

WARHAMMER[®]

40,000



РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СРАЖЕНИЙ В НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ
WARHAMMER 40,000

ИНФОЛИСТЫ

Воины, чудовища и боевые машины, сражающиеся за контроль над Галактикой, невероятно сильно отличаются друг от друга и обладают уникальными методиками ведения войны. Каждая боевая единица в игре Warhammer 40,000 имеет собственный инфолист, где приводятся характеристики, оснащение и способности моделей, что входят в её состав. В данном разделе мы объясняем, что из себя представляют инфолисты, тогда как в следующем рассказывается, как именно пользоваться в игре всей собранной в них информацией.

1. Название боевой единицы

Модели передвигаются и сражаются в составе боевых единиц (сокращённо БЕ), сформированных из одной или более моделей. В данной графе указывается название БЕ.

2. Роль на поле боя

Данный показатель обычно используется при сборе батальной армии.

3. Рейтинг мощности

Чем выше данный показатель, тем сильнее боевая единица. Вы можете определить рейтинг мощности вашей армии, сложив показатели всех входящих в неё боевых единиц.

4. Профили

В данной графе указываются нижеследующие характеристики, отражающие способности моделей в составе БЕ.

Движение (М): показатель расстояния, которое модель может пройти.

Навык ближнего боя (WS): данный показатель отражает навыки модели в рукопашной схватке. Если стоит прочерк, модель вообще не может сражаться в рукопашной и совершать атаки ближнего боя.

Навык стрельбы (BS):

данный показатель отражает точность стрельбы модели из дистанционного оружия. Если стоит прочерк, модель вообще не умеет обращаться со стрелковым оружием и не может проводить стрелковые атаки.

Сила (S): показатель силы модели в ближнем бою и того, насколько хорошо она умеет наносить урон в рукопашной.

Стойкость (Т): показатель выносливости и живучести модели.

Раны (W): кол-во ран показывает, столько урона модель может вытерпеть, прежде чем умрёт от полученных ранений.

1

Властелин заражения

2

3

ПРОФИЛИ

М WS BS S T W A Ld Sv

НАИМЕНОВАНИЕ	М	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Властелин заражения	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

СОСТАВ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

9
Мощность

Властелин заражения — это одна модель.

ОСНАЩЕНИЕ

6

Властелин заражения вооружён чумным жнецом.

СПОСОБНОСТИ

7

Страхно живучий (с. 17)

Дар Нургла: в пределах 7" от властелина заражения все модели Гвардии Смерти окружены смертельной аурой болезней и распада. В начале своего хода кидайте по одному кубнику за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1" от подобной модели. На 4+ боевая единица противника получает смертельное ранение.

Доспех типа «Катафрактарий»: данная модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете поместить её в телепортариум. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ВООРУЖЕНИЕ

8

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чумной жнец	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	3	Чумное оружие (с. 17)

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

9

Хаос, Нургл, еретик-астартес, Гвардия Смерти

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

9

Пехота, персонаж, терминатор, властелин заражения

2

МАЛЫЙ РАЗУМ ЛИШЁН МЕСТА ДЛЯ СОМНЕНИЙ

Атаки (А): в данной графе указывается, сколько раз ваша модель может нанести удар в рукопашной.

Лидерство (Ld): показатель смелости, решительности и самодисциплины.

Спас-бросок (Sv): отражает степень защиты модели за счёт личной брони.

5. Состав боевой единицы

Здесь указывается, какие модели входят в БЕ.

6. Оснащение

Перечень базового снаряжения и вооружения модели.

7. Способности

Многие БЕ наделены особыми навыками, не описанными в разделе основных правил.

8. Вооружение

Таблица оружия, которым может пользоваться БЕ. В ней приведены следующие графы:

Дальность: дальность стрельбы оружия. Если написано «рукопашное», значит, оружием можно пользоваться только в рукопашной. Остальное оружие считается дистанционным.

Класс: смотрите главы о фазах стрельбы и схватки в разделе основных правил.

Сила (S): данный параметр отражает вероятность нанесения оружием урона. Если в столбце написано «владельца», значит сила оружия равна текущей силе его владельца. Если указаны модификаторы вроде +1 или x2, значит нужно соответствующе модифицировать текущий показатель силы владельца, чтобы определить силу данного оружия. Например, если в столбце силы оружия написано x2, а у владельца сила 6, значит, у данного оружия сила будет 12.

Бронейбойность (AP): показывает, насколько хорошо оружие пробивает броню.

Урон (D): показывает, какой урон наносит оружие при попадании.

Профили остального вооружения БЕ, например, опционального, приводятся обычно не в инфолисте, а, например, в кодексе.

9. Ключевые слова

Во всех инфолистах есть перечень ключевых слов (они же ключи или ключевики), в том числе иногда для конкретной фракции (сокращённо фраключ). Фракционные ключи помогают определить, какие модели могут быть включены в армию, однако в остальном оба набора ключей, по сути, одинаковы. Порой встречаются правила, действие которых распространяется только на модели с каким-либо ключевым словом. Например, в правиле может быть сказано, что оно действует только на модели **Адептус Астартес**. Соответственно, оно распространяется только на модели, у которых в инфолисте прописан ключ **Адептус Астартес**.

Модифицирование характеристик

Характеристики некоторых крупных моделей могут меняться после получения урона, поэтому не забывайте сверяться с соответствующей таблицей в инфолисте, чтобы определять текущие характеристики модели.

Также нередко попадают способности и правила, модифицирующие характеристики. Все модификаторы суммируются, но в первую очередь проводятся любые операции умножения и деления (с округлением дробей в большую сторону), а после сложения и вычитания.

Встречаются также характеристики, где вместо конкретного числа указан случайный (или переменный) показатель, например, 2D6" в графе движения или D6 в графе атак. Следовательно, когда БЕ с переменным показателем собирается совершить движение, киньте указанное кол-во кубов (с. 5), чтобы определить расстояния движения всей БЕ. В случае с остальными характеристиками делайте бросок за каждую модель в отдельности, когда БЕ проводит атаки, наносит урон и т. д. Учтите, что, если в графе стоит прочерк, данную характеристику ничем изменить нельзя, а показатели силы, стойкости и лидерства сделать меньше 1 невозможно.

В тех случаях, когда в скобках написано, к примеру, «минимум до 2» или «максимум до 10», это означает, что характеристику нельзя сделать меньше или больше указанного значения (в данном примере нельзя сделать меньше 2 или выше 10 соответственно).

КОДЕКСЫ WARHAMMER 40,000

Итак, теперь вы знаете, что такое инфолист и как им пользоваться. Вкупе с основными правилами (читайте далее) — ну и, разумеется, нельзя забывать о миниатюрах, поле битвы, кубиках и линейках — у вас есть всё необходимое для начала игры и погружения в мрачный мир далёкого будущего.

Но вы, наверняка, спросите — где же искать эти самые инфолисты? Во-первых, вкладывая с правилами можно найти в коробках с миниатюрами от компании Citadel, а, во-вторых, есть кодексы. Кодекс — главный источник информации для вашей армии, содержащий инфолисты для всех и каждой миниатюры из той или иной фракции. Однако это не все. В кодексах разных армий вы также обнаружите отражающие их особенности специальные правила, особенности военачальников, стратагемы, оснащение и даже уникальные реликвии.

