта модель знает одну дополнительную литанию из списка литаний битвы. Если эта модель находится на поле боя, то в вашей командной фазе она может прочитать одну дополнительную известную ей литанию, если она ещё не была прочитана дружественными моделями в этом ходе.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **МАГИСТРУ СВЯТОСТИ** можно дать реликвию «Правосудие Императора». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Мудрый оратор» вместо любой другой особенности.

МУДРЫЙ ОРАТОР (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА)

- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** читает литанию, прибавьте 1 ед. к результату броска при определении, вдохновила ли она войска.
- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** является целью стратагемы «Воодушевляющее красноречие» (с.), то она стоит 1 командное очко.

ПРАВОСУДИЕ ИМПЕРАТОРА (РЕЛИКВИЯ)

- При совершении атаки против владельца противник не может перекинуть результаты бросков на попадание, на ранение и на урон.
- Владелец получает следующую способность: «Правосудие Императора (аура): если вражеская боевая единица в пределах 6" от владельца проходит проверку боевого духа, бросайте дополнительный D6 и отбрасывайте наименьший результат.»

Магистр кузни

СПОСОБНОСТИ

МАГИСТР КУЗНИ получает следующую способность:

Магистр кузни: когда эта модель чинит другую модель, используя способность «Благословение Омниссии», то та модель восстанавливает не до D3, а до 3 потерянных ран.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **МАГИСТРУ КУЗНИ** можно дать реликвию «Мортис Махина». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Хранитель Древних» вместо любой другой особенности.

ХРАНИТЕЛЬ ДРЕВНИХ (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА, АУРА)

Показатели силы и атак **ДРЕДНОУТОВ <ОРДЕНА>** в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** увеличиваются на 1 ед.

МОРТИС МАХИНА (РЕЛИКВИЯ)

Только для модели с силовым топором Омниссии. Эта реликвия заменяет силовой топор Омниссии и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
Мортис Махина	Рукопашное	Рукопашное	+3	-2	3

Старший библиарий

СПОСОБНОСТИ

СТАРШИЙ БИБЛИАРИЙ получает следующую способность:

Старший библиарий: эта модель знает одну дополнительную психосилу из выбранной дисциплины. Во вражеской пси-фазе она может попытаться заблокировать одну дополнительную психосилу.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **СТАРШЕМУ БИБЛИАРИЮ** можно дать реликвию «Нейросаван». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Психическое мастерство» вместо любой другой особенности.

ПСИХИЧЕСКОЕ МАСТЕРСТВО (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА)

Прибавляйте 1 ед. к результатам пси-тестов этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**.

НЕЙРОСАВАН (РЕЛИКВИЯ)

Увеличьте дальность действия способности «Психический капюшон» этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** до 24".

Старший аптекарий

СПОСОБНОСТИ

СТАРШИЙ АПОТЕКАРИЙ получает следующую способность:

Старший аптекарий: в конце вашей фазы движения эта модель может использовать свою способность «Боевые медикаменты» не один раз, а дважды.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **СТАРШЕМУ АПОТЕКАРИЮ** можно дать реликвию «Избавитель». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Самоотверженный лекарь» вместо любой другой особенности.

САМООТВЕРЖЕННЫЙ ЛЕКАРЬ (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА)

- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** использует способность «Боевые медикаменты», излечиваемая модель восстанавливает не D3, а 3 потерянных раны.
- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** возвращает уничтоженную модель в боевую единицу при помощи стратагемы «Воскрешение в бою», то она стоит 0 командных очков.

«ИЗБАВЛЕНИЕ» (РЕЛИКВИЯ)

Только для модели с болт-пистолетом или болт-пистолетом «Освободитель». Эта реликвия заменяет болт-пистолет или болт-пистолет «Освободитель» и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
«Избавление»	18"	Пистолет 1	5	-3	2

Способности: если целью атаки этим оружием является **ПЕХОТА**, то оно ранит цель при результате броска на ранение 2+, а показатель его урона равен 4 ед.

Знаменосец ордена

СПОСОБНОСТИ

ЗНАМЕНОСЕЦ ОРДЕНА получает следующую способность:

Знамя ордена: в своей командной фазе выберите одну дружественную **ОСНОВНУЮ** боевую единицу **<ОРДЕНА>** в пределах 6" от этой модели. До начала вашей следующей командной фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание при атаке модели этой боевой единицы.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **ЗНАМЕНОСЦУ ОРДЕНА** можно дать реликвию «Вымпел павших». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Непоколебимый пример» вместо любой другой особенности.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ ПРИМЕР (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА, АУРА)

ОСНОВНАЯ боевая единица **<ОРДЕНА>** в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** получает способность «Объект под защитой» (см. книгу правил Warhammer 40,000). Если модель этой боевой единицы уже имеет эту способность, то эта модель считается за две при подсчёте моделей для определения того, кто контролирует маркер объекта.

