

Концепции — Lurkmore

← [обратно к статье «Копипаста:Кодекс Двачемаринов»](#)



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на неизвестно когда. Возможно, она уже безнадёжно устарела и заинтересует только слоупоков.



Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.

Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья.

Сия халтура [нам не нравится](#), и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете.

На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.

Специальные правила

Тактика ордена

Игрок должен выбрать одну из двух тактик: **Толстый троллинг** или **Тонкий троллинг**. От тактики зависят дополнительные опции у многих отрядов.

Combat Tactics - как в кодексе космодесанта.

НА НАХ, ЕПТ! Самые опытные и неистовые воины ордена способны сконцентрировать свою **НЕНАВИСТЬ** к врагам Императора в сокрушительный психический удар, от которого не спасёт ни доспех, ни мерзкое колдовство. Если модель с этим правилом наносит в ближнем бою рану с «6» при броске на ранение, успешные сейвы и инвулы от неё должны быть переброшены.

Болты Баттхёрт Любое болтерное оружие с данными боеприпасами увеличивает силу на 1, получает дополнительные свойства *Ignore Cover*, *Gets Hot!*. Кроме того, от ран, нанесённых этими боеприпасами неприменимо универсальное специальное правило *Feel No Pain*.

Священные пасты Увеличивают Уровень Мастерства псайкера на 1 и позволяют выучить одну дополнительную психосилу. Если псайкер со Священными пастами нарывается на Опасности Варпа, кидается D6, на 6 эффект аннулируется. Для моделей, не являющихся псайкерами, Священные пасты дают +1 к броску на *Deny the Witch*.

Магистр Номадус

Состав подразделения: 1 магистр

Стоимость 250 очков

Магистр Номадус WS6/BS5/S4/T4/W3/I5/A3/Ld10/Sv+2

Вооружение: терминаторский доспех, мастерски сделанный громовой молот "Вердикт" и штурмовой щит.

Дополнения: Может взять до четырёх штурмовых терминаторов-ветеранов как Почётную Стражу (+50 очков за модель). Магистр должен быть присоединён к взводу Почётной Стражи и не может покинуть его. Может взять лендрейдер *Domus Lignus* как прикреплённый транспорт.

Спецправила: ATSKNF, Combat Tactics, независимый персонаж

Рецензент: перед расстановкой противника, киньте д3. Это число юнитов должно быть подвергнуто одному из двух дебаффов на выбор:

Хуита ваш кодекс: - отменяет специальные правила кодекса, не являющиеся универсальными\на всю игру.

Хуита ваш юнит: понижает все статы юнита на 1, но не ниже 1-го. Ибо как Номад сказал - скауты побежали снижать с 80% до 60%.

Хуита ваш Мефистон: любой индеп/монстра/юнит из одной модели в базовом контакте с Номадусом автоматически получает один из дебаффов, описанных выше. Если один дебафф уже есть, то выбран может быть только невыбранный.

Ограбитель корованов: магистр умеет держать пути снабжения противника под угрозой постоянных налётов. Пока Номадус на столе, противник получает -1 ко всем броскам на резервы.

Штурмовой терминатор-ветеран WS4/BS4/S4/T4/W1/I4/A2/Ld9/Sv+2/+5

Вооружение: пара грозových когтей. Может быть заменена на громовой молот и штурмовой щит (бесплатно).

Спецправила: ATSKNF, Combat Tactics

Только СМЕРТ положит конец служению! В Почётную Гвардию магистра входят самые лучшие

воины ордена, доказавшие не только высочайшее мастерство на поле боя, но и АБСОЛЮТНУЮ БЕСПОЩАДНОСТЬ!!! к врагам Императора. Ветераны Почётной Стражи могут перекидывать единички на попадание и ранение против персонажей противника.

Лендрейдер *Domus Lignus*

Стоимость 250 очков

Тип: Танк, Транспорт. Транспортная вместимость - 10 моделей, модель в терминаторском доспехе считается за 2. Точки стрельбы - нет. Точки высадки - передняя штурмовая рампа.

BS4/F14/S14/R14

Оснащение: спаренный тяжёлый болтер, две спаренные лазерные пушки, прожектор, дымовые гранатомёты.