Кроме того, каждый кодекс наполнен массой интересной информации об истории и организации той или иной армии. Там же представлены потрясающие рисунки и красивые фотографии миниатюр, цветовые схемы и символика воинов. Всё это позволяет понять, какое место занимает фракция во вселенной Warhammer 40,000 и как она действует на поле боя.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В игре Warhammer 40,000 вы командуете армией могучих воинов и боевых машин. Приведённые на этих страницах основные правила содержат всё, что вам необходимо, чтобы собрать имеющиеся у вас миниатюры и начать сражения в раздираемой войной Галактике 41-го тысячелетия.

МОДЕЛИ И ИНФОЛИСТЫ

Правила и характеристики всех моделей и некоторых элементов ландшафта представлены в их инфолистах, где описано, как использовать миниатюры в игре.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Модели передвигаются и сражаются в составе боевых единиц (сокращённо БЕ), сформированных из одной или нескольких моделей. Боевая единица должна расставляться на поле боя и заканчивать любое движение в виде группы, в которой каждая модель находится в пределах 2" по горизонтали и 6" по вертикали хотя бы от одной другой модели своей боевой единицы. Такое построение отряда называется боевым. Если во время сражения боевая единица по какой-то причине оказалась разделена на части, то следующим своим движением она должна постараться восстановить боевое построение.

Инструменты войны

Для игры вам понадобятся рулетка и несколько кубиков.

В игре Warhammer 40,000 расстояния измеряются в дюймах (") от ближайших точек подставок моделей, между которыми ведётся измерение. Если у модели нет подставки (как в случае с большинством видов техники), то измерение ведётся от ближайшей точки корпуса самой модели. Вы можете проводить любые измерения в любой момент игры.

В игре Warhammer 40,000 используются шестигранные кубики, они же D6. В правилах также встречаются упоминания 2D6, 3D6 и т.д. — в этом случае бросьте столько D6, сколько указано, и сложите результаты. Если требуется бросить D3, то бросьте кубик и разделите результат пополам. При любых делениях результатов бросков округляйте дробь вверх (в большую сторону) до применения модификаторов (если они есть). Все модификаторы складываются друг с другом. Такая форма записи, как, например, 3+, означает, что при броске нужно получить результат 3 или выше.

РАУНД БОЯ

Сражения в игре Warhammer 40,000 протекают в несколько раундов, каждый из которых, в свою очередь, разделён на два хода. В каждом раунде право первого хода принадлежит одному и тому же игроку, который определяется правилами миссии. Последовательность действий в каждом ходе игрока строго определена, как показано ниже.

- 1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ**
Передвигайте любые боевые единицы, которые способны передвигаться.
- 2. ПСИ-ФАЗА**
Псайкеры могут задействовать мощные ментальные способности.
- 3. ФАЗА СТРЕЛБЫ**
Ваши боевые единицы могут стрелять по врагу.
- 4. ФАЗА НАПАДЕНИЯ**
Ваши боевые единицы могут вступить в рукопашную с войсками неприятеля.
- 5. ФАЗА СХВАТКИ**
Боевые единицы обоих игроков ввязываются в бой и атакуют рукопашным оружием.
- 6. ФАЗА ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА**
Проверьте истощённые войска на храбрость.

После окончания хода одного игрока начинается ход его противника. По завершении обоих ходов текущий раунд боя заканчивается и начинается следующий. Так продолжается до тех пор, пока сражение не подойдёт к концу.

1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Земля сотрясается от топота ног и рыка моторов — армии идут в наступление, стремясь захватить выгодные позиции на поле битвы.

Ваша фаза движения начинается с выбора одной из ваших боевых единиц и перемещения каждой её модели, как вам захочется. Затем вы можете выбрать ещё одну боевую единицу, и так до тех пор, пока вы не передвинете все боевые единицы, какие захотите. Помните, что в любой фазе движения боевая единица может передвигаться только один раз.

Движение

Модель может двигаться в любом направлении, но только в пределах указанного в её инфолисте расстояния, и не должна заступать ни одной частью своей подставки или корпуса далее этого расстояния. Также модель не может проходить сквозь другие модели или такие элементы ландшафта, как стены, однако может двигаться вертикально, чтобы взобраться на или перебраться через любую декорацию

Если в инфолисте модели указано ключевое слово «летает», то она может двигаться через другие модели и элементы ландшафта так, словно их нет.

Минимальное движение

Показатель движения некоторых летающих моделей содержит два значения. Первое число — это минимальная скорость модели, то есть минимальное расстояние, за которое она должна заступить всей подставкой (или корпусом, если это техника). Второе значение показывает максимальную скорость модели — то есть расстояние, за которое модели нельзя заступать ни единой частью подставки или корпуса. Если модель не может пройти минимальную дистанцию или из-за минимальной скорости вынуждена уйти за край игрового стола, то она уничтожается и удаляется с поля боя. Считается, что по какой-то причине она была вынуждена покинуть поле битвы или её двигатель заглух и она разбилась.

Вражеские модели

Все модели одной армии называются дружественными. Модели под управлением оппонента считаются вражескими. При манёврах (то есть при движении) в фазе движения модель не может подойти к вражеской модели ближе, чем на 1".

Отступление

Если боевая единица начала свой ход в пределах 1" от вражеской боевой единицы, то она может либо остаться на месте, либо отступить. Если БЕ отступает, она должна закончить движение минимум в 1" от любых вражеских БЕ. После отступления и до конца хода БЕ не может совершать марш-бросок (см. ниже) или нападать (с. 10). Также, если модель не умеет летать то она не может стрелять после отступления.

Марш-бросок

В фазе движения БЕ может совершить марш-бросок. Для этого бросьте кубик и прибавьте результат к показателю движения всех моделей БЕ. Получившаяся сумма определяет максимальное расстояние, которое может пройти каждая модель данной БЕ в текущей фазе движения. После марш-броска БЕ не может стрелять и нападать в текущем ходе.



Склонимся ль мы робко
подобно агнцу пред волком
или с гордым презрением
дадим отпор ужасам,
брошенным против нас
Галактикой? Нет, мы
не позволим тварям и
отродиям иных миров
жить в нашем Империиуме!

Ортас Грегоран, Верховный
демагог Форланского
Синода

Синдром неустойчивой модели

Иногда может случиться так, что определённый элемент ландшафта не позволяет расположить модель там, где вы хотите. Если вы, найдя нужное положение, аккуратно разместите её в желаемом месте, то велика вероятность, что она упадёт, как только кто-нибудь заденет стол, и ваша красиво покрашенная модель повредится или даже сломается. Для таких случаев мы находим уместным помещение модели в стороне на менее опасном месте, пока оба игрока согласны и знают её «истинное» расположение. Если противник решит открыть стрельбу по этой модели, то вам придётся временно поместить её на своё место на ландшафте, чтобы он мог проверить линию видимости.

Подкрепления

Многие боевые единицы имеют способности, позволяющие им прибывать на поле боя прямо посреди хода. Для этого они могут использовать телепортеры, гравитикуты или другие, более необычные методы. Это может произойти в любой момент, но обычно такое случается в конце фазы движения. Прибывшие таким образом боевые единицы не могут двигаться или совершать марш-бросок в том ходе, в котором прибыли — ведь всю фазу движения они потратили на то, чтобы добраться до поля боя. За исключением этого, в остаток времени хода они могут действовать как обычно: стрелять, нападать и т.д. Прибывшие в качестве подкреплений боевые единицы во всех отношениях считаются двигающимися в фазе движения, например, в отношении стрельбы из тяжёлого оружия (с. 8). Любые боевые единицы, что не прибыли на поле боя на момент окончания сражения, считаются уничтоженными.

