

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	4	Пистолеты.....	42
<b>ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?</b> .....	5	Скорострельное оружие.....	42
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА</b> .....	7	Залповое оружие.....	42
<b>МОДЕЛИ И БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ</b> .....	8	Бомбы.....	42
<b>ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ</b> .....	10	Основные орудия.....	42
<b>ХОД</b> .....	16	<b>ФАЗА НАСТУПЛЕНИЯ</b> .....	44
Игровые ходы и ходы игроков.....	17	Подфаза нападения.....	45
<b>ФАЗА ДВИЖЕНИЯ</b> .....	18	Подфаза схватки.....	48
<b>ПСИ-ФАЗА</b> .....	22	Многосторонние бои.....	54
Уровни мастерства.....	22	<b>БОЕВОЙ ДУХ</b> .....	56
Генерирование психосил.....	23	<b>КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ</b> .....	61
Отыгрыш пси-фазы.....	24	<b>ПЕХОТА</b> .....	62
Виды психосил.....	26	<b>МОТОЦИКЛЫ И ГРАВИЦИКЛЫ</b> .....	63
Психические дисциплины.....	28	<b>АРТИЛЛЕРИЯ</b> .....	64
<b>ФАЗА СТРЕЛЬБЫ</b> .....	30	<b>ПРЫЖКОВЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ</b> .....	65
Последовательность стрельбы.....	30	<b>БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ С РЕАКТИВНЫМИ</b>	
Бег.....	38	<b>РАНЦАМИ</b> .....	66
<b>ВООРУЖЕНИЕ</b> .....	40	<b>ЗВЕРИ</b> .....	67
Оружие ближнего боя.....	41	<b>КАВАЛЕРИЯ</b> .....	67
Штурмовое оружие.....	41	<b>МОНСТРУОЗНЫЕ СОЗДАНИЯ</b> .....	67
Тяжёлое оружие.....	41	<b>ЛЕТАЮЩИЕ МОНСТРУОЗНЫЕ СОЗДАНИЯ</b> .....	68
Артиллерийские орудия.....	41	<b>ГИГАНТСКИЕ И ЛЕТАЮЩИЕ ГИГАНТСКИЕ</b>	
		<b>СОЗДАНИЯ</b> .....	70

### Гильдия переводчиков WARFORGE

Перевод, редакция и вёрстка: Desperado

Огромное спасибо за предоставление материалов комраду **Locke**, а также всем, кто участвовал в переводе книги правил 6-й редакции.

О замеченных ошибках и неточностях пишите в соответствующую [тему в гильдии переводчиков](#). Все исправления будут внесены в полностью оформленную версию книги правил.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, the Aquila logo, 40K, 40,000, Citadel, the Citadel Device, Codex Dark Angels, and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012 variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by no means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

## С. 3

<b>ТЕХНИКА</b>	<b>72</b>
Эскадроны техники	79
Транспорты	80
Летательные аппараты	84
Колесницы	86
Открытая техника	88
Тяжёлая техника	88
Скоростная техника	88
Скиммеры	89
Шагоходы	90
Танки	92
Сверхтяжёлая техника	94
Сверхтяжёлые шагоходы	96
Сверхтяжёлые летательные аппараты	97
Усовершенствования техники	98
<b>ПЕРСОНАЖИ</b>	<b>100</b>
Поединки	101
<b>ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ</b>	<b>105</b>
Виды ландшафта	108
Обломки на поле боя	109
Строения	110
<b>ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ</b>	<b>115</b>
<b>ВЫБОР АРМИИ</b>	<b>116</b>
Способы выбрать армию	116
Подразделения	118
Фракции	118
Роль на поле боя	119
Основные подразделения	122
Военачальник	124
Особенности военачальника	124
Союзники	126
<b>ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ</b>	<b>128</b>
Миссия	128
Армии	130
Поле боя	130
Расстановка	132
Первый ход	132

Продолжительность игры	133
Условия победы	133
Специальные правила миссии	135
Тактические задачи	136
<b>МИССИИ ВЕЧНОЙ ВОЙНЫ</b>	<b>142</b>
Крестовый поход	142
Истребляй чужаков	143
Очищение	144
Большие пушки никогда не затихают	145
Воля Императора	146
Реликвия	147
<b>ВИХРЬ МИССИЙ ВОЙНЫ</b>	<b>148</b>
Зачистить и контролировать	148
Контакт потерян	149
Тактическая эскалация	150
Военная добыча	151
Под покровом тайны	152
Безвыходное положение	153

<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	<b>155</b>
<b>СПЕЦИАЛЬНЫЕ РАВИЛА</b>	<b>156</b>
<b>ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ</b>	<b>176</b>
<b>РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ</b>	<b>178</b>
<b>ГРАНАТЫ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ</b>	<b>180</b>
<b>ИНФОЛИСТЫ ЛАНДШАФТА</b>	<b>183</b>
<b>ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>192</b>
Биомантия	192
Предсказание	193
Демонология (светлая)	194
Демонология (тёмная)	195
Пиромантия	196
Телекинез	197
Телепатия	198
<b>СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ</b>	<b>199</b>
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b>	<b>206</b>
<b>ГЛОССАРИЙ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ</b>	<b>209</b>

# ВВЕДЕНИЕ

**В кошмарном будущем 41-го тысячелетия человечество стоит на грани вымирания. Распростёршийся на всю Галактику Империиум Человека со всех сторон осаждают злобные пришельцы, мерзкие предатели и порождённые варпом демоны. И вновь род людской возлагает свои надежды на могучих героев, которые предотвратили бы нашествие тьмы. Нет места миру. Передышкам. Прощению. Есть только война.**

## WARHAMMER 40,000

Добро пожаловать в тёмное будущее сорок первого тысячелетия, в галактику бесконечной войны, невероятного героизма и горького предательства. В это время беспорядка и конфликтов судьба человечества зависит только от вас.

Warhammer 40,000 – это настольная игра, рассчитанная на двух и более игроков. Вы командуете армией миниатюр, отображающих либо силы Империиума Человека, либо кого-то из множества его врагов. В данной книге представлены все необходимые вам правила и таблицы с подробными разъяснениями, чтобы воссоздать сражения кошмарного будущего.

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

Тем не менее эта книга всего лишь верхушка айсберга. Игровая вселенная Warhammer 40,000 поистине огромна, и она постоянно растёт. Существует великое множество различных публикаций от Games Workshop, которые дополняют и расширяют правила из этой книги, что позволяет разнообразить проводимые вами игровые сражения за счёт введения новых боевых единиц и использования ранее неизвестных миссий. Всё это позволяет прочувствовать дух разрываемого войной 41-го тысячелетия, мысленно побывать в тех или иных зонах боевых действий, а также попробовать иные стили игры в Warhammer 40,000.

### Создание сюжета

На протяжении всей книги правил вы будете находить выделенный текст, озаглавленный как «Создание сюжета». В нём содержатся советы о том, как сделать вашу игру ещё более захватывающей, воссоздавая в воображении образы, чтобы окунуться в атмосферу сорок первого тысячелетия. Сама суть игры Warhammer 40,000 заключается в обмене между двумя хоббистами впечатлениями, которые должны быть как можно более приятными и захватывающими для обоих игроков. Если вы будете следовать нашим советам, то вы сможете прочувствовать истинный дух Warhammer 40,000!

## ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?

Книга разбита на следующие разделы:

### Основные правила

В этом разделе разъясняется, как проводить сражения в мрачном будущем 41-го тысячелетия с использованием вашей армии миниатюр от компании Citadel. Основные правила затрагивают все базовые принципы игры Warhammer 40,000, начиная от движения моделей по полю битвы и вырезания врагов в кровавой рукопашной схватке и заканчивая расстрелом противника залпами огня и подавлением сопротивления с помощью магических сил.

### Классы боевых единиц

В разделе представлены все классы боевых единиц, к которым относятся те или иные ваши модели, а также их специальные правила. Здесь и простые пехотинцы, и неистовствующие монстры, и всякие бронетранспортёры наряду со сверхзвуковыми истребителями. Кроме того, в этом же разделе приведены правила, позволяющие выставить на игровой стол одни из самых больших и разрушительных боевых единиц, какие участвуют в войнах 41-го тысячелетия: сверхтяжёлую технику и гигантских чудищ. Тут же можно узнать и о героях, что поведут ваши войска к победе.

### Ландшафт поля боя

Чтобы узнать, как использовать в игре ландшафт для воссоздания атмосферы раздираемой войной Галактики, следует заглянуть в данный раздел. В дополнение к правилам, затрагивающим разные виды ландшафта, такие как руины, строения или обломки, здесь же вы найдёте ответ, как использовать всякие укрепления, оштетинившиеся тяжёлым оружием.

### Подготовка к сражению

Данный раздел сводит вместе всю ту информацию, что вы уже прочитали, помогая сделать первые шаги на пути к проведению игры по вселенной Warhammer 40,000, и начинается с того, что объясняет, как превратить вашу коллекцию цитаделевских миниатюр в готовую к бою армию. Хотите сыграть в какую-либо миссию, но не знаете каким должно быть поле боя, как расставлять войска, как долго будет длиться игра и каким образом определяется победитель в конце сражения? За ответами на все эти вопросы следует обращаться сюда. Все специальные правила и тактические задачи, применяемые в играх Warhammer 40,000, описаны в этом разделе, в том числе и двенадцать различных миссий, позволяющих устроить настоящую войну в миниатюре.

### Приложение

В приложении собраны все спецправила и профили оружия и психосил, часто упоминаемые как в этой книге, так и во множестве других изданий Games Workshop, например, в кодексах. Здесь же представлено несколько инфолистов ландшафта для некоторых наборов от компании Citadel.

### Справочная информация

Удобный и полезный краткий справочник по игре, где приведена сводная информация о последовательности действий в игровом ходе, есть копии таблиц со всей книги и большой алфавитный указатель, помогающий быстро найти интересующее вас правило, чтобы как можно скорее вернуться к защите (или уничтожению) Имперiums.

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

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Данный раздел содержит все необходимые вам правила для проведения сражений в игре Warhammer 40,000.

# МОДЕЛИ И БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Миниатюры компании Citadel, используемые в игре Warhammer 40,000, в данных правилах обозначаются как «модели». Модели отображают огромное разнообразие войск: от благородных космодесантников и свирепых орков до порождённых варпом демонов. Чтобы отразить все их различия между собой, у каждой модели есть свой перечень характеристик.

В игре Warhammer 40,000 используется девять характеристик для описания различных качеств моделей. Все кроме одной из характеристик оцениваются по шкале от 0 до 10. Спас-бросок за броню (Sv) может принимать значения от 2+ до 6+, а также «—» (у моделей без спас-броска за броню).

## Модификаторы

Некоторые виды оснащения или специальные правила могут модифицировать ту или иную характеристику модели в лучшую или худшую сторону путём прибавления к ней числа (+1, +2 и т.д.), вычитания (–1, –2 и т.д.), умножения (x2, x3 и т.д.) или даже установления определённого её значения (1, 8 и т.д.) Атаки и раны – это единственные характеристики, которые могут достигать значений выше 10. Инициативу модели нельзя сделать ниже 1, и нет характеристик, значение которых можно модифицировать ниже 0.