ВЫМПЕЛ ПАВШИХ (РЕЛИКВИЯ)

Если уничтоженная модель совершает атаки благодаря способности «Знамя Астартес» владельца, она может совершить не 1, а 2 атаки одним своим рукопашным оружием.

Чемпион ордена

СПОСОБНОСТИ

ЧЕМПИОН ОРДЕНА получает следующие способности:

Искусное парирование: при рукопашной атаке против этой модели вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.

Идеальный мечник: если целью рукопашной атаки этой модели является вражеский **ПЕРСОНАЖ**, вы можете перекидывать результат броска на ранение.

Чемпион ордена: показатель атак этой модели равен 5 ед., а показатель лидерства – 9 ед.

РЕЛИКВИИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Вместо реликвии ордена **ЧЕМПИОНУ ОРДЕНА** можно дать реликвию «Клинок триумфа». Кроме того, ему можно дать особенность военачальника «Образец воина» вместо любой другой особенности.

ОБРАЗЕЦ ВОИНА (ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА, АУРА)

Вы можете перекидывать результаты бросков на нападение **ОСНОВНОЙ** боевой единицы <ОРДЕНА> или **ПЕРСОНАЖА** <ОРДЕНА> в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**.

КЛИНОК ТРИУМФА (РЕЛИКВИЯ)

Только для модели с мастерски сделанным силовым мечом. Эта реликвия заменяет мастерски сделанный силовой меч и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
Клинок триумфа	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3

Стратегемы

Если ваша армия включает подразделения **АДЕПТУС АСТАРТЕС** (исключая вспомогательные подразделения, сверхтяжёлые вспомогательные подразделения или фортификационные подразделения), то вы получаете доступ к этим стратегемам. Если при использовании стратегемы вам нужно выбрать боевую единицу в вашей армии, при необходимости замените ключевое слово «<ОРДЕН>» в тексте стратегемы на название выбранного вами ордена

СМЕРТЬ ПРЕДАТЕЛЯМ!

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема боевой тактики

Используйте эту стратегему в фазе схватки при выборе боевой единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии для сражения. До конца фазы вы можете перекинуть результат броска на попадание модели этой боевой единицы при атаке против боевой единицы **ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС**.

ПОЧИТАЙ ОРДЕН

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема боевой тактики

Используйте эту стратегему в конце фазы схватки. Выберите в вашей армии боевую единицу **ШТУРМОВОГО ОТДЕЛЕНИЯ ЗАСТУПНИКОВ**, находящуюся в пределах зоны соприкосновения вражеской боевой единицы. Она может сражаться ещё раз.

ЯРОСТЬ ПЕРВОЙ РОТЫ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема боевой тактики

Используйте в вашей фазе стрельбы при выборе боевой единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии для стрельбы, или в фазе схватки при выборе боевой единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии для сражения. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результату броска на попадание при атаке модели **ТЕРМИНАТОРА** из этой боевой единицы.

СВЕРХЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ФИЗИОЛОГИЯ

1 КО/2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема боевой тактики

Используйте в любой фазе, когда боевая единица **ПРИМАРИС** выбирается целью атаки. До конца фазы при атаке против этой боевой единицы немодифицированный результат броска на ранение, равный 1-3, всегда неудачен вне зависимости от любых способностей оружия или атакующей модели. Если в боевой единице 5 или менее моделей, стратагема стоит 1 КО, в противном случае она стоит 2 КО.

СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ 2 КО

Адептус Астартес - Стратагема боевой тактики

Используйте в конце фазы стрельбы. Выберите боевую единицу **ОТДЕЛЕНИЯ ЗАСТУПНИКОВ** или **ОТДЕЛЕНИЯ ЗАСТУПНИКОВ-ВETERАНОВ**. Она может стрелять ещё раз.

ГЕНЕТИЧЕСКАЯ МОЩЬ 1 КО

Адептус Астартес - Стратагема боевой тактики

Используйте в фазе схватки при выборе боевой единицы **ПРИМАРИС** для сражения. Если до конца фазы при рукопашной атаке модели этой боевой единицы немодифицированный результат броска на попадание равен 6, ранение наносится автоматически.

НЕПОКОЛЕБИМЫ ПЕРЕД ЛИЦОМ ВРАГА 1 КО

Адептус Астартес - Стратагема боевой тактики

Используйте в любой фазе, когда боевая единица в доспехах **ТИПА X «ГРАВИС»** выбирается целью атаки. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результату спас-броска, если показатель урона атаки равен 1 ед.

ЛИШЬ СМЕРТЬ ОСВОБОЖДАЕТ ОТ ДОЛГА 2 КО

Адептус Астартес - Стратагема великого подвига

Используйте в фазе схватки при уничтожении ещё не сражавшейся в этой фазе модели **ПЕРСОНАЖА АДЕПТУС АСТАРТЕС** из вашей армии. Не удаляйте её из игры – она может сражаться после завершения атак боевой единицы атаковавшей модели. После отыгрыша атак уничтоженной модели удалите её из игры.