Перебрасывание

В некоторых ситуациях правила позволяют вам перебросить кубик. Это означает, что вы можете бросить снова все кубики или лишь некоторые. Один и тот же кубик нельзя перебросить дважды. Перебрасывание проводится до применения любых модификаторов.

Кубовка

Если правила требуют от игроков провести кубовку, то это означает, что каждый игрок бросает кубик, и тот игрок, у которого выпал наибольший результат, выигрывает кубовку. Если у игроков выпали одинаковые результаты, кубики необходимо перебрасывать до тех пор, пока один из игроков не выиграет. Повторное перебрасывание результата допускается только в этом случае.

Последовательность действий

При игре в Warhammer 40,000 вам могут встретиться ситуации, когда несколько правил должны быть отыграны одновременно. Обычно такое происходит в начале фазы движения или перед началом сражения. Если такое происходит во время игры, то очередность отыгрыша определяет тот игрок, который ходит в данный момент. Если же битва закончилась или ещё не началась или это произошло в промежутке между раундами боя, то игроки проводят кубовку, а очередность определяется победителем.

2. ПСИ-ФАЗА

Воины-мистики и чернокнижники, повелевая диковинной силой варпа, помогают союзникам и уничтожают врагов. Но использование этой мощи сопряжено с риском, и малейшая ошибка может стоить жизни всем, кто находится поблизости.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите псайкера и психосилу.
2. Пройдите пси-тест.
3. Оппонент проходит тест на отрицание ведьмовства.
4. Отыграйте психосилу.

1. Выберите псайкера и силу

В инфолистах некоторых моделей есть отметка о том, что они являются псайкерами. Псайкеры могут проявлять свои потусторонние способности и пытаться помешать противнику сделать то же самое. В инфолисте псайкера описываются известные ему психосилы и количество сил, которые тот может попытаться проявить или нейтрализовать за одну пси-фазу.

Психосилы

Если не сказано иное, то все псайкеры знают описанную ниже психосилу «разрывающий разряд». В дополнение к «разрывающему разряду» (или вместо него) некоторые из них знают и другие психосилы, список которых представлен в инфолисте модели или в дополнительных правилах. Если псайкер генерирует свои силы перед сражением, то сделайте это непосредственно перед тем, как любой из игроков начнёт расставлять свою армию.

Разрывающий разряд

Разрывающий разряд стоит 5 варп-зарядов. При проявлении силы ближайшая видимая БЕ противника в пределах 18" от псайкера получает D3 смертельных ранений. Если результат пси-теста больше 10, то вместо этого цель получает D6 смертельных ранений.

2. Пройдите пси-тест

Псайкер может попытаться проявить известную ему психосилу посредством прохождения пси-теста. Для этого вам нужно бросить 2D6. Если результат равен или больше стоимости силы в варп-зарядах, то сила проявляется успешно. Псайкер не может пытаться проявить одну и ту же психосилу больше одного раза за ход.

Опасности варпа

Если при прохождении пси-теста у вас выпали две единицы или две шестёрки (любые два одинаковых значения называются дублем), то псайкер немедленно подвергается опасностям варпа. Мозг псайкера разрывается демоническими силами, и псайкер получает D3 смертельных ранений. Если псайкер убит опасностями варпа, то попытка проявления силы считается неудачной, а каждая боевая единица в пределах 6" немедленно получает D3 смертельных ранений, поскольку псайкера затягивает в варп или он взрывается из-за отдачи в Эмпиреях.



3. Тесты на отрицание ведьмовства

Если вражеская модель в пределах 24" от псайкера проявила психосилу, то он может попытаться противостоять ей, пройдя тест на отрицание ведьмовства сразу после этого (даже если сейчас не ваш ход). Для прохождения теста бросьте 2D6. Если результат больше результата пси-теста, пройденного для проявления этой психосилы, то она нейтрализуется (то есть не оказывает никакого воздействия). Вне зависимости от того, сколько ваших псайкеров расположены в пределах 24" от проявляющей психосилу вражеской модели, одну успешно проявленную психосилу можно попытаться заблокировать только один раз за ход.

4. Отыграйте психосилу

Если пси-тест был успешно пройден, псайкер не погиб от опасностей варпа, а проявление силы не было сорвано в результате отрицания ведьмовства, то вы можете отыграть воздействие психосилы, как описано в её правилах.

3. ФАЗА СТРЕЛБЫ

Грохочут пушки, осколки градом летят с небес, дульные вспышки сверкают во мраке, и лазерные лучи озаряют туман над полем боя, заваленном стреляными гильзами и опустевшими батареями питания.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите боевую единицу.
2. Выберите цели для стрельбы.
3. Выберите дистанционное оружие.
4. Отыграйте атаки:
 - Сделайте бросок на попадание;
 - Сделайте бросок на ранение;
 - Оппонент распределяет ранения;
 - Оппонент совершает спас-броски;
 - Нанесите урон.

1. Выберите боевую единицу

В своей фазе стрельбы вы можете стрелять моделями, оснащёнными дистанционным оружием. Для этого выберите свою боевую единицу. Нельзя выбирать боевые единицы, проводившие в текущем ходе марш-бросок или отступление или находящиеся в пределах 1" от вражеской БЕ. Если не сказано иное, каждая модель боевой единицы ведёт огонь из всего имеющегося у неё дистанционного вооружения. После того как все модели отстреляются, можете выбрать другую БЕ и повторить те же действия, и так до тех пор, пока не отстреляются все боевые единицы, какие захотите.

2. Выберите цели

После выбора БЕ, которая будет стрелять, вы должны обозначить в качестве цели её стрельбы боевую единицу противника (или боевые единицы). Для этого модели вражеской БЕ должны находиться в пределах дальности стрельбы оружия стреляющей модели, и она должна видеть свою цель. Если у вас есть какие-то сомнения в том, видит ли стрелок свою цель, то нагнитесь и посмотрите из-за спины стреляющей модели. Стрелок может видеть сквозь модели собственной боевой единицы.

Модель не может выбрать в качестве цели те боевые единицы, что находятся в пределах 1" от дружественных моделей — есть риск попасть по своим.

3. Выберите дистанционное оружие

Всё оружие цели перечислено в её инфолисте. Если у модели есть несколько единиц оружия, то она может либо стрелять из всех по одной цели, либо стрелять по разным целям из разных единиц оружия. Соответственно, если в боевой единице есть несколько моделей, то они могут стрелять по одной и той же или по разным целям на ваше усмотрение. В обоих случаях заранее, до бросков кубиков, объявите, как будет разделена огневая мощь боевой единицы, и отыгрывайте все выстрелы по одной цели до перехода к следующей.

Число атак

Когда модель стреляет, то она совершает некоторое количество атак по цели. За каждую из атак вам нужно бросить по одному кубу. Класс оружия и количество атак, которые модель может совершить с использованием выбранного оружия (и, соответственно, количество кубиков, которое нужно бросить), можно найти в профиле оружия. Количество атак может изменяться в зависимости от класса оружия (с.).