Дополнения: может иметь следующие улучшения

Штурмовой болтер - 10 очков

Ракета-охотник - 10 очков

Спецправила: Assault vehicle, Power of The Machine Spirit

Набигает!!! - были последние слова варбосса Злого (имя пока не придумал). Пекабог понимает Душу машин лучше многих архимагосов Марса. Он лично укрепил Дух этого лендрейдера, форсировал двигатель и усилил ходовую. Дух Машины помогает вести танк по самой трудной местности, а на прямой машина обгоняет даже эльдарские гравитанки. В фазу движения лендрейдер может проехать дополнительно D6 дюймов. Это дополнительное расстояние учитывается при стрельбе, но не учитывается при высадке десанта. Например, лендрейдер двигался с Боевой скоростью 6" и проехал дополнительно 3", выпавшие на кубике, он может высадить пассажиров, но в последующую фазу стрельбы он считается ехавшим с Крейсерской скоростью и может выстрелить из одного орудия с BS4 (за спецправило Дух Машины) и снапшотами из всех остальных орудий. Если лендрейдер в фазу движения проехал больше 12" он не может стрелять, но может делать флэт аут. Кроме того, проваленные броски на опасный ландшафт должны быть переброшены.

Библиарий Славикус

Берется в слот HQ

Тип - пехота

Стоимость - 230 очков

Библиарий Славикус WS4/BS4/S4/T4/W2/I4/A3/Ld10/Sv 3+

Вооружение: силовой доспех, болт-пистолет, психосиловой посох, психический усилитель, бронебойные и осколочные гранаты, Священные пасты

Дополнения: может заменить силовой доспех, болт-пистолет и гранаты на терминаторский доспех:

без дополнительного вооружения - 30 очков

со штурмовым болтером - 40 очков

со штурмовым щитом - 45 очков

Спецправила: ATSKNF, Combat Tactics, Independent Character, HA HAX, ЕПТ!

Демон, чё те надо?! Библиарий и присоединённый к нему отряд имеют спецправило Preferred Enemy против всех моделей со спецправилом Демон. Кроме того, Священные пасты аннулируют эффект Опасностей Варпа не на 6, а на 5+.

Психосилы. Уровень Мастерства - 3 (бонус от Священных паст включён). Славикус знает все стандартные психосилы из Кодекса Космодесанта. Кроме того, он знает дополнительные психосилы:

Быстраблядь! Славикус может управлять локальным течением времени. Психосила кастуется в начале фазы движения. В случае успешного прохождения психотеста библиарий и отряд, к которому он присоединён, получают спецправило Fleet и +1 к атакам и инициативе до конца хода. Плюс к инициативе учитывается при выполнении Стремительного продвижения.

Дверь запили! Славикус способен атаковать разум врага и убедить его сделать для него дверь.

Психосила кастуется в начале фазы движения игрока против отряда противника в 18" от библиария. Независимо от результата психотеста, библиарий и присоединённый к нему отряд не могут двигаться в этот ход. Если психотест пройден, игрок и противник кидают D6 и прибавляют к результату броска лидерство библиария и целевого отряда соответственно. Если у целевого отряда результат будет меньше, то происходит вражеского юнита в функциональный локейтор бикон и немедленное появление любого дружественного юнита из резервов на расстоянии 12" от врага по правилам дипстрайка, без скаттера.

Ступай!: Славикус способен заставить уйти даже самые страшные силы врага. Если тест пройден, то любой юнит в 12" автоматически считается провалившим тест на мораль и должен сделать отступающее движение на 3д6". Машины и юниты, проходящие тесты на мораль автоматически также должны выполнить это движение, но на 2д6". В начале следующей фазы движения юнит автоматически восстанавливает порядок и перед началом движения может консолидироваться на D3 дюйма.