## Несколько модификаторов

Если модель обладает сочетанием правил или видов оснащения, модифицирующих характеристику, то сначала следует применить любые умножения, затем прибавления и вычитания, а в конце любые устанавливаемые значения. Например, если модель с силой 4 имеет одновременно модификаторы «+1 к силе» и «удвоенная сила», то её окончательная сила равна 9 ( $4 \times 2 = 8$ ,  $8 + 1 = 9$ ). Если модель имеет одновременно модификаторы «+1 к силе» и «сила 8», то её окончательная сила равна 8 (следует проигнорировать «+1 к силе» и установить её значение равным 8).

## Навык ближнего боя (WS)

Эта характеристика определяет умение воина драться в ближнем бою. Чем выше показатель, тем больше вероятность, что модель ударит противника в ближнем бою. У имперского гвардейца (тренированного человеческого воина) навык ближнего боя 3, в то время как у закалённого в боях космодесантника может быть навык ближнего боя 4, 5 или даже выше!

## Навык стрельбы (BS)

Эта характеристика показывает, насколько метко воин стреляет из дистанционного оружия всех видов: от пистолетов до сотрясающих землю боевых орудий. Чем выше значение, тем легче существу поразить цель своей стрельбой. У имперского гвардейца навык стрельбы 3, а у опытного отпрыска Милитарум Темпестус навык стрельбы 4.

## Сила (S)

Эта характеристика показывает, насколько физически могуч воин. У исключительно маленького существа может быть сила

1, в то время как у тиранидского карнифика сила 9, а у людей сила 3.

## Стойкость (T)

Это мера способности модели противостоять физическим травмам и боли, она отражает такие особенности, как твёрдость плоти, шкуры или кожи существа. Чем выше стойкость модели, тем лучше она может противостоять ударам врага. Грубая и жёсткая шкура орка придаёт ему стойкость 4, а у неподъёмного чудовища, например, карнифика, невероятная стойкость 6!

## Раны (W)

Эта характеристика говорит нам, сколько травм может перенести существо, прежде чем умрёт (или будет настолько ужасно повреждено, что не сможет больше сражаться – что в принципе одно и то же). У большинства моделей размером с человека имеется всего 1 рана. Большие чудовища и могучие герои часто в состоянии выдержать несколько ранений, которые сразили бы меньших созданий, и поэтому имеют 2, 3, 4 или даже больше ран.

## Инициатива (I)

Это отображение быстроты реакций существа. Модели с низкой инициативой (орк с инициативой 2) соображают медленно, в то время как модели с высокой инициативой (генокрады с инициативой 6) реагируют гораздо быстрее. В ближнем бою инициатива определяет порядок нанесения ударов существами.

## Атаки (A)

Этот показатель определяет, сколько раз модель может нанести удар в ближнем бою. Большинство воинов и существ совершают 1 атаку, но некоторые элитные войска, чудовища и герои могут ударить несколько раз и имеют 2, 3 или больше атак.

## Лидерство (Ld)

Лидерство показывает уровень самоконтроля модели, а также насколько модель отважна и решительна. Мягко говоря, существо с низким значением лидерства очень непослушно или трусливо! У элитных войск, таких как Космодесант, лидерство 8 или выше, в то время как у трусливых войск, таких как гретчины, лидерство 5 или меньше.

## Спас-бросок за броню (Sv)

Спас-бросок за броню даёт воину шанс избежать вреда от удара или выстрела в него. У большинства моделей спас-бросок за броню основывается на типе носимой брони, так что эта характеристика может быть улучшена, если оснастить модель усовершенствованной броней. Другие существа могут получать естественный спас-бросок благодаря костным пластинам или хитиновому панцирю. В отличие от других характеристик, чем ниже спас-бросок за броню, тем лучше. У модели никогда не может быть спас-броска за броню лучше, чем 2+.

*Сто тысяч миров, миллион войн. Нет передышек, нигде спрятаться. Во всей Галактике есть только ВОЙНА!*

### ПЕРЕЧНИ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждой модели в игре Warhammer 40,000 имеется свой перечень характеристик (или просто профиль), содержащий их значения. В конце этой книги, а также кодексов каждой из армий, вы найдёте перечни для воинов и героев самых различных рас.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Орочий боец	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

И у орка, и у космодесантника навык ближнего боя и стойкость равны 4, и у обоих по 1 ране, что является нормой для существ человеческого размера.

У орка больше атак в ближнем бою, что отображает его свирепость, но что до навыка стрельбы, силы, инициативы, лидерства и спас-броска за броню, тут космодесантник превосходит орка.

Навык стрельбы 4 у космодесантника означает, что он чаще попадает при стрельбе. В ближнем бою большая сила даёт космодесантнику больше шансов убить орка, а высокая инициатива означает, что он нанесёт свои удары первым. У космодесантника лидерство 8, что немногим выше среднего. Более продвинутая технологически (и более толстая) броня космодесантника даёт ему ещё одно заметное преимущество перед орком.

Очевидно, отдельный орк не сравнится с космодесантником в битве один на один, но так как орки встречаются обязательно в больших группах, они всё же представляют собой смертельно опасных противников даже для Космодесанта!

### Нулевые характеристики

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

Модель с навыком ближнего боя 0 считается небоеспособной, в ближнем бою по ней попадают автоматически, а она не может наносить удары. Модель без атак не может наносить удары в ближнем бою. Модель со спас-броском за броню равным «—» никак не может его использовать. **Если в какой-то момент показатель силы, стойкости или ран модели уменьшается до 0, она удаляется из игры как потеря.**

### Другая важная информация

В дополнение к своему перечню характеристик каждая модель имеет класс боевой единицы, такой как «пехота» или «кавалерия», которые мы обсудим более подробно на странице 62. Она также может обладать дополнительным спас-броском какого-либо рода, отображающим любую броню или мистическую защиту, которой располагает; модель может иметь при себе стрелковое или рукопашное оружие (с. 40), причём одну или несколько их единиц (см. с. 50), обладать одним или несколькими специальными правилами (см. с. 156). Пока не задумывайтесь обо всём этом, на данный момент того, что вы знаете, достаточно для ознакомления с основными особенностями модели.

### Характеристики техники

Во вселенной Warhammer 40,000 существует множество видов танков, боевых машин и другой боевой техники как у людей, так и у чужаков. Чтобы отразить множественные различия между существами из плоти и крови и конструкциями из адаманта и закалённого варпом металла, у техники есть много отличающихся правил и собственный набор характеристик. Характеристики техники описаны в главе книги, посвящённой технике (см. с. 72).

### ФОРМИРОВАНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

**Модели, составляющие вашу армию для игры в Warhammer 40,000, должны быть организованы в «боевые единицы».**

### Боевые единицы

Воины склонны объединяться для сражения в отряды, команды, отделения или другие подобные группы – по очевидным причинам по полям сражений 41-го тысячелетия редко кто бродит в одиночку! В игре Warhammer 40,000 мы отображаем это, собирая модели в боевые единицы. Боевая единица обычно состоит из нескольких объединившихся моделей, но и отдельная могучая модель, например, одиночный герой, танк, боевая машина или разъярённое чудовище, также считается полноправной боевой единицей.

### Построение боевой единицы

Боевая единица сражается неплотной группой с промежутками между моделями. Это даёт бойцам возможность быстро преодолевать труднопроходимый ландшафт и позволяет использовать незначительные овраги, кусты и другие маленькие объекты, чтобы укрыться от вражеского огня. Различные элементы боевой единицы должны оставаться вместе, чтобы продолжать быть эффективной боеспособной силой. Подробнее вы узнаете об этом в главе, посвящённой движению (см. с. 18).

### Модели и размеры подставок

Для действия описываемых правил предполагается, что модели установлены на подставках, которые входят в их комплектацию. Иногда у игрока в его коллекции могут быть модели на необычно смоделированных подставках. Некоторые модели не комплектуются подставками вообще. В этих случаях (которые, если честно, относительно редки) при желании вы спокойно можете устанавливать модель на подставку подходящего размера, используя модели подобного класса в качестве образца.



# Общие принципы

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

## Самое главное правило

В игре такого размера и сложности, как Warhammer 40,000, неизбежно бывает так, что ситуация не подпадает ни под какие правила, или вы не можете найти нужную страницу. Даже если вы знаете это правило, иногда оно на самом деле звучит неубедительно, и игроки не согласны с точным результатом.

Никто не хочет тратить драгоценное игровое время на споры, так что будьте готовы истолковывать правила или придумывать подходящее решение для себя (как подобает высшему классу имперских граждан, разумеется). Если получается так, что вы и ваш оппонент не сходитесь во мнении относительно трактовки правила, бросьте кубик, чтобы решить, чьё толкование будет приниматься до конца игры: при выпадении 1—3 выбор принимает игрок А, на результат 4—6 решает игрок Б. После этого вы можете продолжать сражение. Когда игра закончится, вы сможете успешно продолжить обсуждение всех тонкостей правил.

## ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

В игре Warhammer 40,000 расстояния измеряются в дюймах (") с помощью рулетки или измерительной линейки. **Вы всегда можете измерить любое расстояние в любое время.** Это позволит вам проверить, достанут ли ваши войска до цели перед нападением на неё. В конце концов, солдаты находятся под руководством опытных ветеранов, которые могут точно оценить дальность действия их оружия, даже если мы, их генералы, этого сделать не можем.

Расстояния между моделями и другими объектами (это могут быть другие модели, части ландшафта и тому подобное) всегда измеряются от ближайшей точки одной подставки до ближайшей точки другой подставки. Расстояния между боевыми единицами всегда измеряются от и до ближайших моделей каждой из боевых единиц (см. рис. ниже).

*К примеру, если какая-либо часть подставки модели находится в пределах 6" от подставки вражеской модели, то говорят, что две модели находятся в пределах 6" друг от друга.*

Иногда по правилам требуется двигать боевую единицу прямо к другой боевой единице или к другому элементу на поля боя. В этом случае проведите воображаемую линию от центра боевой единицы до места назначения и двигайте её вдоль этой линии на заявленное количество дюймов.

## Измерение расстояний

Расстояние между боевой единицей Космического Десанта и корпусом орочьего грузовоза составляет 5 дюймов. Обычно мы говорим, что грузовоз находится в пределах 5" от боевой единицы Космического Десанта. Учтите, что расстояния всегда измеряются до корпуса техники.

Расстояние между боевой единицей космодесантников и боевой единицей орков (т.е. между двумя ближайшими моделями) равно 3 дюймам. Две боевые единицы в пределах 3" друг от друга.

Расстояние между орочьим грузовозом и самой дальней точкой наиболее удалённого космодесантника равно 8 дюймам. Поэтому боевая единица космических десантников полностью находится в пределах 8" от грузовоза орков.