Персонажи

В инфолистах некоторых моделей есть пометка о том, что они являются **ПЕРСОНАЖАМИ**. Такие яркие личности, как герои, офицеры, пророки и полководцы могут оказать большое влияние на ход битвы. Однако по подобным одиночкам сложно прицельно в неразберихе сражения. В фазе стрельбы **ПЕРСОНАЖИ** могут быть выбраны в качестве целей только в том случае, если они являются ближайшей видимой стрелку вражеской боевой единицей. Но к тем **ПЕРСОНАЖАМ**, у которых количество ран больше или равно 10, это не относится из-за их гигантского размера.

Быстрые броски

Правила отыгрыша атак (с. 9) написаны с учётом того, что вы будете совершать по одной атаке за раз. Однако сражение можно ускорить, если вместе кидать несколько кубиков для одинаковых атак. Для этого все атаки должны отыгрываться с одинаковым навыком стрельбы (если это дистанционная атака) или ближнего боя (если это рукопашная атака). Кроме этого они должны иметь одинаковую силу, урон и показатель пробития брони, а также одну цель. Если всё сходится, сделайте вместе сначала броски на попадание, а затем броски на ранение. После ваши противник может распределять ранения по одному за раз, при необходимости совершая спас-броски и подсчитывая урон. Учтите, что если цель содержит уже потерявшую несколько ран модель, то ранения должны распределяться на неё до тех пор, пока она не умрёт или все ранения не будут спасены или отыграны.

Ауры

У некоторых боевых единиц (обычно это **персонажи**) есть способности, которые действуют на определённые модели на заданном расстоянии. Если не сказано иное, модель, владеющая таким правилом, всегда находится в пределах дальности действия данного правила.

Например, властелин заражения обладает способностью «дар Нургла», которая действует на все модели **Гвардии Смерти** в пределах 7" от него. Так как сам властелин заражения является моделью **Гвардии Смерти**, то он получает все бонусы этой способности.



Самое главное правило

В игре такого размаха и сложности, как Warhammer 40,000, неизбежно бывает так, что вы точно не знаете, как действовать в возникшей игровой ситуации. В таких случаях совместно с оппонентом постарайтесь выработать удовлетворяющее вас обоих (или самое интересное) решение. Если вы не можете найти выход из ситуации, то проведите кубовку — её победитель определит, что следует сделать. Затем вы можете вернуться к игре.



Классы оружия

В игре существует пять классов дистанционного оружия: штурмовое, тяжёлое, скорострельное, граната и пистолет. Модель, стреляющая из одного из этих видов оружия, может совершить столько атак, сколько указано в профиле оружия после его класса. Например, если модель стреляет из оружия «штурмовое 1», то она совершает 1 атаку этим оружием, а если это «тяжёлое 3», то 3 атаки и т.д.

Если оружием можно совершить больше одной атаки, то целью всех атак должна быть одна и та же боевая единица.

Каждый из классов дистанционного оружия имеет дополнительное правило, влияющее (в зависимости от ситуации) на точность или саму возможность стрельбы.

ШТУРМОВОЕ

Штурмовое оружие стреляет так быстро или беспорядочно, что воин, устремляющийся в сражение, может вести огонь от бедра.

Оснащённая штурмовым оружием модель может стрелять из него, даже если ранее в текущем ходе она совершила марш-бросок. В этом случае, однако, в текущем ходе вычитайте 1 из результата любых бросков на попадание этим оружием.

ТЯЖЁЛОЕ

На поле битвы нет оружия более крупного и смертоносного, чем тяжёлое, но оно требует перезарядки, тщательной установки или долгой подготовки для меткой стрельбы.

Если модель с тяжёлым оружием двигалась в предшествующей фазе движения, то при стрельбе в текущем ходе вычитайте 1 из результата любых бросков на попадание этим оружием.

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ

Универсальное скорострельное оружие подходит для метких одиночных выстрелов на дальней дистанции или коротких очередей на малом расстоянии.

Если модель использует скорострельное оружие, а цель находится в пределах половины максимальной дальности стрельбы этого оружия, то количество его атак удваивается в текущем ходе.

ГРАНАТА

Гранатами называются ручные взрывные устройства, которые боец бросает в неприятелей, пока товарищи прикрывают его огнём.

Всякий раз, как оснащённая гранатами боевая единица ведёт огонь, одна её модель вместо стрельбы из любого другого оружия может кинуть гранату.

ПИСТОЛЕТ

Пистолеты держат одной рукой, поэтому их можно применять даже в ближнем бою для стрельбы в упор. Многие воины носят такое оружие в дополнение к основному.

Модель может стрелять из пистолета даже тогда, когда в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы. При этом целью стрельбы должна быть ближайшая из них. В таких ситуациях модель может стрелять из пистолета, даже если в 1" от цели есть дружественные боевые единицы.

Если модель оснащена не только пистолетом, но и другим дистанционным оружием (например, скорострельным оружием), то каждый раз при стрельбе необходимо выбирать, будет ли она стрелять из пистолета (-ов) или из всего остального оружия. Этот выбор нужно сделать до совершения бросков на попадание.

КАК НАШИ ТЕЛА ЗАКОВАНЫ В АДАМАНТИЙ,
ТАК НАШИ ДУШИ ЗАЩИЩЕНЫ ВЕРНОСТЬЮ.

КАК НАШИ БОЛТЕРЫ ЗАРЯЖЕНЫ СМЕРТЬЮ ДЛЯ ВРАГОВ ИМПЕРАТОРА,
ТАК НАШИ МЫСЛИ НАПОЛНЕНЫ МУДРОСТЬЮ.

И РАСТУТ НАШИ РЯДЫ И НАША ПРЕДАННОСТЬ,
НЕ ОТТОГО ЛИ, ЧТО МЫ — КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ?

НЕ МЫ ЛИ ИЗБРАННЫЕ ИМПЕРАТОРА,
ВЕРНО СЛУЖАЩИЕ ЕМУ ДО САМОЙ СМЕРТИ?

4. Отыграйте атаки

Вы можете как проводить атаки по одной, так и сделать броски сразу за несколько. Приведённая далее последовательность используется для отыгрыша атак по отдельности.

1. Бросок на попадание: всякий раз, когда модель совершает атаку, бросайте кубик. Если результат равен или выше показателя навыка стрельбы атакующей модели, то её оружие наносит попадание. В противном случае атака считается неудачной, и последовательность её отыгрыша прерывается. Выпадение 1 всегда означает неудачу вне зависимости от любых доступных модификаторов.

2. Бросок на ранение: если атака попала по цели, то вам следует бросить ещё один кубик для определения, нанесёт ли она цели какой-либо урон. Нужный для этого результат броска определяется сравнением силы оружия атакующего и стойкости цели по таблице ниже:

БРОСОК НА РАНЕНИЕ	
СИЛА АТАКИ И СТОЙКОСТЬ ЦЕЛИ	НУЖНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ D6
Сила ВДВОЕ больше стойкости?	2+
Сила БОЛЬШЕ стойкости?	3+
Сила РАВНА стойкости?	4+
Сила МЕНЬШЕ стойкости?	5+
Сила ВДВОЕ МЕНЬШЕ стойкости?	6+

Если результат броска ниже необходимого, то атака считается неудачной, и последовательность её отыгрыша прерывается. Выпадение 1 всегда означает неудачу вне зависимости от любых доступных модификаторов.