ПРЕЗРЕНИЕ КАК БРОНЯ 1 КО

Адептус Астартес - Стратагема великого подвига

Используйте в любой фазе, когда модель **ТЕХНИКИ АДЕПТУС АСТАРТЕС** должна потерять рану в результате смертельного ранения. До конца фазы бросайте кубик всякий раз, когда эта модель должна потерять рану в результате смертельного ранения. При результате 5+ рана не теряется.

СИЛА ДУХА МАШИНЫ 2 КО

Адептус Астартес - Стратагема великого подвига

Используйте в своей командной фазе. Выберите одну боевую единицу **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **ДУХОМ МАШИНЫ** в вашей армии. До начала вашей следующей командной фазы считайте, что у модели остались все раны при определении используемых показателей в её профиле.

МУДРОСТЬ ДРЕВНИХ 1 КО

Адептус Астартес - Стратагема великого подвига

Используйте в своей командной фазе. Выберите одну модель **ДРЕДНОУТА АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии (но не модель **ВУЛЬФЕНА** или **РОТЫ СМЕРТИ**). До начала вашей следующей командной фазы эта модель получает либо способность «Обряды битвы», либо способность «Тактическая точность», представленные ниже:

- **Обряды битвы (аура):** если дружественная **ОСНОВНАЯ** боевая единица **<ОРДЕНА>** находится в пределах 6" от этой модели, перекидывайте результат 1 броска на попадание при атаке её модели.

- **Тактическая точность (аура):** если дружественная **ОСНОВНАЯ** боевая единица **<ОРДЕНА>** находится в пределах 6" от этой модели, перекидывайте результат 1 броска на ранение при атаке её модели.

ВООДУШЕВЛЯЮЩЕЕ КРАСНОРЕЧИЕ

2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема великого подвига

Используйте в начале любой своей фазы кроме командной фазы. Выберите одну боевую единицу **КАПЕЛЛАНА АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии, ещё не читавшую литаний в этом ходе. Эта модель может прочитать одну литанию, ещё не прочитанную дружественными моделями в этом ходе. Эта литания вдохновляет войска автоматически (не бросайте кубик) и действует до начала вашей следующей командной фазы.

ВОСКРЕШЕНИЕ В БОЮ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема великого подвига

Используйте в конце своей фазы движения. Выберите одну боевую единицу **АПОТЕКАРИЯ <ОРДЕНА>** в вашей армии. Затем выберите одну дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ <ОРДЕНА>** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <ОРДЕНА>**, чья численность меньше стартовой, в пределах 3" от неё. Одна уничтоженная модель выбранной боевой единицы возвращается в неё с полным количеством ран.

РЕЛИКВИЯ ОРДЕНА

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема реквизиции

Используйте во время набора армии перед битвой, если ваш **ВОЕНАЧАЛЬНИК** имеет ключевое слово «**АДЕПТУС АСТАРТЕС**». Выберите одну модель **ПЕРСОНАЖА АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии и выдайте ему одну реликвию ордена, которую он может взять. Все реликвии в вашей армии должны быть различны, а при помощи этой стратегемы нельзя дать модели две реликвии. При размахе битвы «Ударная группировка» вы можете использовать стратегему дважды, при размахе битвы «Побоище» - трижды. В противном случае вы можете использовать стратегему только один раз.

ГЕРОЙ ОРДЕНА

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема реквизиции

Используйте во время набора армии перед битвой, если ваш **ВОЕНАЧАЛЬНИК** имеет ключевое слово «**АДЕПТУС АСТАРТЕС**». Выберите одну модель **ПЕРСОНАЖА АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии (кроме именных персонажей) и определите для него особенность военачальника, которой он может обладать. Эта модель считается **ВОЕНАЧАЛЬНИКОМ** только относительно этой особенности военачальника. Все особенности военачальника в вашей армии должны быть различны (при случайном определении перекидывайте повтор), а при помощи этой стратегемы нельзя дать модели две особенности военачальника. При размахе битвы «Ударная группировка» вы можете использовать стратегему дважды, при размахе битвы «Побоище» - трижды. В противном случае вы можете использовать стратегему только один раз.

СТРАТЕГИЯ «УДАРИЛ-ОТСТУПИЛ»

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей фазе движения при отступлении боевой единицы **МОТОЦИКЛИСТОВ, ЛЕНДСПИДЕРА** или **ШТОРМСПИДЕРА АДЕПТУС АСТАРТЕС** из вашей армии. В этом ходе она может стрелять несмотря на то, что отступала.

МОЛОТ ЯРОСТИ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей фазе нападения, когда боевая единица **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** заканчивает манёвр нападения. Выберите вражескую боевую единицу в пределах зоны соприкосновения с этой боевой единицей с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** и бросьте D6 за каждую модель боевой единицы с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** в пределах зоны соприкосновения этой вражеской боевой единицы. За каждый результат броска, равный или превосходящий показатель стойкости этой вражеской боевой единицы, она получает 1 смертельное ранение.