Библиарий

Берётся в слот HQ

Тип - пехота

Стоимость - 100 очков

Библиарий WS5/BS4/S4/T4/W2/I4/A2/Ld10/Sv 3+

Вооружение: силовой доспех, болтер или болт-пистолет, психосиловой посох, психический усилитель,

бронебойные и осколочные гранаты

Дополнения:

Может стать **луркоёбом** - 30 очков

Может взять *Священные пасты* - 40 очков

Может взять *болты "Баттхёрт"* - 15 очков

Может заменить болтер на:

Штурмовой болтер - 3 очка

Комби-огнемет, -мельта или -плазма - 15 очков

Плазменный пистолет - 15 очков

Может заменить силовой доспех, болт-пистолет и гранаты на терминаторский доспех:

без дополнительного вооружения - 30 очков

со штурмовым болтером - 30 очков

с комби-огнеметом, -мельтой или -плазмой - 35 очков

со штурмовым щитом - 40 очков

Если не имеет терминаторского доспеха, может взять одно из:

Прыжковый ранец - 25 очков

Мотоцикл космодесанта - 35 очков

Спецправила: ATSKNF, Combat Tactics, Independent Character

Психосилы. Уровень Мастерства - 1. Может взять 2 стандартные психосилы библиария из Кодекса Космодесанта

Луркоёб. Так в ордене зовут библиариев, изведавших многие запретные знания, но заплативших за это страшную цену: луркоёб постоянно находится на грани превращения в рака и только невероятные усилия воли удерживают его от падения в пропасть. Библиарий-луркоёб повышает свой Уровень Мастерства на 1. Если луркоёб нарывается на Опасность в Варпе, он не теряет вунду, а превращается в *рака* с профилем: WS3/BS0/S4/T4/W1/I3/A3/Ld5/Sv+4 и спецправилами Fearless, Fleet, Rage и изложенными ниже **Мозг рака, Коллективный разум, Не /b/рат ты мне, тварь ракоголовая!**. При превращении в рак модель теряет всё своё снаряжение. Если библиарий-луркоёб при превращении в рак был присоединён к отряду, отряд немедленно проходит тест на лидерство. В случае успеха ничего не происходит, в случае провала D6 моделей в отряде (на выбор игрока) превращаются в *рак* с аналогичным профилем и спецправилами. Игрок может заменить эти модели на миниатюры рака. Если отряд не занят в ближнем бою, он консолидируется на D6 дюймов так, чтобы раки образовали правильное построение друг с другом, а остальные модели отошли от зараковавших минимум на 1". Превращение библиария (и присоединённого к нему отряда) в раков добавляет победные очки противнику как за уничтожение соответствующих подразделений; уничтожение рака и остатков зараковавшего подразделения очков не приносит.

Капеллан Обвиозо

Берётся в слот HQ

Стоимость - 150 очков

Тип - пехота

Капеллан Обвиозо WS5/BS4/S4/T4/W3/I4/A2/Ld10/Sv 3+/4+

Вооружение: силовой доспех, розарий, Крозиус Арканум, болт-пистолет, бронебойные и осколочные гранаты

Дополнения: может взять:

Мельта-бомбы - 5 очков

Болты "Баттхёрт" - 10 очков

Священные пасты - 15 очков

Может заменить силовой доспех, болт-пистолет и гранаты на терминаторский доспех со штурмболтером - 30 очков.

Если не взят терминаторский доспех, может взять:

Прыжковый ранец - 15 очков

Мотоцикл космодесанта - 35 очков

Спецправила: Combat Tactics, Independent Character, НА НАХ, ЕПТ!

Честь ордена и Литургия битвы - как в кодексе космодесанта.

КРОЗИУС может использовать свой Крозиус Арканум как стрелковое оружие с профилем |template|5|3|assault1|.

Праведные наставления: капеллан популярно объясняет, почему хаосмаров надо бить не в панцирь, а в сочленения, почему лучше чарджить орков, чем переживать их чардж и почему надо выцеливать

сангвинари приста прежде всего, что позволяет избежать самые былинные отказы. Перед расстановкой игрок выбирает один юнит, который может рероллить любые единички на кубах до конца игры.

Чемпион Нервнус Вахоёбус

Берётся в слот элиты. При применении доктрины Adipem Troglodytam не занимает места в таблице организации армии.

Стоимость - 150 очков

Тип: Пехота, Независимый персонаж

Чемпион Нервнус Вахоёбус WS5|BS4|S4|T4|W2|I5|A2|Ld9|Sv+3

Вооружение: силовой доспех, болт-пистолет, пиломеч, осколочные гранаты.