3. Распределите ранение: если атака ранит цель, то управляющий целью игрок распределяет ранение на любую из моделей боевой единицы (этой модели необязательно быть видимой для стреляющего или находиться в пределах дальности стрельбы). Если в составе цели есть модель, уже потерявшая несколько ран, то ранение следует распределить на неё.

4. Спас-бросок: затем управляющий целью игрок совершает спас-бросок. Он кидает кубик и модифицирует результат с помощью показателя бронейности того оружия, которым было нанесено ранение. К примеру, если у оружия показатель бронейности равен -1, то из результата спас-броска нужно вычесть 1. Если результат равен или больше необходимого значения спас-броска для модели, на которую было распределено ранение, то урон нейтрализуется, и последовательность отыгрыша прерывается. Если же результат меньше нужного, то спас-бросок считается неудачным, и модель получает урон. Выпадение 1 всегда означает неудачу вне зависимости от любых доступных модификаторов.

5. Нанесите урон: наносимый урон равен показателю урона того оружия, которым было нанесено ранение. За каждую единицу нанесённого урона модель теряет одну рану. Если количество ран модели уменьшается до 0, то она умирает (или уничтожается) и удаляется с поля боя. Если модель получает несколько ранений от одной атаки и уничтожается, то излишний урон этой атаки пропадает.



Непробиваемые спас-броски

Некоторые модели обладают сверхъестественными рефлексами или защищены силовыми полями, что даёт им непробиваемый спас-бросок. Когда модель получает урон, вы можете выбрать, какой из спас-бросков модели использовать — обычный (тот, что указан в графе спас-броска) или непробиваемый, но не оба сразу. Если у модели есть несколько непробиваемых спас-бросков, то вам нужно выбрать, какой из них она будет использовать. Непробиваемый спас-бросок нельзя модифицировать бронейностью оружия.

Ландшафт и укрытия

Поля битвы далёкого будущего усеяны разнообразными укрытиями, такими как руины, кратеры и остовы машин. Спрятавшись за ними, модели будут лучше защищены от вражеского огня.

Если боевая единица целиком находится внутри или стоит на элементе ландшафта, то прибавляйте 1 к её спас-броскам против стрелковых атак (но не непробиваемым спас-броскам), чтобы отобразить возросшую в укрытии защиту. В фазе схватки боевые единицы не получают никаких преимуществ от укрытий.

Смертельные ранения

Некоторые атаки столь сильны, что от них не спасают ни броня, ни силовые поля. Каждое смертельное ранение наносит цели одну единицу урона, причём ни броски на ранение, ни спас-броски не совершаются (даже непробиваемые спас-броски) — просто распределите смертельное ранение на модель как любое другое ранение и нанесите урон, как описано далее. В отличие от обычных атак, излишний урон от тех атак, что наносят смертельные ранения, не теряется, а перераспределяется на другие модели вражеской боевой единицы до тех пор, пока не будет распределён весь урон или цель не будет уничтожена.

4. ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Устремляясь в сражение, воины разят противников клинками, молотами и когтями.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите боевую единицу.
2. Выберите цели.
3. Противник отыгрывает упреждающий огонь.
4. Бросьте 2D6 и совершите манёвр нападения.

1. Выберите боевую единицу

В вашей фазе нападения любая из ваших боевых единиц в пределах 12" от вражеской БЕ может совершить манёвр нападения. Нельзя выбирать боевые единицы, проводившие в текущем ходе марш-бросок или отступление или начавшие фазу нападения в пределах 1" от вражеской БЕ.

2. Выберите цели

После выбора БЕ, которая будет нападать, вы должны обозначить в качестве цели её нападения боевую единицу противника (или боевые единицы). Затем каждая из выбранных в качестве цели БЕ может попытаться открыть упреждающий огонь.

3. Упреждение

Всякий раз, как на БЕ объявляется нападение, она может открывать упреждающий огонь по атакующему. БЕ может вести упреждение несколько раз за ход, но не может вести упреждение, когда в 1" от неё есть вражеские модели. Упреждение отыгрывается как обычная дистанционная атака (если не считать, что она происходит в фазе нападения противника), в которой используется все обычные правила за исключением того, что, вне зависимости от навыка стрельбы модели и любых модификаторов, для попадания всегда требуется выпадение 6.

4. Совершите манёвр нападения

После отыгрыша упреждения бросьте 2D6. Выпавший результат определяет расстояние в дюймах, которое в текущем ходе может пройти каждая модель нападающей БЕ. Первая модель должна закончить движение в пределах 1" от вражеской модели одной из боевых единиц, выбранных в качестве цели, и ни одна из нападающих моделей не может придвинуться ближе чем на 1" к тем боевым единицам, что не являются целью нападения. Если это невозможно, нападение считается неудачным, и все модели нападающей боевой единицы остаются на месте. После того как передвинете все модели нападающей БЕ, можете выбрать другую БЕ и повторить те же действия, и так до тех пор, пока не совершат манёвры нападения все БЕ, какие захотите. Ни одна БЕ не может напасть более одного раза за фазу нападения.

Героическое вступление в бой

После того как противник закончит все свои манёвры нападения, любой ваш ПЕРСОНАЖ в пределах 3" от вражеской боевой единицы может совершить героическое вступление в бой. Он может пройти до 3", но должен закончить движение, будучи ближе к ближайшей вражеской модели, чем был прежде.

5. ФАЗА СХВАТКИ

Противоборствующие войска рвут врагов на куски в резне, захлестнувшей поле битвы.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите боевую единицу.
2. Вяжитесь в бой, пройдя до 3".
3. Выберите цели.
4. Выберите рукопашное оружие.
5. Отыграйте атаки в ближнем бою:
 - Сделайте бросок на попадание;
 - Сделайте бросок на ранение;
 - Оппонент распределяет ранения;
 - Оппонент совершает спас-броски;
 - Нанесите урон;
6. Объединитесь, пройдя до 3".

1. Выберите боевую единицу

Если БЕ нападала или её модели находятся в пределах 1" от вражеской БЕ, она может сражаться в фазе схватки. Это относится не только к БЕ того игрока, чей сейчас ход, но и ко всем остальным. Первыми бьют нападавшие в этом ходе БЕ, а порядок проведения их схваток определяет тот игрок, чей сейчас идёт ход. После того как будут отыграны все схватки нападавших БЕ, игроки по очереди (начиная с того, чей сейчас ход) выбирают среди способных сражаться БЕ те, что будут сражаться, и так до тех пор, пока не будут отыграны схватки всех сражающихся БЕ с обеих сторон. За одну и ту же фазу схватки БЕ не может сражаться дважды. Если у одного игрока закончились способные сражаться БЕ, то его противник одну за одной завершает все схватки оставшихся боевых единиц. Схватка отыгрывается следующим образом:

2. Вяжитесь в бой

Каждая модель БЕ может пройти до 3" в любом направлении, но должна закончить движение, будучи ближе к ближайшей вражеской модели, чем была прежде.

3. Выберите цели

Сперва выберите боевую единицу (или единицы), которая будет целью для атак. Чтобы вражескую БЕ можно было выбрать целью, атакующая модель должна быть в пределах 1" от желаемой цели или другой модели своей боевой единицы, которая, в свою очередь, находится в пределах 1" от цели. Таким образом отображается построение в две шеренги. Модели, нападавшие в текущем ходе, могут выбрать целью только те вражеские БЕ, на которые нападали в предшествующей фазе.