ОПЫТНЫЕ НАЕЗДНИКИ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте во вражеской фазе стрельбы, когда боевая единица **МОТОЦИКЛИСТОВ, ЛЕНДСПИДЕРА** или **ШТОРМСПИДЕРА АДЕПТУС АСТАРТЕС** из вашей армии, совершавшая марш-бросок, становится целью дистанционной атаки. До конца фазы вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание при атаке против этой боевой единицы.

БЕЗУПРЕЧНЫЙ ОГОНЬ

2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей фазе стрельбы. Выберите боевую единицу **ПЕХОТЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии, пытающуюся выполнить действие. В этой фазе она может стрелять без провала попытки выполнить действие.

РАВНОМЕРНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей фазе движения при обычном перемещении боевой единицы **ПЕХОТЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС**. До конца хода она считается оставшейся на месте.

АДАПТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ

2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей командной фазе, если **ПОЛКОВОДЕЦ <ОРДЕНА>** из вашей армии находится на поле боя, и на вашу армию действует боевая доктрина. Выберите на поле боя **ОСНОВНУЮ** боевую единицу **<ОРДЕНА>** в вашей армии. До начала вашей следующей командной фазы при атаке модели этой боевой единицы считайте, что на атаку действуют доктрина опустошителей, тактическая доктрина и штурмовая доктрина.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей фазе стрельбы при выборе модели «**ВИХРЯ**» для стрельбы. Если до конца фазы эта модель попадает по цели при атаке оружием со способностью «Взрывное», то до начала вашего следующего хода цель не может открыть упреждающий огонь или подготовиться оборонять позицию, а также её нельзя выбрать для сражения до тех пор, пока не закончат сражаться все способные сражаться боевые единицы вашей армии.

ВОЙСКА ЗАПУГИВАНИЯ

2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей командной фазе. Выберите боевую единицу **ГОЛОВОРЕЗОВ** в вашей армии.

- Она получает следующую способность: «**Войска запугивания (аура)**: до начала вашей следующей командной фазы вражеские боевые единицы в пределах 3" от этой боевой единицы теряют способность «Объект под защитой» и схожие способности, позволяющие контролировать объектовый маркер вне зависимости от количества вражеских моделей в пределах радиуса контроля объектового маркера».
- Всякий раз до конца хода, когда эта боевая единица **ГОЛОВОРЕЗОВ** оканчивает обычное перемещение или марш-бросок в пределах 3" от пытающейся выполнить действие вражеской боевой единицы, бросайте 2D6. Если результат превышает показатель лидерства вражеской боевой единицы, попытка выполнения действия немедленно проваливается.

ПАРТИЗАНСКАЯ ТАКТИКА

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей фазе движения при выборе боевой единицы в доспехе «**ФОБОС**» для движения, если в пределах 6" от неё нет вражеских моделей. Если выбранная миссия использует правило «Стратегические резервы», поместите её в стратегические резервы.

ОРБИТАЛЬНАЯ БОМБАРДИРОВКА

3 КО

Адептус Астартеc - Стратегема стратегической хитрости

Используйте в своей командной фазе, если **ВОЕНАЧАЛЬНИК АДЕПТУС АСТАРТЕC** из вашей армии находится на поле боя. Выберите точку на поле боя и положите на неё маркер. В начале вашей следующей командной фазы бросьте D6 за каждую боевую единицу в пределах 6" от центра маркера. Прибавьте 1 ед. к результату, если эта боевая единица находится в пределах 3" от центра маркера, и вычтите 1 ед., если она является **ПЕРСОНАЖЕМ**. При результате 2-5 боевая единица получает D3 смертельных ранений, а при результате 6+ она получает D6 смертельных ранений. Затем удалите маркер. Эту стратегию можно использовать только один раз.

СКАНИРОВАНИЕ АУСПИКОМ

2 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в конце этапа подкреплений вражеской фазы движения. Выберите боевую единицу **ПЕХОТЫ АДЕПТУС АСТАРТЕC** в вашей армии, не находящуюся в зоне соприкосновения вражеских боевых единиц. Она может стрелять так, словно идёт ваша фаза схватки, но целью может быть только одна вражеская боевая единица, находящаяся в пределах 12" от этой боевой единицы и выставленная в качестве подкреплений в этом ходе.

СНАРЯДЫ «ДРОЖЬ»

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в своей фазе стрельбы при выборе цели для модели **ПУШКИ «ГРОМОБОЙ»** из вашей армии. До конца фазы вычитайте 1 ед. из результата броска на ранение при атаке этой модели. Если атака попадает по цели, не являющейся **ТИТАНИЧЕСКОЙ** и не умеющей **ЛЕТАТЬ**, то до начала вашей следующей фазы движения уменьшите в два раза показатель движения моделей цели и вычитайте 2 ед. из результатов её бросков на дальность марш-броска и нападение.