**В битве на выживание нельзя оставаться безучастным. Любой, кто не будет сражаться на твоей стороне – враг, которого ты должен сокрушить.**  
Скрипторус Мунификантус

## КУБИК

На протяжении всей игры вам часто придётся бросать кубик, чтобы узнать, какие действия совершат ваши модели, насколько эффективны их стрелковые атаки, какой урон они нанесут в ближнем бою и т.п. Почти при всех бросках кубиков в игре Warhammer 40,000 используются обычные шестигранные кубики, ещё известные как D6, но есть некоторые исключения, указанные ниже.

### Бросок D3

В редких случаях вам нужно будет бросать D3. Но так как трёхгранного кубика не существует, используйте следующий метод определения результата от 1 до 3: бросьте D6, разделите значение на два и округлите его в большую сторону. Соответственно, **1 или 2 = 1, 3 или 4 = 2, 5 или 6 = 3**.

### Бросок D66

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

### Кубик смещения

В Warhammer 40,000 используется специальный кубик с нанесёнными на его грани стрелками и значением «Hit!» (попадание), называемый «кубиком смещения». Этот кубик в основном используется для определения случайного направления, и чаще всего он применяется, когда необходимо определить, как сработало оружие взрывного типа, такое как миномёты и боевые пушки (см. с. 158).

### Разделение результата

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

### Модифицирование бросков кубика

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

### Перебрасывание

В некоторых ситуациях правила позволяют вам перебросить кубик. Возьмите кубик, который хотите перебросить, и бросьте его снова. **Второй бросок учитывается, даже если его значение хуже первого, и ни один кубик нельзя перебросить более 1 раза, независимо от источника, дающего перебрасывание.**

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

Если два или более специальных правила, сочетааясь вместе, создают ситуацию, при которой необходимо перебрасывать как все проваленные, так и все успешные результаты, тогда вообще не перебрасывайте никакие кубики, а просто используйте изначально выпавшее значение.

### Кубовка

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

### Случайный выбор

Иногда вам нужно будет случайным образом выбрать что-либо – часто это модель, но иногда предмет, психосила или что-либо подобное. В этом случае просто установите для каждого значения кубика определённый результат (предмет) из тех, из которых необходимо сделать случайный выбор, и сделайте бросок. Если у вас меньше шести результатов для случайного выбора между ними, просто бросайте кубик до тех пор, пока не выпадет значение, соответствующее одному из результатов.

*Например, Мэтью должен случайным образом выбрать одну из пяти моделей. Он присваивает каждой модели число от 1 до 5 и бросает D6, при этом перебрасывая 6, пока не получит значение от 1 до 5.*

Если у вас более шести результатов для случайного выбора между ними, разделите их на равные группы по шесть или меньше (или как можно равные). Затем случайным образом выберете одну группу и затем продолжите случайным образом выбирать результаты в этой группе, чтобы найти (не)счастливый результат!

## Кубик на ребре

Порой кубик попадает в щель на ландшафте или забирается между двумя секциями стола и не лежит на грани. Эта ситуация называется «кубик на ребре». Некоторые игроки используют домашнее правило, что если какой-нибудь кубик не полностью лежит на столе, его нужно перебросить. Более распространено решение перекидывать кубик, только если игроки не уверены в его результате.

Конечно, если ваш игровой стол очень детализирован, из-за чего множество кубиков становится на ребро, или вы просто не допускаете никаких помех на поле боя, вы можете использовать для своих бросков лоток или коробку.

## Кубик на полу

Общепринято, что если кубик падает на пол, то вам не нужно светить фонариком под диваном, чтобы узнать результат броска. Большинство игроков сходятся на том, что такой кубик следует перебросить.

Однако один известный нам игрок действует по принципу, что если кубик улетает со стола, то бросок считается неудачным – если вы не можете попасть крохотным кубиком на огромный стол, то каков же шанс у ваших воинов попасть во врага?

## МАРКЕРЫ ВЗРЫВОВ И ШАБЛОНЫ

Некоторое оружие обладает такой мощностью, что поражает не единичную модель или боевую единицу, а имеет «площадное воздействие» и, следовательно, может затронуть (а зачастую и вовсе уничтожить) несколько разных боевых единиц. Для лучшего отображения подобных ситуаций в Warhammer 40,000 используется ряд различных маркеров взрыва и шаблонов:

- Малый маркер взрыва (3" в диаметре);
- Маркер большого взрыва (5" в диаметре);
- Шаблон (маркер каплевидной формы длиной примерно 8").

Существует вооружение и мощнее, которое способно одним выстрелом сносить целые отряды. Для таких апокалиптических орудий применяются маркеры и шаблоны большего размера:

- Маркер огромного взрыва (7" в диаметре);
- Маркер апокалиптического взрыва (10" в диаметре);
- Маркер апокалиптической навесной стрельбы (5 перекрывающих друг друга маркеров по 5" в диаметре, объединённых в виде клевера);
- Шаблон адского шторма (каплевидный шаблон длиной примерно 16")

Все эти шаблоны и маркеры можно приобрести отдельно.

### Примечание авторов: апокалиптические маркеры взрывов и навесной стрельбы

В некоторых игровых изданиях Games Workshop, а именно в «Апокалипсис», «Эскалация», «Взятие твердыни» и кодексе имперских рыцарей, упоминается ряд маркеров взрыва и шаблоны под общим названием «имперский набор целей для удара». Данный набор включает маркер апокалиптической навесной стрельбы, который при стрельбе можно поворачивать как угодно, и маркер апокалиптического мегавзрыва 15" в диаметре. Если вы играете в «Апокалипсис», и у вас есть все эти маркеры, то вам следует использовать их в точности так, как описано в книге правил игры «Апокалипсис». Если у вас нет этих маркеров или вы проводите какую-либо другую игру по Warhammer 40,000, то вместо этого вам следует использовать похожий на клевер маркер апокалиптической навесной стрельбы и маркер апокалиптического взрыва (в случае последнего, где бы в правилах ни говорилось о маркере апокалиптического мегавзрыва, используйте вместо него внутренний, средний и внешний круги маркера апокалиптического взрыва).

Шаблоны и маркеры взрывов используются для определения количества моделей, получивших попадания при атаке, имеющей площадное воздействие или радиус взрыва. В правилах атаки, использующей шаблон, указывается, как надо располагать шаблон, а также описывается любого рода смещение, которое может произойти (смещение мы обсудим чуть позже в этой главе). Для определения количества попаданий обычно вам потребуется удерживать шаблон над вражеской боевой единицей или отдельной точкой на поле боя, и затем посмотреть сверху, чтобы увидеть, сколько подставок моделей находится частично или полностью под ним. **Боевая единица получает попадание за каждую модель, которая полностью или даже частично находится под шаблоном или маркером взрыва.** Помните, что подставка модели считается частью самой модели, поэтому шаблон наносит попадание, накрыв любую часть её подставки.

## СМЕЩЕНИЕ

Иногда согласно правилу требуется поставить объект (шаблон, фишку, модель или даже всю боевую единицу) на поле боя и затем сместить его.

В этом случае следуйте такому порядку:

- Разместите объект на поле боя так, как того требует правило.
- Бросьте кубик смещения и 2D6 для определения направления и расстояния смещения в дюймах.
- Если на кубике смещения выпадает Hit!, то объект не смещается – оставьте его на месте и отыграйте дальнейшую часть правила.
- Если выпала стрелка, то по её направлению передвиньте объект на расстояние, равное выпавшему числу 2D6. Не учитывайте препятствующий ландшафт, боевые единицы и т.д., если только в правиле не указано иного.
- Когда объект сместился на свою окончательную позицию, отыграйте его воздействие.

В некоторых правилах может быть установлено расстояние, отличное от 2D6. В этом случае просто замените 2D6 так, как указано в правиле.

*К примеру, если где-нибудь говорится «сместите на 2D6" в случайном направлении», то вы должны бросить кубик смещения для определения направления и 2D6 для определения расстояния. Желательно бросать кубики как можно ближе к смещаемому объекту, чтобы свести к минимуму неточность, которая будет неизбежно вкрадываться при попытке сопоставить направление стрелки кубика.*

### Апокалиптический взрыв/мегавзрыв

*Эпицентр с диаметром 5", равный маркеру большого взрыва*

*5"-7" – середина*

*7"-10" – внешняя область*

*Семидюймовый маркер огромного взрыва*

*Десятидюймовый маркер апокалиптического взрыва*

У десятидюймового апокалиптического маркера взрыва есть два размеченных круга (5" и 7" в диаметре). По этим кругам отыгрываются атаки с применением маркеров большого/огромного/апокалиптического взрыва (внутренний, средний и внешний круги соответственно (см. рис)).

## ТЕСТЫ НА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Моделям иногда необходимо проходить тесты на характеристики. Этот тест может применяться в отношении любой характеристики, которую имеет модель, за исключением лидерства и спас-броска за броню. Тест на стойкость – это такой же тест на характеристику, как и тест на силу, инициативу, раны и тому подобное.

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

Для прохождения теста на характеристику следуйте такому порядку:

- Бросьте D6 и сравните результат с соответствующей характеристикой в профиле модели.
- Если результат равен или меньше числа в профиле, то тест успешно пройден.
- Если результат выше числа в профиле модели, то тест провален, и в соответствии с правилом, которое вызвало тест, должно что-то произойти.
- Когда всей боевой единице требуется пройти один тест, используйте наивысшую соответствующую характеристику боевой единицы.

## Модели с несколькими профилями

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

## Автоматическое прохождение и провал

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

При прохождении теста на характеристику **выпадение 6 всегда означает неудачу, а 1 – это всегда успех**, независимо от любых других модификаторов.

## ТЕСТЫ НА ЛИДЕРСТВО

В определённых ситуациях модели или боевой единице необходимо пройти тест на лидерство. Обычно это показывает отвагу перед лицом тяжёлых обстоятельств.

Для прохождения теста на лидерство следуйте такому порядку:

- Бросьте 2D6 и сравните результат с лидерством модели.
- Если результат равен или меньше значения лидерства модели, то тест успешно пройден.
- Если результат выше значения лидерства модели, то в соответствии с правилом, которое вызвало тест, должно что-то произойти.
- Если боевая единица включает модели с различным значением лидерства, всегда используется наивысшее значение лидерства боевой единицы.

## Автоматическое прохождение

Если в правиле указано, что тест на лидерство считается автоматическим пройденным, тогда делать бросок не требуется, тест и так успешно пройден. Аналогичным образом, если в правиле указано, что тест на лидерство считается автоматически проваленным, тогда делать бросок не требуется, тест и так провален.

**Выпадение 12 (то есть дубль 6) всегда означает неудачу, а выпадение 2 (то есть дубль 1) – это всегда успех**, независимо от любых применимых модификаторов.

## УДАЛЁННЫЕ КАК ПОТЕРЯ И ПОЛНОСТЬЮ УНИЧТОЖЕННЫЕ

Модели, удалённые как потери, убираются со стола и откладываются в сторону. Когда все модели боевой единицы удаляются как потери, говорят, что боевая единица полностью уничтожена.

Модели, удалённые из игры по специальным правилам или атакам, также считаются удалёнными как потери по игровым правилам.

Боевые единицы, которые отступают на конец игры (с. 57) или не находятся на столе на конец игры (потому что отступили за край стола или находятся в действующих резервах (с. 136)), также считаются полностью уничтоженными.