Если модель может провести больше одной атаки ближнего боя (с. 11), то она может распределить их между доступными целями по вашему усмотрению. Соответственно, если в БЕ большей одной модели, то все они могут бить по разным целям (боевым единицам). В обоих случаях перед бросками на попадание объявите, как вы разделите рукопашные атаки боевой единицы, а затем отыграйте все атаки по одной цели до перехода к следующей.

Число атак

Число совершаемых против врага атак ближнего боя модели определяется её показателем атак. За каждую из атак ближнего боя вы кидаете по одному кубику. Например, если показатель атак модели равен 2, то она может совершить 2 атаки ближнего боя, а вы бросите 2 кубика.

4. Выберите рукопашное оружие

Модель использует рукопашное оружие всякий раз, когда совершает атаку ближнего боя. Перечень вооружения модели указан в её инфолисте. Если в инфолисте не упоминается рукопашное оружие, то модель сражается обычным оружием ближнего боя со следующим профилем:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-	1

Если у модели есть более одной единицы рукопашного оружия, то перед броском выбирайте, какую из них она будет использовать. Если у модели более одной единицы рукопашного оружия, и она может совершить несколько атак в ближнем бою, то она может распределить свои атаки между разными единицами оружия по вашему усмотрению. Объявляйте, как вы распределили атаки, до проведения бросков.

5. Отыграйте атаки ближнего боя

Отыгрывать атаки ближнего боя можно по одной или (в некоторых случаях) по несколько за раз. Последовательность их отыгрыша совпадает с последовательностью отыгрыша стрелковых атак (с. 7), за исключением того, что здесь используется навык ближнего боя модели, а не стрельбы.

6. Объединитесь

Каждая модель БЕ может пройти до 3" в любом направлении, но должна закончить движение, будучи ближе к ближайшей вражеской модели, чем была прежде.

6. ФАЗА ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА

Даже величайший храбрец может дрогнуть перед ужасами войны.

В фазе проверки боевого духа оба игрока (начиная с того, чей сейчас ход) должны пройти тесты на боевой дух за каждую БЕ в своей армии, понёсшую потери в текущем ходе.

Для прохождения теста на боевой дух бросьте кубик и прибавьте к результату число убитых в текущем ходе моделей данной боевой единицы. Если получившаяся сумма больше наивысшего из показателей лидерства в боевой единице, то тест провален. За каждую единицу разницы между конечным результатом и значением лидерства сбегает и удаляется из игры одна модель данной боевой единицы. То, какая из моделей сбежит из БЕ, определяется управляющим игроком.

Транспорты

В инфолистах некоторых моделей указано, что они являются **ТРАНСПОРТАМИ**, которые быстро и безопасно доставляют бойцов на передовую. Следующие правила определяют, как боевые единицы погружаются и высаживаются из транспортов и как транспорты перевозят пассажиров по полю боя. Учтите, что в течение одного хода БЕ не может и садиться в транспорт, и высаживаться из него.

Транспортная вместимость: транспортная вместимость указывается в инфолисте транспорта и определяет, сколько дружественных моделей он может перевозить и какого именно вида. В транспорт нельзя посадить больше моделей, чем позволяет его вместимость.

Боевая единица может начать сражение, будучи погруженной в транспорт — объявите, что БЕ начинает сражение погруженной в транспорт, когда вы выставляете его.

Погрузка: если все модели боевой единицы заканчивают движение в пределах 3" от дружественного транспорта, они могут погрузиться в него. Удалите эту боевую единицу с поля боя и отложите в сторону — теперь она находится внутри транспорта.

Пока БЕ погружены в транспорт, они не могут совершать каких-либо привычных действий, и на них никак нельзя воздействовать. Если не сказано иное, то, пока БЕ погружена в транспорт, её аура не действует.

Если транспорт уничтожается, то перед удалением его модели любые погружённые в него боевые единицы немедленно высаживаются (см. ниже), но за каждую только что выставленную на поле боя модель вы должны бросить кубик. При выпадении 1 одна из высадившихся моделей (на ваш выбор) умирает.

Высадка: если БЕ начала свою фазу движения внутри транспорта, то перед его движением она может высадиться из него. При высадке боевой единицы поместите её на поле боя таким образом, чтобы все её модели находились в пределах 3" от транспорта и не ближе 1" от вражеских моделей. Те из высаживающихся моделей, что невозможно выставить подобным образом, уничтожаются.

В остаток времени хода высадившиеся БЕ действуют (двигаются, стреляют, нападают, сражаются и т.д.) как обычно. Однако, даже если после высадки они не перемещались в фазе движения, они всё равно считаются двигавшимися в отношении любых правил, например, таких как стрельба из тяжёлого оружия (с. 8).

ПРИМЕР ОТЫГРЫША ОДНОГО ХОДА

На данном развороте проиллюстрирован один ход игрока за Гвардию Смерти, чтобы вам было легче понять, как протекает сражение в игре Warhammer 40,000.

1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Игрок за Гвардию Смерти начинает с того, что передвигает свою боевую единицу чумных десантников. Поскольку их показатель движения равен 5", они могут пройти до 5" — что они и делают, чтобы как можно ближе подойти к космическим десантникам.

После игрок за Гвардию Смерти перемещает своего заклинателя болезней, объявив о том, что модель совершает марш-бросок.



Для совершения марш-броска игрок кидает D6 и выбрасывает 4. Поскольку у заклинателя болезней скорость 5", следовательно, он может пройти до 9".



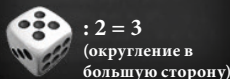
2. ПСИ-ФАЗА

У игрока за Гвардию Смерти только один псайкер — заклинатель болезней. Эта модель пытается проявить психосилу *разрывающий разряд*.

Игрок за Гвардию Смерти кидает 2D6 для прохождения пси-теста и выбрасывает в сумме 6. Поскольку это больше стоимости психосилы (5 варп-зарядов), тест успешно пройден.



Ближайшей БЕ являются заступники. Они получают D3 смертельных ранений. Игрок за Гвардию Смерти выкидывает 5, что означает потерю заступниками 3 ран — этого достаточно, чтобы убить одного и ранить другого заступника.



: 2 = 3
(округление в большую сторону)



3. ФАЗА СТРЕЛБЫ

Для стрельбы игрок за Гвардию Смерти выбирает чумных десантников. Чумные десантники будут вести огонь из болтеров, а чумной чемпион будет кидать крак-гранату.

Цели находятся на удалении 6", то есть в пределах дальности стрельбы **болтеров** чумных десантников. Так как класс оружия «скорострельное 1», оно стреляет дважды, если цель находится в пределах половины дальности. Следовательно, игрок за Гвардию Смерти кидает 8D6, и 6 выстрелов оказываются удачными, поскольку чумные десантники попадают на 3+.



Затем игрок за Гвардию Смерти делает бросок на ранение за каждое попадание. Сила **болтера** (4) равна стойкости цели, поэтому для нанесения ранения нужно выкинуть 4+. Как видно, четыре броска оказались успешными. Теперь игроку за Космодесант предстоит сделать по спас-броску за каждый из них.



На одном из кубов выпал результат 1, что меньше показателя спас-броска заступника (3+), и потому заступник получает ранение. **Болтер** наносит 1 ед. урона, в связи с чем модель теряет свою единственную рану и умирает. Остальные ранения игнорируются, так как спас-броски оказались успешными (считается, что выстрелы отскочили от брони).