ШОК И ТРЕПЕТ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в своей фазе стрельбы при выборе боевой единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **ШОКОВЫМИ ГРАНАТОМАМИ** или **ЛЕНДСПИДЕРА «ШТОРМ» АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии для стрельбы. Выберите одну вражескую боевую единицу в пределах 6" от неё. До начала вашего следующего хода:

- Выбранная боевая единица не может открыть упреждающий огонь или подготовиться оборонять позицию.
- При атаке модели выбранной боевой единицы вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.

ШТУРМОВЫЕ ГРАНАТОМЁТЫ

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в начале своей фазы нападения. Выберите боевую единицу **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **ШТУРМОВЫМИ ГРАНАТОМЁТАМИ** в вашей армии и вражескую боевую единицу (кроме **ТЕХНИКИ** и **МОНСТРОВ**) в пределах 9" от неё. Эта вражеская боевая единица может укрепиться или вжаться в укрытие.

- Если она укрепляется, то она получает D3 смертельных ранений.
- Если она вжимается в укрытие, то до конца хода она не может открыть упреждающий огонь или подготовиться оборонять позицию, а показатель атак её моделей уменьшается на 1 ед.

МЕЛТА-БОМБА

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в фазе схватки при выборе боевой единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **МЕЛТА-БОМБОЙ** из вашей армии для сражения. Выберите одну модель боевой единицы. В этой фазе модель может сделать только одну атаку, целью которой должна быть вражеская боевая единица **ТЕХНИКИ**. Если она попадает по цели, та получает 2D3 смертельных ранений, а последовательность отыгрыша атаки заканчивается.

ГРАВИИМПУЛЬС

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в следующих случаях:

- В своей фазе движения при отступлении боевой единицы **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **РЕПУЛЬСОРНЫМ ПОЛЕМ** из вашей армии. До конца хода она может стрелять несмотря на то, что отступала.
- Во вражеской фазе нападения, когда боевая единица **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **РЕПУЛЬСОРНЫМ ПОЛЕМ** из вашей армии становится целью нападения. До конца фазы вычитайте 2 ед. из результатов бросков на нападение боевых единиц, чьей целью нападения является эта боевая единица с **РЕПУЛЬСОРНЫМ ПОЛЕМ**.

СНАРЯДЫ «АДСКОЕ ПЛАМЯ»

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в своей фазе стрельбы, когда боевая единица **ПЕХОТЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС** из вашей армии стреляет из тяжёлого болтера, тяжёлого болтера «Адский шторм» или тяжёлого болтера «Палач». В этой фазе этим оружием можно сделать только одну атаку, но, если она попадает по цели, та получает D3 смертельных ранений, а последовательность отыгрыша атаки заканчивается. Если она попадает по боевой единице **МОНСТРА**, то цель получает не D3, а 3 смертельных ранения.

ФЛАКК-РАКЕТА

1 КО

Адептус Астартеc - Стратегема оснащения

Используйте в своей фазе стрельбы, когда целью стрельбы из ракетной установки модели **ПЕХОТЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС** становится боевая единица **САМОЛЁТА**. В этой фазе этим оружием можно сделать только одну атаку. Прибавляйте 1 ед. к результату броска на её попадание. Если атака попадает по цели, та получает 2D3 смертельных ранений, а последовательность отыгрыша атаки заканчивается.

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА 1 КО

Адептус Астартеc - Стратегма оснащения

Используйте во вражеской фазе стрельбы, когда боевая единица **АДЕПТУС АСТАРТЕС** с **ДЫМОВОЙ ЗАВЕСОЙ** становится целью атаки. До конца фазы вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание при атаке против этой боевой единицы.

Правила армии

Особенности военачальника

Если вашим **ВОЕНАЧАЛЬНИКОМ** назначен **ПЕРСОНАЖ АДЕПТУС АСТАРТЕС**, вы можете самостоятельно выбрать ему особенность из представленной ниже таблицы особенностей военачальника Космодесанта или кинуть кубик и свериться с таблицей. Если вашим **ВОЕНАЧАЛЬНИКОМ** назначен **ПЕРСОНАЖ** в доспехе «**ФОБОС**», то вместо этого вам следует использовать представленную ниже таблицу особенностей военачальника авангарда. Вы также можете выбрать для **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** особенность военачальника соответствующего ордена вместо использования любой из таблиц ниже. После выбора особенности военачальника для **ПЕРСОНАЖА АДЕПТУС АСТАРТЕС** замените все упоминания ключевого слова «**<ОРДЕН>**» в тексте этой особенности военачальника на название его ордена.

Особенности военачальника Космодесанта

1. ВОПЛОЩЁННЫЙ СТРАХ (АУРА)

Пока вражеская боевая единица находится в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**:

- Показатель лидерства её моделей уменьшается на 1 ед.
- Вычитайте 1 ед. из результата проверки боевой единицы на боевое истощение.