## Основные правила против расширенных

Основные правила применимы ко всем моделям в игре, если только не указано иное. Сюда входят правила на движение, стрельбу и ближний бой, а также правила на боевой дух, которые приведены в промежутке между страницами 56 и 58. Все эти правила относятся к обычным моделям пехоты.

Расширенные правила применимы к особым классам моделей в тех случаях, когда у них есть особый вид оружия (такой как болтган), необычные способности (например, способность восстанавливать повреждённую плоть), они отличаются от своих товарищей (лидеры боевых единиц или персонажи), они не являются обычными моделями пехоты (мотоциклы, стаи или даже танки). Расширенные правила, применимые к той или иной боевой единице, указаны в статье об этой боевой единице. Подобные статьи можно встретить в различных публикациях Games Workshop, например, в кодексах.

Где бы ни применялись расширенные правила к специфичным моделям, они всегда преобладают над противоречащими им основными правилами. К примеру, основное правило указывает на то, что модель должна пройти проверку боевого духа в определённой ситуации. Однако если эта модель имеет специальное правило, которое освобождает её от прохождения проверок на боевой дух, то она не проходит такие проверки – расширенное правило имеет приоритет. В редких случаях будут возникать противоречия между правилами в этой книге правил и какими-либо другими в кодексе. В этом случае prevыше стоит правило, напечатанное в кодексе или списке армии.

## Дух игры

Warhammer 40,000 может показаться несколько иным по сравнению с любой другой игрой, в которую вы прежде играли. Прежде всего, важно помнить, что правила – это всего лишь основа для проведения приятной игры. Ждёт ли вас в конце боя победа или поражение, единственной вашей настоящей целью всегда должно быть получение удовольствия от самого процесса игры. Более того, Warhammer 40,000 требует многого и от вас как от игрока. Ваша задача – не просто следовать правилам, но также искать свои собственные идеи, привносить драматичность и креативность в игру. Главная привлекательность этой игры заключается в предоставляемой свободе и открываемых возможностях для полёта фантазии; в таком же духе написаны правила в этой книге.

## УПРАВЛЯЮЩИЙ ИГРОК ПРОТИВ ПРОТИВОСТОЯЩЕГО

Иногда правило попросит владельца, управляющего или противостоящего игрока совершить какое-либо действие или принять решение определённого характера. Владелец – это всегда тот, кому принадлежит рассматриваемая модель, – тот, кто включил её в свою армию. Противостоящий игрок – это всегда его соперник. Контролирующий (или управляющий) игрок – это всегда тот, кто в данный момент контролирует модель, поскольку существуют некоторые специальные правила, принуждающие модели менять стороны в процессе игры.

### Вы, ваш, свой

У каких-то моделей могут быть способности, которые относятся к управляющему моделью игроку. Когда в правилах модели написано «вы», «ваш» или «свой», подразумевается игрок, в данный момент контролирующий модель.

## Дружественные и вражеские модели

Все модели одной стороны считаются дружественными. Модели, контролируемые противоборствующей стороной, считаются вражескими. Если оппонент берёт под контроль одну из ваших моделей или боевых единиц в ходе игры, она становится для вас вражеской на то время, пока ей управляет оппонент. Если же вы берёте под контроль одну из моделей или боевых единиц вашего соперника, она становится для вас дружественной на то время, пока ей управляете вы.

## ЛИНИЯ ПРЯМОЙ ВИДИМОСТИ

Линия прямой видимости определяет, что модель может «видеть». Во многих ситуациях вам требуется определить, может ли модель провести линию прямой видимости или нет. Обычно провести линию прямой видимости от модели нужно всякий раз, когда эта модель хочет атаковать врага, будь то силовым мечом, винтовкой или психосилой. Линия прямой видимости в буквальном смысле отражает, насколько хорошо ваши воины видят врагов – они должны быть в состоянии видеть своих врагов за, под или над ландшафтом поля боя или другими моделями (будь то дружественными или вражескими).

**Для проведения линии прямой видимости от одной модели до другой вы должны иметь возможность провести прямую, беспрепятственную, незримую линию от её тела (головы, торса, рук или ног) до любой части тела цели.**

Иногда бывает видно только оружие, знамя или другой предмет, имеющийся у цели. В этом случае модель считается невидимой. Аналогичным образом не учитываются крылья и хвосты, антенны, даже если технически они являются частью модели. Такие правила рассчитаны на то, чтобы модели не имели никаких трудностей из-за своих роскошных знамён и крупных орудий.

## С. 15

Разумеется, вы не можете спросить у своих моделей, что они видят, ведь они из пластика и смолы, а это всегда затрудняет общение! Следовательно, вам самим придётся определять линию прямой видимости от них. Во многих случаях сразу бывает всё понятно, если на пути есть холм, здание или чудовище, скрывающее противника от вас. В других случаях две боевые единицы будут ясно видеть друг друга, если на пути нет вообще ничего. Иногда, когда сложно понять, видит или нет одна боевая единица другую, игрок должен наклониться над полем боя и посмотреть из-за головы модели, т.е. «из глаз модели». То есть вы должны наклониться к моделям своих воинов и, взглянув на поле боя с их местоположения, увидеть то, что видят они. Так вы обнаружите, что можете видеть скрывающихся врагов сквозь окна разрушенных зданий, мельком наблюдать ноги модели под ветвями деревьев, и поймёте, что высокорасположенная боевая позиция значительно увеличивает дальность видимости и обзор, что весьма выгодно при проведении линии прямой видимости.

## Собственная боевая единица

Есть одно важное исключение из правила о линии прямой видимости. **Стреляющие модели всегда могут проводить линию прямой видимости сквозь членов своей собственной боевой единицы**, будто их нет. Предполагается, что солдаты меняют свои позиции, создавая огневой рубеж и таким образом предельно увеличивая смертельный потенциал собственного отряда.

## Взгляд от модели

В игре Warhammer 40,000 существует такое понятие, как «настоящая линия прямой видимости». Это означает, что вы воображаемо занимаете позиции своих моделей на ландшафте и смотрите так, как если бы ваши воины смотрели на свои цели.

Настоящая линия прямой видимости делает игру кинематографичнее и позволяет вам оказаться в самом сердце боевых действий, если не на самом деле, то хотя бы благодаря фантазии. Ничто так не оживляет игру, как взгляд от модели. Конечно, всё равно бывают ситуации, когда трудно сказать, видит ли модель цель или нет, но игрокам всегда следует быть великодушными и верить на слово своему оппоненту.

# Ход

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

Битва в игре Warhammer 40,000 напоминает хаос. Чтобы привести хоть каплю порядка в беспорядок сражения, игроки по очереди перемещают и отправляют в атаку свои подразделения. Сначала один игрок совершает перемещения и атакует своими войсками, потом то же самое делает второй. Затем этот процесс повторяется – вновь первый игрок перемещает свои войска и так далее до тех пор, пока игра не закончится.

Во время своего хода игрок обычно может совершить движение и атаковать единожды каждой своей боевой единицей. Для удобства и плавности игрового процесса мы делим ход игрока на четыре главных фазы: движение, проявление психосил, стрельба и наступление.

Это значит, что сначала вы передвигаете все модели, которые хотите, а потом, когда вы закончите с перемещением, ваши псайкеры могут воспользоваться силами варпа. Далее вы можете произвести стрельбу своими боевыми единицами. Наконец, когда вся стрельба произведена, вы можете совершить нападение и отыграть атаки ближнего боя. Такая последовательность игрового процесса способствует пониманию происходящего и помогает понять, когда заканчиваются все действия одного игрока, и другой игрок может начать ходить своими войсками (и отомстить).

## ИГРОВЫЕ ХОДЫ И ХОДЫ ИГРОКОВ

Полный игровой ход состоит из ходов обоих игроков, поделённых на фазы движения, психосил, стрельбы и наступления. Соответственно, каждый игровой ход из двух ходов игроков – по одному для каждого игрока. **Где бы в правилах ни указывался «ход», это всегда означает «ход игрока», если только специально не указано «игровой ход».**

### Начало и конец фазы

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие случается в начале определённой фазы, например, «в начале вашей фазы движения» или «в начале вашей фазы стрельбы». Такие события или действия всегда отыгрываются до любых других в данной фазе. Аналогичным образом, любое правило, где говорится, что то или иное действие или событие происходит в конце определённой фазы, всегда отыгрывается после всех прочих действий, выполненных в ходе данной фазы, но до начала следующей фазы (если она вообще есть впереди).

### Начала и конец хода

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие случается в начале вашего хода. Такие события или действия всегда отыгрываются перед вашей фазой движения. Аналогичным образом, любое правило, где говорится, что то или иное действие или событие происходит в конце вашего хода, всегда отыгрывается после завершения вашей фазы наступления, но до начала следующего хода вашего оппонента (если он вообще есть впереди).

### «До начала игры» и «в конце игры»

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие или действие случается до начала игры. Примерами подобных событий могут послужить генерирование особенностей военачальника и психосил, которое всегда отыгрывается до расстановки армий для сражения.

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие или действие случается в конце игры. Примером подобного события может послужить подсчёт победных очков в какой-нибудь миссии. В миссиях указывается, когда завершается игра; обычно это происходит с прошествием определённого числа игровых ходов. Любое правило, где говорится, что то или иное событие или действие происходит в конце игры, всегда отыгрывается после завершения последнего игрового хода.

## УПОРЯДОЧЕНИЕ

Играя в Warhammer 40,000, порой вы столкнётесь с ситуациями, когда два или более правил требуется отыграть одновременно – обычно в начале фазы движения или что-то в этом же роде. Когда такое случается, и из формулировки правил неясно, какое из них отыгрывать первым, тогда тот игрок, чей сейчас ход, определяет, в какой последовательности будут совершены все эти действия. Если подобные ситуации возникают до или после игры, в начале или конце игрового хода, тогда игроки проводят кубовку, и победитель определяет, в какой последовательности отыгрывать данные правила.

**Будьте бдительны! У мутантов множество обличий. Они могут казаться простыми людьми, но под безобидной внешностью может скрываться гнусная безобразная тварь. В худших случаях – ведьма или даже более мерзкое отродие. Заклейте зверя и изгоните его, ему не место среди нас!**  
Инквизитор Чевак

## Сводная информация по ходу

1. *Начало вашего хода.* Отыграйте любое правило, в описании которого сказано, что оно происходит в начале вашего хода.
2. *Фаза движения.* Вы перемещаете любые из своих боевых единиц, способных двигаться. Подробнее о том, как передвигать боевые единицы, читайте на с. 18.
3. *Пси-фаза.* В этой фазе модели, известные как псайкеры, могут использовать свои загадочные ментальные силы, а также могут проявляться различные основанные на варпе эффекты. Подробнее о том, как это сделать, читайте на с. 22.
4. *Фаза стрельбы.* Теперь вы можете вести стрельбу всеми своими боевыми единицами, которые могут стрелять. Подробнее о том, как вести стрельбу, читайте на с. 30.
5. *Фаза наступления.* В ходе фазы наступления боевые единицы могут вступать в бой с врагом в подфазе нападения и обмениваются с ним ударами в подфазе схватки. На все боевые единицы в ближнем бою действует исключение из обычной последовательности хода – удары наносят обе стороны, а не только та, которая сейчас ходит. Подробнее о том, как вести ближний бой, читайте на с. 44.
6. *Конец вашего хода.* Отыграйте любое правило, в описании которого сказано, что оно происходит в конце вашего хода.