Дополнения: может заменить болт-пистолет и/или пиломеч на:

Силовое оружие - 10 очков

Грозовой коготь - 15 очков

Силовой кулак - 25 очков

Может взять:

Болты "Баттхерт" - 10 очков

Прыжковый ранец - 25 очков

Спецправила: Counter-Attack, Fearless, Rampage, НА НАХ, ЁПТ!

ВЕДИ НАС, БЛДЖАД!!! Нервнус Вахоёбус и отряд, к которому он присоединён, получают универсальные специальные правила Furious Charge и Fleet.

ХУИТКОЙ МЕНЯ НЕ УБИТЬ! Нервнус Вахоёбус (но не отряд, к которому он присоединён) имеет универсальное специальное правило Feel no Pain на +4.

ЧТО ТЫ СКАЗАЛ, СУКА?! Нервнус Вахоёбус в ближнем бою **должен** бросать вызов персонажам противника. Персонажи противника **не могут** уклониться от поединка.

ХУЙ ВМЕСТО ПУШКИ Любой отряд в армии, включающей Нервнуса Вахоёбуса, может заменить правило Combat Tactics на Preferred Enemy.

ДРЕДНОУТ-СВАРЩИК Транспорт, в котором едет Нервнус Вахоёбус, игнорирует мельта-эффект до первого глэнса/пня.

Дредноут Слоупок

Священная реликвия. В первый раунд на столе дредноут Слоупок **должен** вдохновить братьев своим присутствием. Дредноут весь раунд не делает ничего, все атаки по нему в ближнем бою попадают автоматически. Все модели двачемаринов в 18" от него могут перебрасывать любые броски на попадание и ранение. В дальнейшем эта способность **может** использоваться по желанию игрока в начале его хода. Если дредноут будет уничтожен, все отряды двачемаринов получают универсальное специальное правило Zealot до конца игры.

Дредноут Танкред

ТАНКРЕД ПРЕВОЗМОГАЕТ! Когда Танкред получает скользящее попадание, игрок может кинуть D6. На 4+ попадание не имеет эффекта, на 1 - меняется на проникающее. Кроме того, вместо переброса кубика на повреждение за статус Почтенного, игрок кидает 2D6 за каждое проникающее попадание и по своему выбору применяет результат одного из бросков.

Одинокий Охотник Симеон

Берётся в слот элиты. При использовании доктрины Tenues Troglodytarum может быть взят в слот трупсы, в этом случае не может контролировать точки.

Стоимость 125 очков.

Тип - пехота, независимый персонаж.

Брат Симеон WS5|BS6|S4|T4|W3|I5|A3|Ld10|Sv+2/+6

Сейм персона WS5|BS6|S4|T4|W1|I5|A3|Ld8|Sv+4

Вооружение: доспех оружейника, болт-пистолет, мастерски сделанный силовой меч, мастерски сделанный болтер, бронебойные и осколочные гранаты.

Дополнения:

Может заменить болт-пистолет на:

Плазменный пистолет, грозовой коготь или силовое оружие - 15 очков

Если Симеон вооружен парой силовых мечей он получает +2 к атаке вместо +1 за парное оружие ближнего боя.

Силовой кулак - 25 очков

Может заменить мастерски сделанный силовой меч:

Мастерски сделанный силовой топор - бесплатно
Грозовой коготь - 15 очков
Силовой кулак - 25 очков
Антикварный клинок - 30 очков

Может заменить мастерски сделанный болтер на:
Снайперская винтовка - без дополнительной стоимости
Штурмовой болтер - 3 очка
Комби-огнемёт, -мельта или -плазма - 10 очков
Огнемёт, мельтаган, плазмаган - 20 очков
Тяжёлый болтер, ракетомёт - 25 очков

Может взять:
Локационный маяк - 10 очков
Специальные боеприпасы - 15 очков
Болты "Баттхёрт" - 10 очков
Миниатюрное оружие - 10 очков
Подствольный гранатомёт - 15 очков
Мельта-бомбы - 5 очков

Может взять одно из:
Камуфляжный плащ - без дополнительной стоимости
Прыжковый ранец - 25 очков
Мотоцикл космодесанта - 35 очков

Спецправила: ATSKNF, Hit and Run, Infiltrate, Scout

Одинокый охотник. Брат Симеон не может быть присоединён ни к одному отряду.