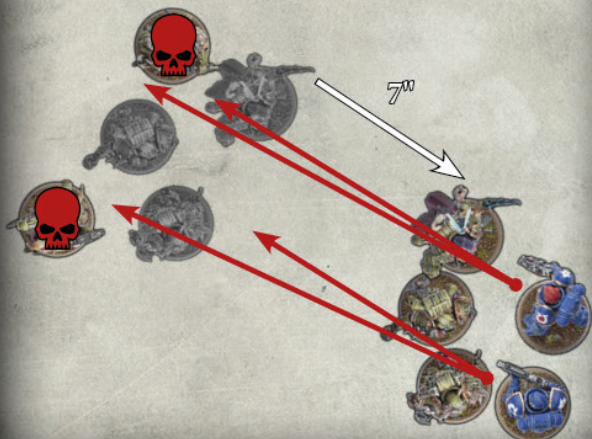
4. ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Игрок за Гвардию Смерти выбирает чумных десантников, чтобы напасть на заступников.

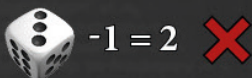
Игрок за Космодесант открывает упреждающий огонь и делает 4 броска на попадание. Чтобы попасть при упреждении, нужно выкинуть 6, но всё же два выстрела бьют в цель и после приводят к ранениям. Оба спас-броска провалены — две модели убиты!



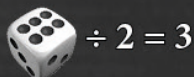
После отыгрыша упреждения игрок за Гвардию Смерти кидает 2D6 и получает в сумме 7. Чумные десантники могут пройти до 7" — этого достаточно, чтобы встать в пределах 1" от заступников.



После чумной чемпион кидает **крак-гранату** и попадает. У гранаты сила 6, что выше показателя стойкости заступников, поэтому она ранит их на 3+. Игрок за Космодесант выкидывает 3 при спас-броске, но вычитает 1 из результата, так как у **крак-гранаты** бронейность -1. В итоге результат равен 2, чего не хватает, чтобы броня защитила космодесантников.



Крак-граната наносит D3 ед. урона; игрок за Гвардию Смерти выкидывает 6 и, соответственно, наносит 3 ед. урона. Это приводит к тому, что заступник теряет обе свои раны и умирает. Лишняя единица урона пропадает.



5. ФАЗА СХВАТКИ

Нападавшие боевые единицы всегда бьют первыми. В данном случае это означает, что чумные десантники атакуют первыми.

Прежде всего они ввязываются в бой: каждая модель проходит не более 3" до ближайшей модели противника. Теперь все модели находятся в пределах 1" от противника.

Для проведения атак в ближнем бою против заступников чумные десантники используют чумные ножи, тогда как чумной чемпион, у которого показатель атак равен 2, решает нанести один удар **чумным мечом**, а второй — **силовым кулаком**. Игрок за Гвардию Смерти делает 2 броска на попадание за чумные ножи (результаты 3 и 5), 1 за **чумной меч** (результат 3) и 1 за **силовую кулак** (результат 2).



Чумные ножи Чумной меч Силовой кулак

У чумных десантников и чемпиона навык ближнего боя равен 3+, поэтому **силовой кулак** промахивается при ударе, однако остальное оружие попадает в цель. После бросков на ранение и спас-бросков умирает ещё один заступник. После чумные десантники **объединяются** >>>>, один из них подходит ближе к ближайшей к нему вражеской модели.



У игрока за Гвардию Смерти нет других БЕ, которые могли бы сражаться, поэтому атакуют космодесантники и в схватке убивают одного чумного десантника.

6. ФАЗА ПРОВЕРКИ БОВОГО ДУХА

И чумные десантники, и заступники понесли потери в текущем ходе, поэтому им нужно пройти проверку на боевой дух.

Первым бросает кубик игрок за Гвардию Смерти и выкидывает 6. В текущем ходе погибли три чумных десантника, поэтому к результату прибавляется 3, и в сумме выходит 9, что больше наивысшего показателя лидерства в боевой единице на 1 пункт (у чемпиона лидерство 8). Одна из оставшихся моделей поэтому покидает поле битвы.

Затем тест на боевой дух проходят заступники: игрок за Космодесант бросает кубик и выкидывает 3. К результату прибавляется число погибших моделей (4), и в сумме выходит 7, что на один пункт меньше наивысшего показателя лидерства в боевой единице, который равен 8. Тест успешно пройден, и ни одна модель не сбегает.

Ход игрока за Гвардию Смерти завершён, и теперь игрок за Космодесант может начать свой ход.

В БИТВЕ НА ВЫЖИВАНИЕ
НЕЛЬЗЯ ОСТАВАТЬСЯ
БЕЗУЧАСТНЫМ.
Любой, кто не будет
сражаться на твоей
стороне — враг, которого
ты должен сокрушить.

Скрипторус Мунификантус



ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

МИССИЯ

Прежде чем начать игру, вам необходимо выбрать какую-то миссию. Базовые правила включают только одну миссию «Есть только война», которая отлично подходит, чтобы поскорее приступить к игре. Остальные миссии можно найти в прочих разделах книги правил или в других книгах. Более того, вы и сами можете придумать уникальную миссию. Если вы с оппонентом никак не можете договориться, в какую же миссию играть, проведите кубовку: кто выбросит на кубике большее значение, тот и решает, в какую миссию играть.

ПОЛЕ БИТВЫ

В далёком будущем сражения бушуют на бесконечно разнообразных планетах, где нет ни клочка земли, не разорённого войной. Кристаллические луны, заброшенные космические скитальцы, плотоядные миры смерти и кошмарные демонические царства — это лишь немногие из фантастических полей сражений, которые вы можете воссоздать для игры.

Под поле битвы можно приспособить любую поверхность, на которой могут стоять модели — взять к примеру, кухонный стол или пол. Как правило, под полем битвы мы подразумеваем поверхность размером 6'x4' (6 на 4 футов), хотя в некоторых миссиях указываются иные размеры. В любом случае поле битвы должно быть достаточно большим, чтобы на нём поместились все ваши модели.

Если только в правилах миссии не указано иное, вы вольны заставить поле битвы любым ландшафтом и декорациями на свой вкус. В общем случае мы рекомендуем ставить в каждой зоне 2'x2' хотя бы одну-две декорации. Не стоит беспокоиться, если ваше поле битвы не соответствует этим требованиям, но знайте, что при игре на очень маленьком или очень большом поле битвы, равно как на совершенно пустом или, наоборот, плотно заставленном декорациями, один оппонент может получить существенное преимущество над другим.



БОЕВЫЕ ОБСТАНОВКИ И РАСШИРЕНИЯ

Если вы сражаетесь в условиях уникальной боевой обстановки или используете какое-то игровое расширение, то в отношении поля битвы могут действовать дополнительные правила, влияющие на расстановку и воздействие ландшафта на модели. Не забывайте об этом при создании своего поля боя.

ВОЕНАЧАЛЬНИК

Собрав армию, назначьте одну из своих моделей военачальником.

Если вашим военачальником является ПЕРСОНАЖ, он может обладать какой-либо особенностью, что выражается в знании им хитрой тактики или в личных качествах, выделяющих его среди соратников. Непосредственно перед тем, как игроки начнут расставлять свои армии, вы можете сделать бросок по представленной здесь таблице особенностей военачальника, чтобы узнать, чем же выделяется ваш военачальник. Впрочем, вы и сами можете подобрать своему военачальнику особенность из таблицы, которая наилучшим образом отражает его характер или взгляд на ведение войны.