# Фаза движения

Хотя фаза движения наиболее проста в исполнении, она, пожалуй, самая важная в тактическом плане. Занятие моделями правильной позиции на поле боя зачастую является ключом к победе. Сперва мы объясним, как двигаются отряды пехоты, поскольку пока это самые распространённые боевые единицы в игре. Техника, пехота с прыжковыми ранцами, мотоциклы и некоторые другие боевые единицы двигаются иначе, что отражает их высокую мобильность, их мы детально рассмотрим позже (см. с. 67–71).

**В свой ход вы можете передвигать любые из своих боевых единиц – если хотите, то даже все свои боевые единицы – на любую дистанцию вплоть до их максимальной дальности перемещения.** Как только боевая единица закончила все свои движения, вы можете выбрать другую боевую единицу и передвинуть её, потом следующую и так до тех пор, пока вы не переместите все боевые единицы, которые хотели. Как только вы начали перемещать одну боевую единицу, вы должны закончить её перемещение, прежде чем перейдёте к другой боевой единице. Помните, что вам необязательно перемещать все (или хоть какие-нибудь) боевые единицы – иногда неподвижная боевая единица получает некоторые тактические преимущества, о которых мы поговорим позже. Как только вы закончили перемещать свою боевую единицу, вы не можете вернуть её обратно, поэтому хорошо продумайте план, прежде чем давать приказ войскам выдвигаться.

Неверно  
Верно

## Расстояние движения

Распространённой ошибкой является замер дистанции и размещение модели на дальнем конце рулетки. Это неверно и добавляет длину целой подставки к дальности перемещения модели. Рисунок наверху демонстрирует верный и неверный способы измерения расстояния. Для моделей пехоты с их относительно небольшими подставками это не столь значительно, но представьте, если эту ошибку повторить с техникой длиной 6 дюймов!

## РАССТОЯНИЕ ДВИЖЕНИЯ

Модели могут перемещаться максимум на 6" в фазе движения. Это отражает то, что большинство созданий движутся в умеренном темпе, но останавливаются несколько раз, чтобы осмотреть окружающий ландшафт на наличие врагов, связаться с командованием, определить оптимальный путь для продвижения и т.п.

Даже бойцы, находящиеся в той части поля боя, где нет врагов, могут переместиться всего на 6". Это происходит потому, что ваши боевые единицы, в отличие от вас, не имеют всеобъемлющего знания об отсутствии противника возле них. Вполне приемлемо отмерить расстояние движения боевой единицы в одном направлении, а потом передумать и переместить её в совершенно другую сторону или решить не двигать её вовсе. Однако модели не могут по своей воле покинуть игровой стол.

Когда вы двигаете модели в боевой единице, их можно повернуть лицом в любом направлении, но если модель перемещается, её подставка должна закончить движение полностью в пределах 6" от того места, откуда модель начала движение.

## Какие модели перемещаются

Двигалась ли модель или нет – это обстоятельство оказывает большое влияние на её способность стрелять. При желании вы можете переместить только некоторые модели боевой единицы. В этом случае вы должны объявить, какие модели остаются неподвижными, прежде чем начнёте перемещение боевой единицы. Учтите, что модели все равно должны сохранять боевое построение.

## Разные расстояния движения в боевой единице

Иногда боевая единица состоит из моделей, имеющих разную скорость. В таком случае каждая модель может переместиться на свою максимальную дальность перемещения, сохраняя при этом боевое построение (см. с. 19).

## Модели на пути

Модель не может приблизиться к вражеской модели ближе, чем на 1", кроме тех случаев, когда она совершает нападение в фазе наступления. Чтобы пройти, им необходимо обходить вражеские модели (см. с. 19).

## Поворот на месте

Если вы решили не перемещать модель боевой единицы, вы можете повернуть её на месте лицом в любую сторону при условии, что она таким образом не окажется в пределах 1" от вражеской модели. Модель, которая только поворачивалась на месте в фазе движения, во всех отношениях считается за неподвижную, в том числе и при дальнейших стрелковых атаках.

## Передвижение и ближний бой

Боевые единицы, связанные боем с противником, не могут перемещаться в фазе движения (с. 47).

*Каждый человек есть искра во тьме. К тому времени, как его заметят, он уже навсегда погаснет, превратившись в остаточное изображение, которое тускнеет и затмевается новыми, более яркими светилами.*

## БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Когда вы перемещаете боевую единицу, каждая её модель не может передвинуться дальше своего максимального расстояния движения. Однако бойцы боевой единицы должны держаться вместе, иначе модели сильно рассредоточиваются, и боевая единица теряет сплочённость в бою. Поэтому **при завершении передвижения модели боевой единицы должны образовывать воображаемую цепочку, в которой расстояние между одной моделью и ближайшей к ней не должно превышать 2" по горизонтали и 6" по вертикали**. Мы называем это «боевым построением».

В ходе игры боевая единица может распасться и нарушить боевое построение, обычно это происходит из-за потерь от неприятельского огня. В этом случае в своей следующей фазе

движения модели боевой единицы должны переместиться так, чтобы восстановить боевое построение (или оказаться как можно ближе для его восстановления). Если боевая единица не может двигаться в свою следующую фазу движения или если она не смогла восстановить боевое построение за один ход, то модели должны попытаться восстановить боевое построение, как только у них появится возможность, в том числе и с помощью бега, если они могут его совершать (см. с. 38).

### Боевое построение на ландшафте

Пока космодесантники в руине находятся в пределах 2" от товарищей по своему отделению на одном уровне и в пределах 6" от других товарищей по отделению на разных уровнях, они сохраняют боевое построение.

## 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 расположите её на 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 прямой видимости.

### **Движение по вертикали**

Космодесантник может передвинуться на 6". Он перемещается на 3" по горизонтали, чтобы встать под вторым этажом разваленного строения, а после перемещается на 3" по вертикали, завершая движение на верхнем этаже, как показано на фотографии.

### **ДВИЖЕНИЕ ПО ЛАНДШАФТУ**

В ходе движения модели могут проходить по ландшафту, взбираться по нему или обходить его, если только это не непроходимый ландшафт (с. 108).

Модели могут воспользоваться своим манёвром движения, чтобы подняться по ландшафту, но только при условии, что они завершат движение там, где смогут встать. При измерении расстояния движения до куда хочет взобраться модель, сложите дистанции её движения по горизонтали и вертикали; полученный результат и есть расстояние движения модели.

В дополнение к правилам, описанным в этой главе, некоторые виды ландшафта могут оказывать влияние на перемещение ваших моделей. Правила, разъясняющие, как влияют на движение разные виды ландшафта, представлены на странице 108.

# ПСИ-ФАЗА

В данной главе книги правил *Warhammer 40,000* речь пойдёт о псайкерах и о том, как вызывать их потусторонние силы. Здесь же объясняется, каким образом генерировать варп-заряды и проявлять психосилы в пси-фазе (или иначе фазе психосил), и даны описания различных видов сил, которые вы можете использовать.

## ПСАЙКЕРЫ И ПСИХОСИЛЫ

Псайкеры - это невероятно могущественные и таинственные воины, которые в состоянии высвободить свою бурлящую ментальную мощь всевозможными способами. Каждому псайкеру доступна одна или более психосил, как указано в статье их списка армии. Данные силы разнятся от одной расы к другой, а иногда даже и от одного отдельного псайкера к другому. Порой у псайкера бывают на выбор дополнительные психосилы, что тоже указывается в соответствующей статье списка армии. Иногда психосилы может проявлять техника или даже целые отряды.

В отношении всех правил под терминами «псайкер» и «псайкерская боевая единица» подразумевается любая боевая единица со специальными правилами «псайкер» (с. 170), «пси-пилот» (с. 170) или «братство псайкеров/чернокнижников» (с. 159).

### Примечание авторов

Представленные в данной главе правила предполагают, что игрок уже более-менее ознакомился с правилами и принципами других игровых фаз *Warhammer 40,000* - в особенности с фазой стрельбы. Если вы впервые читаете эту книгу, лучше пропустить данную главу и вернуться к ней после того, как усвоите основные правила игры.

## Уровни мастерства (УМ)

**Количество психосил, которые может использовать псайкер каждый ход, зависит от его уровня мастерства.** Даже псайкер с уровнем мастерства 1 является грозным врагом. Псайкеры с уровнем мастерства 4 или выше встречаются очень редко, и для Галактики лучше, чтобы так оно и оставалось. Такие индивидуумы невероятно могущественны и нечасто подчиняются чьей-либо власти.

### Установленный уровень мастерства

**Считается, что все псайкеры имеют уровень мастерства 1, если только в соответствующей статье их списка армии не указано иного.** Уровень мастерства обычно приводится в скобках после названия специального правила «псайкер». К примеру: псайкер (уровень мастерства 2).

### Количество психосил

Обычно в статье псайкера указано, сколько у него психосил. Если этого не указано, считается, что **псайкер обладает количеством психосил, равным его уровню мастерства.** Каждую из этих психосил необходимо сгенерировать, как описано на противоположной странице.

Если псайкер генерирует все свои психосилы из одной психической дисциплины, он автоматически постигает базовую силу данной дисциплины в дополнение к любым другим, которые он изучил, как описано во врезке про пси-средоточие ниже.

Если у псайкера есть одна или более единиц оружия со специальным правилом «психосиловое», он автоматически постигает психосилу «ментальная мощь» (см. страницу напротив) в дополнение к любым другим, какие он изучил.

## Пси-средоточие

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

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

## Пси-средоточие Хаоса

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

**Что человек может знать о Вселенной, когда не может даже до конца познать собственный разум?**

Книга Астрономикана

**МЕНТАЛЬНАЯ МОЩЬ****1 варп-заряд**

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

*Ментальная мощь считается **благословением**, направляемым на самого псайкера и его боевую единицу. Всё их оружие со специальным правилом «психосиловое» получает спецправило «мгновенная смерть» до начала вашей следующей пси-фазы.*

*Например, у Стю есть в армии псайкер с уровнем мастерства 2, знающий две психосилы, которые нужно сгенерировать. Стю решает сгенерировать их обе из одной дисциплины, благодаря чему получает пси-средоточие и, соответственно, базовую силу данной дисциплины. Кроме того, псайкер Стю оснащён психосиловым оружием, что даёт ему психосилу «ментальная мощь» (в итоге у него имеется четыре психические силы).*

**Генерирование психосил**

Псайкеры генерируют свои психосилы перед началом игры. Это делается открыто, поэтому и вы, и ваш соперник знаете о сгенерированных психосилах каждого псайкера. Если ваша армия включает более одного псайкера, вы можете выбрать порядок, в котором вы будете генерировать их силы.