2. МЕЧ ИМПЕРИУМА

- Вы можете перекидывать результаты бросков на нападение этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**.
- Если в этом ходе этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** напал или совершал героическое вступление в бой, то в сражении показатели его силы и атак увеличиваются на 1 ед.

3. ЖЕЛЕЗНАЯ РЕШИМОСТЬ

- Показатель ран этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** увеличивается на 1 ед.
- Кидайте D6 всякий раз, когда этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** должен потерять рану. При результате 6 рана не теряется.

4. ЧЕМПИОН ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** находится в пределах зоны соприкосновения вражеских **ПЕРСОНАЖЕЙ**, то в сражении его показатель атак увеличивается на 1 ед.
- Если целью атаки этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** является боевая единица **ПЕРСОНАЖА**, прибавляйте 1 ед. к результатам броска на попадание и на ранение.

5. БУРЯ ВЫСТРЕЛОВ (АУРА)

Если при атаке модели боевой единицы, находящейся в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**, немодифицированный результат броска на ранение равен 6, показатель бронейности атаки улучшается на 1 ед.

6. РИТУАЛЫ ВОЙНЫ (АУРА)

ОСНОВНЫЕ боевые единицы **<ОРДЕНА>** или боевые единицы **ПЕРСОНАЖЕЙ <ОРДЕНА>** в пределах 6" от этого военачальника получают способность «Объект под защитой» (см. книгу правил Warhammer 40,000).

Особенности военачальника авангарда

1. ОТХОД ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ

Один раз за ход, в вашей фазе стрельбы после стрельбы дружественной боевой единицы **<ОРДЕНА>** в доспехах «**ФОБОС**», находящейся в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**, она может совершить обычное перемещение или марш-бросок. В обоих случаях она не может нападать в этом же ходе.

2. ПОВЕЛИТЕЛЬ ОБМАНА

После выставления обеих армий выберите до трёх боевых единиц **<ОРДЕНА>** в доспехах «**ФОБОС**» в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** и выставите их ещё раз. Если выбранная миссия использует правило «Стратегические резервы», любые из этих боевых единиц можно поместить в стратегические резервы без дополнительной траты КО и вне зависимости от того, сколько боевых единиц уже помещено в стратегические резервы. Если у обоих игроков есть способности для повторного выставления, проведите кубовку, а её победитель выберет, кто будет выставлять боевые единицы первым.

3. МАГИСТР АВАНГАРДА (АУРА)

Пока дружественная боевая единица **<ОРДЕНА>** в доспехе «**ФОБОС**» находится в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**:

- Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на её нападение.
- Если боевая единица совершает обычное перемещение, марш-бросок или отступление, показатель её движения увеличивается на 1" до конца фазы.

4. ЭКСПЕРТ ПО СКРЫТНОСТИ

Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** не является ближайшей возможной целью, вражеские боевые единицы не могут выбрать его целью дистанционных атак.

5. ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

В своей командной фазе вы можете выбрать одну дружественную боевую единицу в доспехе «**ФОБОС**» в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**. До начала вашей следующей командной фазы прибавляйте 1 ед. к результату броска на попадание при дистанционной атаке модели этой боевой единицы.

6. МЕТКИЙ СТРЕЛОК

Показатель урона дистанционного оружия этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** увеличивается на 1 ед. (исключая гранаты и реликвии).

Особенности военачальника ордена

ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ: ВЫДАЮЩИЙСЯ СТРАТЕГ

В вашей командной фазе вы можете выбрать дружественную боевую единицу **ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ** в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**. Если до начала вашей следующей командной фазы во время атаки модели этой боевой единицы на армию действует тактическая доктрина, то вместо этого на атаку действует доктрина опустошителей, а если на армию действует штурмовая доктрина, то вместо этого на атаку действует тактическая доктрина.

БЕЛЫЕ ШРАМЫ: СМЕРТОНОСНЫЙ ОХОТНИК

После завершения манёвра нападения этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** вы можете выбрать вражескую боевую единицу в пределах 6" от него и бросить D6. При результате 2+ она получает 1 смертельное ранение.

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ: ЗВЕРОУБИЙЦА

- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** находится в пределах зоны соприкосновения вражеской боевой единицы **МОНСТРА** или **ТЕХНИКИ**, его показатель атак увеличивается на 1 ед.
- Если целью атаки этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** является боевая единица **МОНСТРА** или **ТЕХНИКИ**, прибавляйте 1 ед. к результатам броска на попадание и на ранение.

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ: ЗОДЧИЙ ВОЙНЫ (АУРА)

Если дружественная **ОСНОВНАЯ** боевая единица **<ОРДЕНА>** в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** получает преимущество от укрытия, а показатель бронейности при атаке против неё равен -1, то вместо этого он равен 0.