Сейм персона: плодит раз за игру в начале фазы движения D6 пронумерованных маркеров, которые расставляет на расстоянии 12" от себя или другого маркера, изначальная модель убирается как только все маркеры расставлены. Маркеры могут выглядеть как сам Симеон, но не обязательно. После расстановки, игрок пишет на бумажке, который из маркеров настоящий. Фальшивые маркеры имеют то же самое вооружение и оснащение, но не считаются за киллпоинты. Как только снимается вунда у настоящего, он может встать на место одного из семёнов и восстановить вунду, но все прочие маркеры убираются.

Аптекарий Хаус

Команда Хауса: может взять ренитьюну из аптекариев, которая может быть разделена на отдельных аптекариев, присоединяемых к отряду как индепы. Можно вооружать по-разному.

Интересный случай: вместо разделения и прикрепления к отрядам, команда может начать игру как целый юнит. После выставления, игрок может выбрать вражесткого индепа, монстру или юнит из одной модели врага и заставить пройти тест на лидак в начале игры с пенальти в -3 (таков уж цинизм Хауса). Если проваливает, то модель ставится в базовый контакт с командой как в ближнем бою. Ни команда, ни модель ничего не могут делать, но модель должна проходить тест на тафну на двух кубах каждый раунд, начиная со второго. Если проходит, то выходит со своего края стола с -1 количеством вунд, но не ниже 1-й вунды, иначе продолжает "лечение". Если команду атакуют в ближнем бою и убивают, то индеп получает три автовунды, против которых применимы сейвы.

Аптекарий Осом Пчиц

Занимает слот HQ. Может быть включен в команду Хауса, в этом случае не занимает отдельного слота в HQ

Стоимость 100 очков

Аптекария Осом Пчиц WS4/BS4/S4/T4/W2/I4/A2/Ld9/Sv3+

Вооружение: болт-пистолет, силовой топор, нартециум. Может взять болты "Баттхёрт" за +10 очков.

Спецправила: ATSKNF, Independent character

Омич-полуёбок. Аптекарий носит с собой контейнеры со страшными галлюциногенами. Он может использовать их как стрелковое оружие с профилем [6|X|4|Взрыв, Штурмовое 1, Ядовитое 3+, Игнорирует укрытия] или в ближнем бою, но не в обоих качествах за один ход. В ближнем бою Осом Пчиц на своём ходу инициативы вместо атак может применить галлюциногены. Необходимо кинуть D6, на 5+ аптекарий насылает глюки на отряд противника, на 1 глюки получает отряд, к которому присоединён аптекарий, но не он сам. Для определения эффекта глюка нужно кинуть D6:

1. **Упоротый.** Сознание жертв заполняется густым, вязким туманом. Отряд получает -1 к атакам и инициативе. Эффект длится 2 хода.
2. **Объебос.** Бойцы перестают различать своих и чужих. Все промахи в ближнем бою считаются попаданиями по своему отряду и отрабатываются согласно общим правилам. Эффект длится 1 ход.
3. **Make love, not war!** От сладостных видений кавайных пони и розовых единорогов бойцы забывают, за

какой конец оружия надо держаться. Отряд получает -1 к WS. Эффект длится 2 хода.

4. **Ангст.** Бойцы начинают испытывать безотчётный страх. Отряд получает -2 к лидерству. Эффект длится 2 хода. Не действует на отряды с универсальными специальными правилами ATSKNF, Fearless.

5. **Йад.** Осом Пчиц использует самые обычные отравляющие газы. Каждая модель в базовом контакте с аптекарием получают D3 атаки ядовитым оружием на 3+

6. **Крылатая погибель.** Разум жертв наполняется душераздирающими картинами собственной смерти. Все модели в отряде проходят тест на тафну, не прошедшие получают Немедленную смерть. Модели с универсальными правилами ATSKNF, Eternal Warrior, Fearless вместо Немедленной смерти теряют 1 вунду. В этом случае неприменимы сейвы всех видов, но применимо спецправило Feel No Pain.