ТАБЛИЦА ОСОБЕННОСТЕЙ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

03 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- | | |
|---|---|
| 1 | Легендарный боец: если данный военачальник нападает в фазе нападения, то до конца последующей фазы схватки он получает +1 к атаке. |
| 2 | Воодушевляющий лидер: в пределах 6" от данного военачальника дружелюбные боевые единицы получают +1 к лидерству. |
| 3 | Крепкий орешек: всякий раз, как этот военачальник теряет рану, кидайте кубик. При выпадении 6 он игнорирует урон и не теряет рану. |

ЕСТЬ ТОЛЬКО ВОЙНА

Пришло время доказать, что вы — величайший полководец Галактики! Путь к вершинам славы преграждает лишь неприятельская армия, жаждущая вашей гибели.

АРМИИ

Чтобы сыграть в эту миссию, вам сперва необходимо собрать армию из моделей вашей коллекции. В армию можно включить абсолютно любые модели.

Если вдруг окажется, что вам недостаёт моделей для выставления боевой единицы хотя бы в её минимальном составе (состав БЕ указывается в её инфолисте), вы всё равно можете включить в свою армию одну такую боевую единицу с тем количеством моделей, какое у вас есть.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт. Затем игроки должны расставить объектовые маркеры (они же объекты иногда) для отображения критически важных позиций или предметов, которые обе армии стараются захватить. Объектовый маркер может быть представлен любым подходящим на ваш взгляд предметом или элементом ландшафта. Каждый игрок должен поставить по 2 объектовых маркера где угодно на поле боя, но не ближе чем в 10" друг от друга. Мы рекомендуем делать это по очереди, начиная с игрока, выигравшего кубовку. Игрок контролирует объект, если в пределах 3" от него находится больше дружественных моделей, нежели вражеских (расстояние измеряется от центра объекта).

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Перед расстановкой армий оба игрока проводят кубовку. Выигравший в ней делает бросок по таблице первичных задач (см. правую колонку), чтобы определить цели миссии.

РАССТАНОВКА

После определения условий победы тот игрок, который не делал бросок по таблице первичных задач, разделяет поле битвы на две равные половины. Его оппонент затем решает, какая половина будет его зоной расстановки, а какая — противника.

Далее игроки по очереди расставляют свои боевые единицы по одной за раз, начиная с того игрока, который не выбирал зону расстановки. Каждый игрок должен расставлять свои модели только в пределах своей зоны расстановки, причём дальше чем в 12" от зоны расстановки противника. Продолжайте расставлять боевые единицы до тех пор, пока оба игрока не расставят все боевые единицы своей армии или пока не закончится свободное место на поле битвы.

МОЩНОСТЬ АРМИИ

Прежде чем начнётся сражение, установите мощность каждой армии, сложив вместе рейтинги мощности всех боевых единиц, составляющих данную армию. Тот игрок, у кого сумма вышла меньше, считается аутсайдером. Если у обоих игроков одинаково мощные армии, аутсайдером объявляется тот, кто определял зоны расстановки.

Если разница в мощности армий колеблется в районе 10-19 единиц, аутсайдер получает один тактический переброс; если разница — 20-29 единиц, аутсайдер получает два тактических переброса и т. д. Каждый тактический переброс можно использовать всего один раз в любой момент игры, чтобы перекинуть один кубик.

ПЕРВЫЙ ХОД

Кто будет ходить первым, решает аутсайдер.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Сражение длится пять раундов или до тех пор, пока одна армия не убьёт всех врагов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если одна армия убила всех врагов, она немедленно одерживает крупную победу. В остальных случаях крупную победу одерживает тот игрок, который в конце битвы наберёт больше победных очков. Если у обоих игроков равное количество победных очков, аутсайдер одерживает малую победу.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

D3 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- | | |
|---|--|
| 1 | Убей и захвати: в конце сражения каждый объект приносит 2 победных очка тому игроку, что его контролирует. В дополнение игрок может заработать D3 победных очков, если в процессе сражения погибнет вражеский военачальник. |
| 2 | Древняя реликвия: в начале первого раунда игры, но до начала первого хода, случайным образом выберите один объектовый маркер, а остальные удалите с поля боя. В конце сражения оставшийся объект принесёт 6 победных очков тому игроку, что будет его контролировать. |
| 3 | Доминирование: в конце каждого хода каждый объект приносит 1 победное очко тому игроку, что его контролирует. Подсчитывайте очки после каждого хода. |

ГЛОССАРИЙ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

атаки	attacks (A)
аура	aura
аутсайдер	underdog
боевая единица (БЕ)	unit
боевая обстановка (касательно условий на поле боя)	Battlezone
бронепробиваемость	armour penetration (AP)
воодушевляющий лидер	Inspiring Leader
вооружение	weapons
дальность (оружия)	range
движение	move (M)
длительность сражения	battle length
доминирование	domination
древняя реликвия	ancient relic
единица урона	point of damage, damage point
игнорировать (урон)	shrug off
излишний урон	excess damage
класс (оружия, БЕ)	type
ключевое слово, ключ, ключевик	keyword
крепкий орешек	Tenacious Survivor
крупная победа	major victory
легендарный боец	Legendary Fighter
лидерство	leadership (Ld)
Малая победа	minor victory
марш-бросок	advance
модель	model
мощность армии	power level
навык ближнего боя	weapon skill (WS)
навык стрельбы	ballistic skill (BS)
нейтральная (модель)	unaligned
Объектовый маркер, объект, маркер объекта	objective marker
оснащение	wargear
особенности военоначальника	Warlord Traits
первичные задачи	primary objectives
показатель варп-зарядов, стоимость в варп-зарядах	warp charge value

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

преимущество, бонус	benefit
профиль	profile
пси-фаза	psychic phase
разрывающий разряд	smite
раны (в профиле) (W), ранения (при попаданиях)	wounds
расстановка	deployment
расширение	Expansion
раунд боя	Battle round
рейтинг мощности	power rating
роль на поле боя, боевая роль	battlefield role
руководство к игре	battle primer
сила	strength (S)
смертельное ранение	mortal wound
состав боевой единицы	unit composition
спас-бросок	save (Sv)
способности	abilities
стойкость	toughness (T)
тактический переброс	command re-roll
убей и захвати	slay and secure
урон	damage
условия победы	victory conditions
фаза движения	movement phase
фаза нападения	charge phase
фаза проверки боевого духа	morale phase
фаза стрельбы	shooting phase
фаза схватки	fight phase
фракционное ключевое слово, фракционный ключ (фраключ)	faction keyword

ГВАРДИЯ СМЕРТИ

властелин заражения	Lord of Contagion
Гвардия Смерти	Death Guard
дар Нургла	Nurgle's gift
Еретик-Астартес	Heretic Astartes
заклинатель болезней	Malignant Plaguecaster
страшно живучий	Disgustingly Resilient
чумной жнец	plaguereaper
чумной чемпион	Plague champion
чумные десантники	Plague Marines
чумное оружие	Plague weapons

Редактура и вёрстка: **Desperado**

Перевод: **Str0chan** (художественный текст), **Shaseer** (правила), **Desperado** (правила)

Сверка правил: **Locke**

Версия 1.0

О любых ошибках и неточностях оставляйте комментарии здесь или здесь. Файл будет периодически обновляться и расширяться.