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ: НЕЖЕЛАНИЕ УМИРАТЬ

При первом уничтожении этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** вместо использования правил, срабатывающих при уничтожении модели (например, стратагемы «Только смерть освобождает от долга»), вы можете бросить D6 в конце фазы. При результате 4+ выставите этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** на поле боя с D3 оставшимися ранами как можно ближе к месту уничтожения, но далее, чем в 3" от вражеских моделей.

ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ: ДЕРЖАТЕЛЬ ОБЕТА

- Этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** может совершать героическое вступление в бой, если он находится в пределах 6" по горизонтали и 5" по вертикали от вражеских боевых единиц.
- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** совершает героическое вступление в бой, он может двигаться на расстояние до 6", а не до 3". Все остальные правила героического вступления в бой работают как обычно.

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ: СКОРОСТЬ ПРИМАРХА

Если в начале фазы схватки этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** находится в пределах зоны соприкосновения вражеских боевых единиц, в этой фазе он может сражаться первым.

РАСЧЛЕНИТЕЛИ: БЕЗЖАЛОСТНЫЙ МЯСНИК

Если в пределах 3" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** находится 5 или больше вражеских моделей, то в сражении он может сделать D3 дополнительные атаки.

ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ: АДЕПТ ОМНИССИИ

- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** не является **ТЕХНОДЕСАНТНИКОМ**, то в конце фазы движения он может починить одну дружественную модель **ТЕХНИКИ ЖЕЛЕЗНЫХ РУК** в пределах 1" от него. Эта модель **ТЕХНИКИ** восстанавливает 1 потерянную рану. Каждую модель можно починить только один раз за ход.
- Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** является **ТЕХНОДЕСАНТНИКОМ**, то при использовании способности «Благословение Омниссии» её цель восстанавливает не до D3, а до D3+1 потерянных ран.

УЛЬТРАДЕСАНТ: ЗНАТОК КОДЕКСА

Если этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** находится на поле боя, вы можете бросить D6 каждый раз, когда тратите командное очко на стратагему. При результате 5+ командное очко возвращается.

САЛАМАНДРЫ: НАКОВАЛЬНЯ СИЛЫ

Показатель силы этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА** увеличивается на 2 ед.

ГВАРДИЯ ВОРОНА: ЭХО ВОРОНЬЕГО ШПИЛЯ

Один раз за битву, в конце фазы движения этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** может скрыться во мраке если в пределах 6" от него нет вражеских моделей. При этом удалите его с поля боя, а затем, на этапе

подкреплений следующей фазы схватки выставите его снова где угодно на поле боя, но далее, чем в 9" от вражеских моделей. Если в конце битвы этот **ВОЕНАЧАЛЬНИК** не находится на поле боя, он считается уничтоженным.

КАРАУЛ СМЕРТИ: ВОПЛОЩЕНИЕ БДИТЕЛЬНОСТИ

В своей командной фазе вы можете выбрать **ОСНОВНУЮ** боевую единицу **КАРАУЛА СМЕРТИ** в пределах 6" от этого **ВОЕНАЧАЛЬНИКА**. При этом выбирайте одну роль на поле боя. Если до начала вашей следующей командной фазы модель этой боевой единицы совершает атаку против вражеской боевой единицы с этой ролью на поле боя, перекидывайте результат 1 при броске на ранение.

Реликвии

Если вашу армию возглавляет военачальник **АДЕПТУС АСТАРТЕС**, то при наборе армии вы можете дать **ПЕРСОНАЖУ АДЕПТУС АСТАРТЕС** в вашей армии одну из следующих реликвий ордена. Никакие из следующих реликвий ордена нельзя давать именным персонажам и **ТЕХНИКЕ**. После выдачи реликвии ордена модели вашей армии замените все упоминания ключевого слова «<ОРДЕН>» в тексте этой реликвии ордена на название её ордена. Учтите, что некоторые реликвии заменяют имеющиеся у персонажа единицы оружия. В таких случаях, если вы задействуете систему очковой стоимости, вы должны оплатить стоимость заменённого оружия. Указывайте в расписке своей армии любые реликвии ордена, которые есть у моделей.

ДОСПЕХ «ИНДОМИТУС»

- Показатель ран владельца увеличивается на 1 ед.
- Показатель спас-броска владельца равен 2+.
- Один раз за сражение, перед совершением спас-броска за владельца, он может активировать силовое поле доспехов. При этом до конца фазы он имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

ВЕЧНЫЙ ЩИТ

Только для модели с силовым щитом, реликвийным щитом или боевым щитом. Эта реликвия заменяет силовой щит, реликвийный щит или боевой щит.

- Владелец имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
- Прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков за броню владельца.
- Кидайте D6 всякий раз, когда владелец должен потерять рану. При результате 5+ рана не теряется.

ШТАНДАРТ ИМПЕРАТОРА ВОСХОДЯЩЕГО

Только для модели **ЗНАМЕНОСЦА**.