**В некоторых списках армии у псайкеров приведена одна или более специфичных психосил**, что чётко прописывается в статье. **В остальных случаях псайкер случайным образом генерирует психосилы из доступных ему психических дисциплин.**

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

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

Если псайкер генерирует психосилу, для которой требуется варп-зарядов больше, чем позволяет его уровень мастерства, бросайте кубик по той же психической дисциплине до тех пор, пока не сгенерируется та психосила, для которой не требуется варп-зарядов больше, чем позволяет его уровень мастерства.

**Базовые силы**

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

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

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

Независимо от имеющихся у вашего псайкера психосил, важно отмечать их в вашем ростере, так как очень легко забыть о том, какими силами обладает тот или иной псайкер!

*К примеру: в армии Сары есть псайкер с уровнем мастерства 3, которому доступны психосилы из следующих дисциплин: **телепатия** и **предсказание**. У псайкера нет метки Хаоса, и он не является демоном какого-то бога Хаоса. Статья в списке армии не указывает, что псайкер знает какие-нибудь специфичные силы, поэтому Сара выбирает дисциплину **телепатии** и бросает D6. Результат броска равен 3 — следовательно, сгенерировалась психосила «ужасание». Затем Сара снова выбирает дисциплину телепатии и опять выбрасывает 3. Кубик перебрасывается, и в этот раз выпадает 1, генерируя «доминирование». Однако Сара предпочла поменять «доминирование» на базовую силу **телепатии** — «психический вопль». Для определения последней силы псайкера Сара генерирует психосилу из дисциплины **предсказания**. Она выбрасывает 6, таким образом, генерируя психосилу «ясновидение». Поскольку Сара предпочла сгенерировать силы из разных дисциплин, она осталась без пси-средоточия. Помимо прочего, псайкер Сары оснащён психосиловым оружием, поэтому он автоматически изучил психосилу «ментальная мощь».*

**Примечание авторов: карты психосил**

Если у вас имеются карты психосил для соответствующей психической дисциплины, тогда вместо броска кубика для случайного генерирования психосил, сделайте все следующим образом: отложите в сторону карту с базовой силой и вытащите наугад любую карту из колоды. При желании вы можете обменять эту психокарту на карту с базовой силой. Повторяйте этот процесс для каждой психосилы, которую вам нужно сгенерировать. Как только закончите, прибавьте соответствующую базовую силу к набору сгенерированных психосил, если у псайкера есть пси-средоточие.

## ОТЫГРЫШ ПСИ-ФАЗЫ

Во время пси-фазы псайкеры вызывают к своим странным ментальным способностям и проявляются различные порождённые варпом эффекты. Чтобы использовать собственные силы, псайкерам необходимо генерировать, тратить и удерживать варп-заряды.

### Генерирование варп-заряда

**В начале каждой пси-фазы тот игрок, чей сейчас ход, кидает D6. Затем каждый игрок берёт себе количество кубиков, равное результату броска D6; эти кубики составляют общий фонд их варп-зарядов. Далее каждый игрок складывает уровни мастерства всех своих псайкерских боевых единиц, которые в данный момент находятся на игровом столе (в том числе и тех, что погружены в транспорты), и добавляет равное их сумме количество кубов в общий фонд варп-зарядов.**

*К примеру, Энди кидает D6 в начале своей пси-фазы и выбрасывает 3. В данный момент у Энди три псайкерские боевые единицы на столе: псайкер-примарис с УМ 2, астропат с УМ 1 и боевая единица вюрдов с УМ 1. Следовательно, в общем фонде варп-зарядов у Энди семь кубиков (3+2+1+1=7). У оппонента Энди всего один псайкер на столе - чернокнижник Космодесанта Хаоса с УМ 2. Соответственно, у оппонента Энди в фонде варп-зарядов 5 кубов (3+2=5).*

Количество кубов у каждого игрока в общем фонде варп-зарядов соответствует общему числу варп-зарядов, сгенерированных ими в этой фазе. Если в том или ином правиле сказано, прибавить или отнять варп-заряды, вы добавляете или убираете соответствующее количество кубов из своего общего фонда.

**Если после отыгрыша психического действия - такого как проявление психосилы - у того игрока, чей сейчас ход, варп-зарядов не остаётся, пси-фаза завершается.** Фаза психосил также завершается, если вы не можете или не хотите больше отыгрывать психические действия. По завершению пси-фазы все оставшиеся (если они, конечно, остались) варп-заряды у обоих игроков сгорают, и начинается фаза стрельбы.

### Проявление психосил

Самое частое психическое действие - это проявление психосил. **Только тот игрок, чей сейчас ход, может попытаться проявить психосилы.** Если после попытки проявить психосилу у вас все ещё остаются варп-заряды, вы можете попробовать проявить другую психосилу той же боевой единицей или выбрать другого своего псайкера и попробовать проявить ту силу, которую знает данная боевая единица. При условии, что у вас достаточно варп-зарядов, можно переходить туда и обратно от одной псайкерской боевой единицы к другой, но **ни одна псайкерская боевая единица не может пытаться проявить одну и ту же свою психосилу дважды за пси-фазу.**

Чтобы проявить психосилу, вам необходимо объявить цель (если для проявления силы требуется цель) и пройти пси-тест (см. страницу напротив). Если пси-тест успешно пройден, ваш оппонент имеет возможность пройти тест по правилу «отриньте ведьмовство» (с. 25). Если он проваливает этот тест или вовсе решает его не проходить, психосила проявляется, и немедленно отыгрывается её воздействие.

Процесс проявления психосил можно разбить на пять шагов, как описано ниже. Каждый шаг в подробностях будет раскрыт позднее.

### Последовательность проявления психосилы

1. **Выберите псайкера и психосилу.** Если только количество ваших варп-зарядов не подошло к 0, выберите одну из ваших псайкерских боевых единиц и психосилу, ей доступную, которую вы хотели бы проявить.
2. **Объявите цель.** Если для проявления психосилы требуется цель, её нужно выбрать.
3. **Пройдите пси-тест.** Теперь псайкер обязан потратить варп-заряды и попытаться удержать их, пройдя пси-тест. Если тест провален, психосила не срабатывает, и ничего не происходит. Если выпадают две или более шестёрок, псайкер подвергается опасностям варпа, которые немедленно отыгрываются.
4. **Отриньте ведьмовство.** Если пси-тест успешно пройден, у одной из вражеских целей есть возможность потратить свои варп-заряды, чтобы нейтрализовать воздействие психосилы, пройдя тест на отрицание ведьмовства. Если психосила не направлена на вражескую боевую единицу, ваш оппонент все равно может попытаться отринуть ведьмовство, но в этом случае не сможет воспользоваться какими-либо бонусами. В любом случае, если тест на отрицание ведьмовства успешно пройден, психосила не срабатывает, и ничего не происходит.
5. **Отыграйте психосилу.** При условии, что пси-тест успешно пройден, и психосила не нейтрализована успешным прохождением теста на отрицание ведьмовства, наконец отыгрывается сама психосила.

### Выберите псайкера и психосилу

**Чтобы проявить психосилу, сперва вам необходимо выбрать одну из своих псайкерских боевых единиц.** Не имеет значения, отступает ли или залегла выбранная боевая единица. **Далее выберите психосилу, известную данной боевой единице и которую она ещё не пыталась проявить в текущей пси-фазе.**

### Назовите цель

**Если для психосилы требуется цель, вы должны обозначить её.** Если не указано иного, псайкер должен иметь линию прямой видимости до цели.

## Псайкеры и транспоты

Псайкеры, погруженные в транспорты, генерируют варп-заряды как обычно. Псайкер, погруженный в транспорт, может целиться по вражеским боевым единицам только колдовским огнём и только в том случае, если у техники есть место для стрельбы, от которого можно провести линию прямой видимости до выцеливаемой боевой единицы. Псайкер, погруженный в транспорт, не может пытаться проявлять психосилы какого-либо иного рода.

Выбирать в качестве цели боевую единицу, погруженную в транспорт, нельзя.

## Пройдите пси-тест

Психосилы заряжаются варпом, но направляются силой воли.

Теперь псайкер должен пройти пси-тест, чтобы узнать, сможет ли он удержать вызываемую им психосилу. **Чтобы пройти пси-тест, сперва вам необходимо потратить определенное количество варп-зарядов; объявите, сколько варп-зарядов вы собираетесь потратить, и уберите соответствующее им количество кубиков из своего общего фонда, а затем бросьте их.**

**За каждый кубик с выпавшим значением 4+ псайкеру удаётся успешно удержать один варп-заряд. Если общее число удержанных варп-зарядов больше или равно стоимости в варп-зарядах, указанной в описании психосилы, пси-тест считается успешным.** В остальных случаях пси-тест считается проваленным, и сила не проявляется. Если пси-тест успешен, отметьте у себя, сколько вам удалось удержать варп-зарядов, поскольку ваш соперник может попытаться нейтрализовать их, пройдя тест на отрицание ведьмовства (см. ниже).

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

## Отриньте ведьмовство

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

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

## Опасности варпа

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

Если боевая единица подвергается опасностям варпа, бросьте D6 и сверьтесь с нижеследующей таблицей. Если боевая единица имеет специальное правило «братство псайкеров/чернокнижников» (с. 159), воздействие результата опасностей варпа определяется для случайно выбранной в ней модели, имеющей это правило.

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

### D6 Результат

- Затянуло в варп:** псайкер должен пройти тест на лидерство. Если тест успешно пройден, псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Если тест провален, псайкер удаляется как потеря, а его боевая единица получает D6 попаданий с силой 6 и AP1. При распределении ранений допускайте, что атака исходила со стороны псайкера, подвергшегося опасностям варпа.
- Стёрлось из сознания:** псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Вдобавок, случайным образом выберите одну психосилу, доступную псайкеру. Он немедленно теряет эту психосилу и не может её использовать до конца битвы.
- Истощение сил:** псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Вдобавок, если сейчас идёт пси-фаза, бросьте D3; оба игрока теряют столько варп-зарядов, сколько выпало на кубике.
- Психический «бумеранг»:** псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются.
- Отклик в Эмпиреях:** псайкер должен пройти тест на лидерство. Если тест провален, псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Если тест успешно пройден, с псайкером ничего не происходит... в этот раз.
- Всплеск в варпе:** псайкер должен пройти тест на лидерство. Если тест провален, псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Если тест успешно пройден, псайкер получает непробиваемый спас-бросок на 3+, а также специальные правила «губитель плоти» (с. 164), «губитель брони» (с. 157) и «сокрушающая атака» (с. 171) до начала следующей дружественной пси-фазы.