Брат-сержант Валериус Сюткин

Один тактический отряд может заменить сержанта на Валериуса Сюткина за дополнительную стоимость в очках или один Штурмовой отряд может заменить сержанта на Валериуса Сюткина с джетпаком за дополнительную стоимость в очках, или один отряд мотоциклистов может заменить сержанта на Валериуса Сюткина на мотоцикле.

Тип - пехота, персонаж

Стоимость - 75 очков.

Сержант Валериус Сюткин WS5/BS4/S4/T4/W2/I4/A2/Ld10/Sv+3

Вооружение: силовой доспех, осколочные и бронебойные гранаты, болт-пистолет, мастерски сделанный силовой кулак.

Дополнения: может заменить болт-пистолет на:

Плазменный пистолет - 15 очков

Силовой кулак - 25 очков

Может взять одно из:

Прыжковый ранец - 15 очков

Мотоцикл космодесанта - 25 очков

Может взять:

Мельта-бомбы - 5 очков

Священные пасты - 15 очков

Спецправила: ATSKNF, Combat Tactics, Stubborn, HA HAX ЕПТ!

Бей Бабу По Ебалу:

Сержант и его отряд имеют универсальные спецправила Хатред и Префёрред энеми против отрядов и персонажей: Эльдары (Банши, Экзарх Банши, Джейн Зар, Видящая), Темные Эльдары (Кабалиты, Чистокровные кабалиты, Ведьмы, Суккуб, Лилит Гесперакс, Ламия), Сестры Битвы (все), Демоны Хаоса (Искатель Слаанеш, Демонетки, Хранитель Секретов, Маска), Тау (О'Шассера). Кроме того, если в начале хода на линии видимости сержанта есть один из этих отрядов или персонажей (как вражеских, так и союзных), сержант должен пройти тест на лидерство со штрафом -4. В случае успеха сержант и его отряд действуют как обычно. В случае провала теста сержант и его отряд должны действовать следующим образом:

- в фазу движения двигаться на максимально возможное расстояние в сторону этого отряда или персонажа, если их несколько - двигаться в сторону ближайшего;

- в фазу стрельбы бежать в сторону этого отряда или персонажа;

- в фазу ближнего боя чарджить этот отряд или персонажа. Чардж возможен даже после бега.

Если сержант находится в транспорте, штраф к тесту на лидерство уменьшается до -2 (сквозь дырки для ружья не разглядеть сисек!). В случае провала теста сержант и его отряд немедленно высаживаются из транспорта и действуют как описано выше.

Тактический Отряд Двачемаринов

Двачемарин WS4/BS4/S4/T4/I4/A1/Ld8/Sv3+ Тип: Пехота

Двачемарин-Сержант WS4/BS4/S4/T4/I4/A2/Ld9/Sv3+ Тип: Пехота (Персонаж)

Ньюфаг WS3/BS3/S4/T4/I4/A1/Ld6/Sv4+ Тип: Пехота

Состав подразделения: 3 Двачемарина.

Вооружение: Силовая броня (у Двачемаринов и Сержанта), панцирная броня (у Ньюфагов), бронебойные и осколочные гранаты, болтер, болт-пистолет.

Специальные Правила: ATSKNF, Combat Tactics, Triforce Combat Squads, Chapter Tactics.

Транспорт: Если в отряде присутствует Сержант, то вы можете взять транспорт "Носорог", "Секач". Если в отряде присутствует 10 моделей, то вы можете взять Десантный Модуль.

Triforce Combat Squads:

Благодаря применению принципа священного Трифорса в своих тактических схемах, Двачемарины научились пользоваться минимальными ресурсами с максимальной отдачей, что позволило им сохранять эффективность даже несмотря на огромные потери. Отряд, включающий в себя 9 моделей Двачемаринов

и Сержанта, может быть поделён на Боевые отряды или на Трифорсы.

В первом случае, он должен быть разделён на два равных отряда, все модели Ньюфагов должны быть распределены равномерно между Боевыми Отрядами.