- Дальность действия способности «Знамя Астартеc» владельца увеличивается на 3".
- Вы можете перекидывать результат проверки боевого духа дружественной **ОСНОВНОЙ** боевой единицы <ОРДЕНА> в пределах дальности действия способности «Знамя Астартеc» владельца.

ЗУБЫ ТЕРРЫ

Только для модели с цепным мечом Астартес. Эта реликвия заменяет цепной меч Астартес и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
Зубы Терры	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2

Способности: всякий раз в схватке владелец совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

«ГНЕВ ПРИМАРХА»

Только для модели с болтером, мастерски сделанным болтером или особым болт-карабином. Эта реликвия заменяет болтер, мастерски сделанный болтер или особый болт-карабин и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
«Гнев примарха»	24"	Скорострельное 2	5	-2	2

ПЫЛАЮЩИЙ МЕЧ

Только для модели с силовым мечом или мастерски сделанным силовым мечом. Эта реликвия заменяет силовой меч или мастерски сделанный силовой меч и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
Пылающий меч	Рукопашное	Рукопашное	+3	-5	2

«ПУРГАТОРУС»

Только для модели с болт-пистолетом, тяжёлым болт-пистолетом, мастерски сделанным особым болт-пистолетом или болт-пистолетом «Освободитель». Эта реликвия заменяет болт-пистолет, тяжёлый болт-пистолет, мастерски сделанный особый болт-пистолет или болт-пистолет «Освободитель» и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
«Пургаторус»	18"	Пистолет 3	5	-3	2

РЕЛИКВАРИЙ С ГАТАЛАМОРА

Только для модели **ПРИМАРИС**. Владелец получает следующую способность: **«Реликварий с Гаталамора (аура):** вычитайте 1 ед. из результатов пси-тестов вражеской боевой единицы **ПСАЙКЕРА** в пределах 18" от владельца. Бросайте D6 при неудачном результате пси-теста этой боевой единицы. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.

БОЛТ-ВИНТОВКА МОДЕЛИ «БЕЛЛИКОС»

Только для модели с мастерски сделанной автоматической болт-винтовкой. Эта реликвия заменяет мастерски сделанную автоматическую болт-винтовку и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
--------	-----------	-------	---	----	---

Болт-винтовка модели «Белликос»	24"	Штурмовое 4	5	-1	2
---------------------------------	-----	-------------	---	----	---

«СКОРБНАЯ ПЕСНЬ»

Только для модели с мастерски сделанной болт-винтовкой модели «Ловчий». Эта реликвия заменяет мастерски сделанную болт-винтовку модели «Ловчий» и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
«Скорбная песнь»	36"	Тяжёлое 1	5	-2	3

Способности: если атака этим оружием успешно ранит цель, та получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону.

ПЛАЩ ФАНТОМНОГО ПЛЕТЕНИЯ

Только для модели в доспехе «ФОБОС» с маскхалатом.

- При обычном перемещении, марш-броске или отступлении владелец может двигаться сквозь модели так, словно их нет.
- При атаке против владельца вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.

ТОМ МАЛКАДОРА

Только для модели **БИБЛИАРИЯ**. Владелец знает одну дополнительную психосилу из доступной ему дисциплины.

БЛАГОДЕНИЕ ЯРОСТЬЮ

Только для модели **КАПЕЛЛАНА**. Эта реликвия заменяет крозиус арканум и имеет следующий профиль:

Оружие	Дальность	Класс	S	AP	D
Благодение яростью	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	3

Способности: если при атаке этим оружием немодифицированный результат броска на ранение равен 6+, цель получает 1 смертельное ранение в дополнение к обычному урону.

ИЗЪЯВЛЕНИЕ ГНЕВА

Владелец получает следующую способность: «**Изъявление гнева (аура)**»: если дружественная **ОСНОВНАЯ** боевая единица <**ОРДЕНА**> находится в пределах 6" от владельца, то всякий раз в схватке показатель атак её моделей увеличивается на 1 ед. до конца схватки. Этот бонус не складывается с дополнительной атакой от способности «Сокрушительный штурм» (с.)».

ВОКС ЭСПИРУМ

Только для модели **ПРИМАРИС**. Дальность действия способностей-аур владельца увеличивается на 3" (максимум до 9"). Не действует на дальность действия способностей-аур, являющихся психосилами.

Дисциплина либрариуса

Дисциплина сокрытия

Литании битвы

Правила матчевой игры

Правила Chapter Approved

Правила военного похода

Военный поход

Инфолисты

Оснащение

Стоимость в очках

Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Кодекс:_Космический_десант_\(9_редакция\)_/_Codex:_Space_Marines_\(9th_edition\)_\(кодекс\)&oldid=19288](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Кодекс:_Космический_десант_(9_редакция)_/_Codex:_Space_Marines_(9th_edition)_(кодекс)&oldid=19288)

Эта страница в последний раз была отредактирована 21 марта 2022 в 20:46.