Чтобы провести тест на отрицание ведьмовства, сначала **выберите одну из ваших боевых единиц, которая стала целью вражеской психической атаки. Затем вам необходимо потратить определённое количество варп-зарядов; объявите, сколько варп-зарядов вы собираетесь потратить, и уберите соответствующее им количество кубиков из своего общего фонда, а затем бросьте их.** К каждому отдельному броску кубика прибавьте любые из следующих модификаторов:

Выбранная в качестве цели боевая единица включает одну или более моделей с:	Модификатор
Специальным правилом «псайкер», «пси-пилот» или «братство псайкеров/чернокнижников»	+ 1
Уровнем мастерства выше, чем у псайкера, проявляющего психосилу	+ 1
Специальным правилом «несокрушимая воля»	+ 1

**За каждый кубик с выпавшим значением 6+ успешно нейтрализуется один варп-заряд. Если общее число нейтрализованных варп-зарядов больше или равно количеству удержанных варп-зарядов, тест на отрицание ведьмовства считается успешно пройденным, и психосила не проявляется.**

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

**Если ни одна из ваших боевых единиц не стала целью вражеской психической атаки** (психосила, к примеру, может относиться к **благословениям, заклинаниям** или каким-то другим силам, которые воздействуют только на собственные войска псайкера), вы все равно можете попытаться отринуть ведьмовство. **Для этого следуйте той же последовательности действий, но не прибавляйте модификаторы к своим броскам кубиков** - следовательно, для нейтрализации варп-зарядов вам потребуется выкидывать на кубах 6.

### Психические капюшоны

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

Каждый раз, когда боевая единица (или модель) становится целью вражеской психосилы и находится в пределах 12" от дружественной модели с психическим капюшоном, обладатель капюшона может попытаться за неё отринуть ведьмовство, как если бы сам состоял в этой боевой единице. Если попытка отринуть ведьмовство проваливается, психосила отыгрывается как обычно, но она действует только на изначальную цель, а не на обладателя капюшона.

Если модель с психическим капюшоном погружена в технику или находится в строении, она может использовать капюшон только для защиты техники или строения, в которых находится.

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

### ВИДЫ ПСИХОСИЛ

Всё многообразие психосил разбито на отдельные категории. Они определяют, в какой момент во время хода можно использовать психосилу, какие есть для этого требования, а также любые другие ограничения, применимые к данному виду, если они есть.

### Вневидовые силы

Если у психосилы не указан её вид, то правила для её использования будут полностью изложены в её статье.

### Благословение

Благословения дают добавочные способности союзникам псайкера, например: повышение характеристик профиля или дополнительные специальные правила. **Благословения предназначены для одной или более дружественных боевых единиц и, если не указано иного, длятся до начала следующей фазы психосил псайкера.** Благословения могут воздействовать на боевые единицы, которые связаны боем, а также на самого псайкера. Учтите, что бонус от какого-либо одного конкретного благословения боевая единица может получить всего раз за ход, но бонусы от различных благословений всегда суммируются и, если не указано иного, не могут поднимать характеристики выше 10 или уменьшать ниже 1 (или ниже 2 в случае лидерства).

### Заклинание

С их помощью через громадные расстояния призываются боевые единицы, вызываются в бой новые союзники или даже создаются из сырой материи варпа. Каждое заклинание определяет количество и класс призываемых моделей. Если не указано иное, призываемые боевые единицы прибывают только со своим базовым оснащением, у них нет никаких усовершенствований. Если у вас недостаточно моделей, чтобы выставить на стол целую боевую единицу, расположите, сколько сможете, - лишние уничтожаются.

После отыгрыша данной психосилы **на поле боя выставляется новая боевая единица посредством глубокого удара** (с. 162) **в пределах максимальной дальности психосилы.** Новая боевая единица находится под вашим контролем и во всех отношениях считается за прибывшую из резервов. Если с новой боевой единицей приключается несчастный случай при глубоком ударе, и она оказывается в действующих резервах, она может выйти на стол посредством глубокого удара где угодно, когда зайдёт в игру.

Если новой боевой единицей является псайкер, сгенерируйте его психосилы сразу после проявления заклинания; новая боевая единица не может пытаться проявить заклинательные силы в том же ходе, в котором её призвали. Если у новой боевой единицы есть какие-либо случайные силы/способности, которые обычно нужно генерировать до начала игры, тоже сгенерируйте их сразу после проявления заклинания. Если только не указано иное, призываемые боевые единицы не могут быть победоносными.

### Призываемые демоны

Если заклинательная психосила создаёт боевую единицу из кодекса демонов Хаоса, у которой в списке армии прописаны опции, позволяющие взять икону Хаоса, инструмент Хаоса и/или усовершенствовать одну модель до персонажа, вы можете взять любые из озвученных выше опций бесплатно при условии, что у вас есть соответствующие модели. Если только не указано иное, боевая единица не может брать любые другие усовершенствования или опции.

### Проклятие

Проклятия ослабляют противников псайкера, понижая их характеристики или нейтрализуя специальные правила.

**Проклятия направлены против одной или более вражеских боевых единиц и, если не указано иное, длются до начала следующей фазы психосил псайкера.** Проклятия могут воздействовать на боевые единицы, связанные боем. Учтите, что бонусы и штрафы от различных проклятий всегда суммируются, но, если не указано иного, не могут поднимать характеристики выше 10 или уменьшать ниже 1 (или ниже 2 в случае лидерства).

### Колдовской огонь

Психосилы колдовского огня относятся к стрелковым атакам и нередко имеют профили, схожие с теми, что бывают у дистанционного оружия, поэтому их зачастую называют психическими стрелковыми атаками. Как и при стрельбе, псайкер должен видеть выбранную боевую единицу (или заданную точку) и не должен быть связан боем, если хочет проявить данную психосилу. При использовании колдовского огня необходимо делать бросок на попадание, если только это не оружие взрывного типа, в случае с которым смещение отыгрывается как обычно (с. 158), или не оружие огнемётного типа, в случае с которым попадания происходят автоматически. В пси-фазе псайкеры могут навскидку стрелять колдовским огнём (с. 32) тем же образом, что и из стрелкового оружия. Спас-броски против ранений от колдовского огня отыгрываются тем же образом, что и при любой другой стрелковой атаке, а попадания распределяются на ближайшие к псайкеру выделенные модели.

Однако в отличие от ведения огня из стрелкового оружия псайкер может проявить несколько разных психосил колдовского огня за одну фазу (если ему, конечно, хватит варп-зарядов) и при желании направить каждую из них на разные боевые единицы. Проявление психосил колдовского огня никак не мешает псайкеру (или его боевой единице) вести огонь в последующей фазе стрельбы или бежать, турбоускоряться или двигаться на максимальной скорости. Псайкер, который проявлял колдовской огонь, в фазе стрельбы может целиться по разным боевым единицам из своего дистанционного оружия, а не обязательно по тем, по кому целился в пси-фазе. **Колдовской огонь нельзя использовать при упреждающих атаках.**

Есть несколько различных подвидов колдовского огня, для каждого из которых применяются немного разные ограничения по прицеливанию. Если в статье не указан подвид колдовского огня или просто сказано, что колдовской огонь считается психической стрелковой атакой, используйте для отыгрыша приведённые выше правила. Если колдовской огонь относится к одному из следующих подвидов, используйте соответствующие правила для этого подвида.

### Луч

Для использования колдовского огня, относящегося к подвиду «луч», выберите точку в пределах дальности действия психосилы и проведите линию (толщиной 1 мм) между выбранной точкой и центром подставки псайкера. Эту линию нельзя провести по любой боевой единице, связанной боем. Луч автоматически наносит попадания всем моделям, находящимся на этой линии (дружественным или вражеским), кроме выполняющих «свечу» летательных аппаратов, пикирующих летающих монстров и самого псайкера. Каждая боевая единица, по которой прошёл луч, получает количество попаданий, равное числу моделей в этой боевой единице, оказавшихся на линии. Только одна из боевых единиц, чьи модели оказались на линии луча, может попытаться отринуть ведьмовство (с. 25).

*К примеру, линия проходит через три боевые единицы (А, В и С), а значит все они получают попадания. В боевой единице А на линии стоят три модели, и, соответственно, она получает три попадания. У боевой единицы В на линии одна модель, а значит и одно попадание. У боевой единицы С на линии луча стоят четыре модели, и, следовательно, она получает четыре попадания.*

### Сосредоточенный колдовской огонь

Некоторые виды колдовского огня могут различать модели во вражеской боевой единице - они называются психосилами сосредоточенного колдовского огня. Они следуют всем обычным правилам для колдовского огня, но вы можете обозначить специфичную модель в выбранной боевой единице, на которую вы хотели бы, чтобы воздействовала данная психосила. Когда отыгран пси-тест для использования сосредоточенного колдовского огня, обратите пристальное внимание на количество удержанных варп-зарядов. Если их сумма превышает стоимость в варп-зарядах, необходимую для проявления данной психосилы, тогда психосила отыгрывается против выбранной вами модели. Если же их сумма равна стоимости проявления психосилы, тогда психосила отыгрывается против ближайшей модели в выбранной в качестве цели боевой единице.

### Новая звезда

**При использовании новой звезды цели выбираются автоматически, и попадания наносятся по всем вражеским боевым единицам** (включая летательные аппараты и летающих монструозных созданий) **в пределах максимальной дальности психосилы**, независимо от линии прямой видимости, связанности боем, загромождающих моделей/ландшафта и т.п. В остальном новая звезда считается за стрелковую атаку и имеет профиль, как у дистанционного оружия. Только одна из боевых единиц, находящихся в пределах максимальной дальности психосилы, может попытаться отринуть ведьмовство (с. 25).

# ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Хотя силы псайкеров многочисленны и разнообразны, обычно их можно разбить на несколько дисциплин. Наиболее распространены следующие пять психических дисциплин: биомантия, предсказание, пиромантия, телекинез и телепатия. Каждая дисциплина имеет собственные характерные признаки, что отражено в психосилах. К примеру, дисциплина телепатии основывается на контролировании разума, и, соответственно, подобные психосилы подчиняют и влияют на мысли и действия других. Следует учесть, что, несмотря на использование двумя разными псайкерами одной и той же психической дисциплины, их силы проявляются совершенно по-разному. Например, имперский псайкер, следующий дисциплине пиромантии, метает обжигающие варп-заряды в виде мстящего двуглавого орла, в то время как развращённый хаосопоклонник вызывает многоцветные пожары живого варп-огня, а орочий псайкер выплёвывает стужки изменчивого зелёного пламени.

Многим расам доступны собственные, уникальные психические дисциплины и силы. **В этом случае соответствующий кодекс Warhammer 40,000 будет содержать необходимые правила для таких психосил.**

Некоторые псайкеры специализируются в одной дисциплине, отдавая только отдельные силы и не обращая внимания на другие. Другие же проявляют куда более широкий ряд психических дисциплин и способностей – в таких случаях псайкер в состоянии генерировать силы из нескольких психических дисциплин. В статье соответствующего списка армии будет подробно изложено, из каких психических дисциплин псайкер может генерировать свои силы.

## Создание сюжета

Разбиение на светлую и тёмную стороны демонологии предполагается использовать просто как руководство по различным психосилам, которые практикуют псайкеры 41-го тысячелетия, и потому пусть они вас не смущают. Если вы хотите, чтобы псайкер Астра Милитарум вызвал новую боевую единицу демонов во время игры, пожалуйста, но после сражения ему придётся дать объяснения. Аналогично, нет ничего странного в том, что чернокнижник Хаоса прибегнет к светлым силам ради изгнания демонов в варп - в конце концов, демоны-то разные бывают и могут оказаться приспешниками соперничающего бога или вовсе заклятыми врагами данного колдуна. Более того, пока существуют определённые ограничения на использование светлых/тёмных сил для некоторых армий (Серых Рыцарей и демонов Хаоса, например) вам всегда следует не забывать проверять, подходят ли используемые вами правила под сюжет в игре. Если, к примеру, по вашему сценарию инквизитор постигает запретные знания для каких-то одному ему известных целей, то перед игрой вы можете договориться с оппонентом, что для отображения этого ему прекрасно подойдут тёмные психосилы.