Во втором случае, создётся три отряда, каждый из которых должен обязательно включать в себя троих Двачемаринов. Оставшиеся модели модели Сержанта и Ньюфагов (если таковые имеются), должны быть распределены по отрядам по усмотрению игрока.

Chaper Tactics:

При использовании тактики *Adipem trogloditarum* любая модель может заменить болтер на пилот (бесплатно), одна модель двачемарина может заменить болтер на силовое оружие (15 очков), отряд получает спецправило *Hatred*. При использовании тактики *Teneus trogloditarum* любой тактический отряд может взять одно из универсальных специальных правил: *Infiltrate*, *Scout*, *Stealth*.

Опции:

Отряд может включать в себя до **6-ти дополнительных** Двачемаринов (16 очков за модель)

Если в отряде есть **6 Двачемаринов**, одна модель Двачемарина может заменить свой болтер на: Огнемёт (бесплатно), Мельтаган (+5 очков), Плазмаган (+10 очков)

Если в отряде есть **9 Двачемаринов**, одна модель Двачемарина может заменить свой болтер на:

Ракетомёт, тяжёлый болтер, мультимельту (бесплатно), Плазмапушку (+5 очков), Лазпушку (+10 очков)

За каждого Двачемарина, отряд может включать в себя по одному **Ньюфагу** (10 очков за модель)

Отряд может включать в себя **Сержанта** (26 очков за модель)

Сержант может заменить свой болтер и/или болт-пистолет на одно из списка: Цепной меч (бесплатно), плазменный пистолет (+15 очков), штормболтер (+10 очков), комби-огнемёт/мельта/плазма (+10 очков), силовое оружие (+15 очков), силовой кулак (+25 очков).

Сержант может взять: Мельта-бомбы (+5 очков), Телепортационный маяк (+15 очков), Священные пасты (+15 очков).

Один тактический отряд может вместо **сержанта** взять **сержанта-ветерана Валериуса Сюткина** за 70 очков.

Толпа рака

При использовании доктрины *Adipem Troglodytam* берётся в слот трупсы, при использовании *Teneus Troglodytam* - в слот фаст атаки.

Стая рачья WS2/BS0/S4/T4/W3/I3/A2/Ld5/Sv+4

Загонщик рака WS4/BS4/S4/T4/W1/I4/A2/Ld9/Sv+3

Тип подразделения - пехота.

Состав подразделения: 5 стай раच्या. Толпа может быть увеличена до 20 стай раच्या (+10 очков за стаю)

Специальные правила: Bulky, Fearless, Fleet, Rage, Swarm

Мозг рака. Раковая чума лишает жертв остатков разума, рачье в угаре безумия стремится разорвать всё на своём пути. В начале каждого хода толпа рака (кроме перевозимых в транспорте и занятых в ближнем бою) должна пройти тест на лидерство. В случае успеха отряд действует согласно общим правилам. В случае провала Рак в фазу движение двигается в сторону ближайшего видимого отряда (дружественного или вражеского), в фазу стрельбы не делает ничего, в фазу ближнего боя пытается зачарджить этот отряд.

Коллективный разум Если в пределах видимости толпы рака находится ещё одна толпа, лидерство обоих увеличивается до 7.

Не /б/рат ты мне, тварь ракоголовая! Двачемарины испытывают к раку смесь ненависти и отвращения. Никто не будет сожалеть о мезких тварях "случайно" попавших под дружественный огонь. В фазу стрельбы толпа рака может быть целью для стрельбы всех дружественных подразделений. Если от огня дружественного подразделения толпа рака потеряет хотя бы одну модель, она может консолидироваться на D6 дюймов, но не чаще одного раза за одну фазу стрельбы. При этом действие правила "Мозг рака" прекращается. После консолидации толпа рака может чарджить ближайший отряд противника по общим правилам. В фазу ближнего боя если толпа рака под действием правила "Мозг рака" пытается зачарджить дружественный отряд, против неё применим овервотч. Потеря хотя бы одной модели от овервотча приводит к прекращению чарджа, оба отряда могут консолидироваться на D6 дюймов. В случае успешного чарджа против дружественного отряда первый раунд ближнего боя отрабатывается согласно общим правилам. Если в ходе него толпа рака потеряла хотя бы одну модель, ближний бой считается завершённым, оба отряда **должны** консолидироваться на D6 чтобы выйти из базового контакта. Если толпа рака в первом раунде ближнего боя не потеряла ни одной модели, бой продолжается по общим правилам.

Дополнения. При использовании доктрины *Teneus Troglodytarum* за каждые 10 стай раच्या к отряду может быть добавлен один загонщик рака (+16 очков).

Вооружение: силовой доспех, нейрохлыст.

Если отряд с загонщиком провалит тест на лидерство, каждый загонщик наносит D3 ран раку, от которых неприменимы сейвы, после чего отряд считается прошедшим тест автоматически. В ближнем бою нейрохлыст считается ядовитым оружием на 4+.

Servitorum Grammatica

Занимает слот тяжёлой поддержки

Грамматический сервитор WS3/BS3/S3/T3/W1/I3/A1/Ld8/Sv4+

Тип подразделения - пехота

Состав подразделения - 1 сервитор

Дополнения:

Может включать до четырёх дополнительных сервиторов (+15 очков за модель)

Каждый сервитор **должен** взять одно оружие из списка ниже:

- *спаренный тяжёлый болтер* - 20 очков
- *спаренный тяжёлый огнемёт* - 25 очков
- *плазменная пушка* - 30 очков
- *лазерная пушка* - 35 очков
- *мультимельта* - 20 очков
- *ракетомёт* - 25 очков

Подразделение из 5 сервиторов может взять дроппод как прикреплённый транспорт

Спецправила: *Relentless, Split Fire*

Grammatic Macht Frei! В фазу стрельбы за каждого из сервиторов нужно кинуть D6. На 4+ сервитор стреляет согласно общим правилам; на 2-3 обстреливает ближайший видимый отряд Рака или Скаутов, если этих отрядов нет в зоне видимости - не делает ничего; на 1 - обстреливает ближайший дружественный отряд.

Взвод Угнетателей

Занимает слот тяжёлой поддержки

Сержант Угнетателей: WS4/BS4/S4/T4/W1/I4/A2/Ld9/Sv+3 Угнетатель: WS4/BS4/S4/T4/W1/I4/A1/Ld8/Sv+3

Состав подразделения: Сержант-угнетатель Трифорс Угнетателей (3 модели) Можно докупить до двух трифорсов Угнетателей по 48 очков за трифорс.

Тип подразделения - пехота.

Оснащение: -силовые доспехи; -осколочные- и крак-гранаты; -болт-пистолет.

Также каждый угнетатель может взять одно из следующих видов оружия: -болтер - 5 очков; -тяжелый болтер - 10 очков; -ракетомёт, тяжелый болтер "Очиститель" - 15 очков; -плазменную пушку - 20 очков; -лазерную пушку - 30 очков.

Сержант может заменить свой болт-пистолет на: -пиломеч - бесплатно; -штурмовой болтер - 5 очков; -тяжелый болтер - 10 очков; -тяжелый болтер "Очиститель" - 15 очков; -плазменный пистолет - 15 очков.

Транспорт Каждый взвод Угнетателей может иметь приданный ему БТР "Рино", "Секач" или десантный модуль.

Специальные правила. ATSKNF, Combat Tactics, Звуковое Довление, "Сменить Боеприпас!".

"Звуковое Довление": из громкоговорителей вырывается боевой гимн брата Вагнеруса и у противника от священных звуков начинают дрожать руки. Все отряды противника в 16" и отряд, обстреливаемый Угнетателями получают -1 к BS, эффект длится 1 ход.

"Сменить боеприпас!": используя уникальную возможность селекции типа боеприпаса, все Угнетатели, вооруженные тяжелым болтером "Очиститель" могут стрелять любым боеприпасом, на выбор.

Тяжелый болтер "Очиститель": стандартным болтом: 40"/5/4/тяжелый 3; болтом "Кракен": 36"/4/2/тяжелый 2; болтом "Баттхерт": 40"/5/4/тяжелый 3, игнорирует укрытие.