## ДИСЦИПЛИНА ДЕМОНОЛОГИИ

**Если только не указано иное, все псайкеры, кроме тех, что относятся к фракции тиранидов (с. 118), могут генерировать психосилы из дисциплины демонологии (с. 194).** В дисциплине демонологии не один, а два разных набора психосил: один обозначен как набор «светлых» сил, а второй – «тёмных» сил. Всякий раз, когда псайкер генерирует психосилу из дисциплины демонологии, он может выбрать один из этих наборов психосил. В отношении пси-средоточия (с. 22) наборы тёмных и светлых сил считаются за разные психические дисциплины.

### Светлые силы

Только те, чья душа безупречно чиста, могут пользоваться данным видом демонологии, не боясь быть поглощённым силами варпа.

**Псайкеры из кодекса Серых Рыцарей** могут проявлять светлые силы, как и любые другие им доступные, но **им запрещено генерировать тёмные силы.**

**Все остальные псайкеры, которые пытаются проявить светлые силы, при прохождении пси-теста подвергаются опасностям варпа (с. 25), если выбрасывают любой дубль,** причём независимо от того, успешно ли прошёл пси-тест или нет.

### Тёмные силы

Те, кто слепо пытаются подчинить варп своей воли, часто становятся жертвами демонов.

**Псайкеры со специальным правилом «демон»** могут проявлять тёмные силы, как и любые другие им доступные, но **им запрещено генерировать светлые силы.**

**Все остальные псайкеры, которые пытаются проявить тёмные силы, при прохождении пси-теста подвергаются опасностям варпа (с. 25), если выбрасывают любой дубль,** причём независимо от того, успешно ли прошёл пси-тест или нет.

## Фаза стрельбы

Когда две армии вступают в бой, пушки гремят непрерывно, и плазменные шары, снаряды и шрапнель сыплются дождём на обе стороны. В игре Warhammer 40,000 мы разделяем ведение огня так, что силы каждого из игроков стреляют во время фазы стрельбы своего хода. Во время фазы стрельбы боевые единицы, вооружённые дистанционным оружием, могут вести огонь по врагу. Вы можете выбрать любой порядок, в котором ваши боевые единицы будут стрелять, но вы должны завершить всю стрельбу одной боевой единицей перед тем, как перейти к следующей.

Процесс стрельбы можно разделить на семь шагов, как описано ниже. Каждый шаг подробно изложен в этой главе. Как только вы закончили эту последовательность действий в фазе стрельбы одной из ваших боевых единиц, выберите другую и повторите последовательность. Как только вы закончили шаги 1—7 для каждой боевой единицы в вашей армии, которой вы хотели стрелять, переходите к фазе наступления.

### Последовательность действий в фазе стрельбы

1. *Обозначьте боевую единицу, которая будет стрелять.* Выберите одну из ваших боевых единиц, которая способна вести огонь, но ещё не делала этого в этом ходе.
2. *Выберите цель.* Боевая единица может стрелять по вражеской боевой единице, которую видит.
3. *Выберите оружие.* Выберите оружие, которым оснащена стреляющая боевая единица. Все модели, оснащённые оружие с одинаковым названием, теперь могут открыть огонь из своего оружия по цели. Каждая модель, которая хочет стрелять, должна находиться в пределах дальности действия своего оружия хотя бы с одной видимой моделью выбранной боевой единицы противника. Модели, которые не могут видеть цель или не находятся в пределах дальности, не могут стрелять.
4. *Сделайте бросок на попадание.* Бросьте D6 за каждый совершенный выстрел. Навык стрельбы модели определяет значение, которое должно выпасть на кубике, чтобы выстрел попал в цель.
5. *Сделайте бросок на ранение.* За каждый попавший выстрел опять бросьте D6, чтобы узнать, ранил ли он цель. Необходимый результат определяется при сравнении силы стрелявшего оружия со стойкостью большинства моделей выбранной в качестве цели боевой единицы.
6. *Распределите ранения и удалите потери.* Любые ранения, нанесённые стрелявшей боевой единицей, теперь необходимо поочерёдно распределить, начиная с ближайшей модели выбранной боевой единицы. Модель, на которую было распределено ранение, может избежать его с помощью спас-броска (если он у неё есть). Если количество ран модели снизилось до 0, она удаляется как потеря. После этого ранения распределяются на следующую ближайшую модель. Продолжайте распределять ранения и производить спас-броски, пока все ранения не будут отыграны.
7. *Выберите другое оружие.* Если стреляющая боевая единица оснащена оружием с разным названием, из которого ещё не вела огонь, то после отыгрыша всех выстрелов из текущего выбранного оружия, выберите другое и повторите шаги с 3 по 6.

### ОБОЗНАЧЬТЕ БОЕВУЮ ЕДИНИЦУ, КОТОРАЯ БУДЕТ СТРЕЛЯТЬ

Для проведения стрелковых атак во время фазы стрельбы можно обозначить боевую единицу, содержащую модели с дистанционным оружием.

### Кто может стрелять?

Определённые ситуации препятствуют тому, чтобы модель вела огонь. Наиболее распространённые из них:

- Боевая единица связана боем с противником (с. 47);
- Боевая единица бежит (с. 18).

Это не полный список. Другие правила игры или специальные правила могут иногда влиять на способность боевой единицы стрелять – в подобных случаях это подробно объясняется.

### ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ

После того, как вы выбрали подходящую боевую единицу, которая будет стрелять, **выберите одну вражескую боевую единицу, по которой она будет стрелять.** Для этого вы должны проверить дальность и линию прямой видимости от вашей боевой единицы до вражеской боевой единицы, в которую вы целитесь. Учтите, что вы можете проверить дальность и линию прямой видимости до нескольких вражеских боевых единиц, прежде чем решить, по какой из них стрелять, и объявить о своём решении противостоящему игроку. По боевой единице, связанной боем, целиться нельзя (с. 47).

### Линия прямой видимости

Чтобы нацелиться на вражескую боевую единицу, хотя бы одна модель должна суметь провести линию прямой видимости (см. с. 14). Если ни одна модель не может провести линию прямой видимости, то следует выбрать другую цель.

### ВЫБЕРИТЕ ОРУЖИЕ

В то время как некоторые боевые единицы полностью состоят из моделей с одинаковым оружием, многие оснащены различными единицами вооружениями или включают модели, которые сами по себе имеют более одной единицы оружия. При стрельбе боевой единицы одновременно и полностью отыграйте все атаки из одного оружия, прежде чем двинуться дальше к любому оружию с иным названием (см. «Выбор другого оружия» на с. 36).

**Сперва выберите оружие, которым оснащена одна или более моделей в вашей боевой единице.** Нельзя выбирать то же самое оружие, из которого данная боевая единица уже стреляла в текущей фазе. **Все модели боевой единицы, оснащённые выбранным оружием, теперь могут открыть огонь по выбранной в качестве цели боевой единице этим самым оружием.**

Если оружие может вести огонь в разных режимах или иными видами боеприпасов, выберите режим стрельбы/вид боеприпасов. Различные режимы стрельбы/виды боеприпасов считаются за оружие с разным названием. Если модель может стрелять более чем из одной единицы оружия за одну и ту же фазу и оснащена двумя или более единицами оружия с одинаковым названием, она ведёт огонь из всех единиц оружия с одинаковым названием, если выбирает данное оружие.

*Император будет судить тебя не по твоим медалям и грамотам, он будет судить тебя по твоим шрамам.*

При желании игрок может решить не стрелять какими-то моделями. Об этом нужно уведомить до бросков на попадание. Если модель решает не стрелять сейчас из текущего выбранного оружия, она не может стрелять из этого оружия позднее во время этой же фазы (но она может стрелять из оружия с иным названием, которым оснащена). **Все модели боевой единицы, которые ведут огонь из выбранного оружия, стреляют одновременно,** независимо от того, бросаете ли вы все кубики вместе или по отдельности.

*Например, игрок за Космодесант сообщает, что будет стрелять его тактическое отделение Космодесанта. В боевой единице 10 моделей; 8 оснащены болтганями, 1 плазмаганом и 1 ракетной установкой. Игрок за Космодесант для начала выбирает болтган. Теперь 8 моделей с болтганями ведут огонь по цели.*

*После полного отыгрыша этих выстрелов игрок за Космодесант выбирает плазмаган и полностью отыгрывает единственный выстрел из него, прежде чем наконец переходит к ракетной установке и стреляет последней оставшейся в его отделении моделью.*

**ПРОВЕРКА ДАЛЬНОСТИ**

У всех видов оружия есть максимальная дальность, на которую можно стрелять. Оружие должно находиться в пределах дальности до выбранной боевой единицы. Вот примеры дальности оружия:

Оружие	Максимальная дальность
Лазпистолет	12"
Болтган	24"
Автопушка	48"

Проверяя дальность, вам нужно просто измерить расстояние между стрелком и ближайшей видимой моделью выбранной боевой единицы. Любая модель с оружием, которая окажется вне дальности до всех видимых вражеских моделей выбранной боевой единицы, не может стрелять — её выстрелы будут недостаточно меткими для поражения кого-либо.

**Какие модели могут вести огонь?**

**Любая модель, которая оказалась в пределах дальности до хотя бы одной видимой вражеской модели выбранной боевой единицы, может вести огонь.**

**Все модели боевой единицы должны стрелять в одну и ту же выбранную боевую единицу противника.** Если по любой причине модель не может выстрелить в ту же самую цель, что и другие модели её боевой единицы, то она вообще не может стрелять в этой фазе.

**Обычно модель может вести огонь только из одного стрелкового оружия за фазу,** хотя некоторые модели, такие как техника или монструозные создания, способны стрелять из двух или более единиц оружия. **Как только модель закончила стрелять из всех своих единиц оружия, она больше не может вести огонь в этой фазе.**

Для четырёх орков цель видна и находится в пределах 12", что соответствует дальности их пистолетов (белые линии). Один орк не может стрелять, так как не может провести линию прямой видимости до единственного космодесантника, находящегося в пределах его дальности (красная линия).

СДЕЛАЙТЕ БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Для того чтобы определить, попала ли модель в свою цель, бросьте D6 за каждый выстрел оружия, оказавшегося в пределах дальности. Большинство моделей могут сделать только один выстрел, однако некоторые виды оружия способны стрелять несколько раз, что мы объясним подробнее чуть позже. **Бросок на попадание зависит от того, насколько меткими являются стреляющие, что отражено в их навыке стрельбы (BS).** Таблица ниже показывает, какой минимальный результат броска D6 необходим, чтобы попасть в цель.

BS стрелка	1	2	3	4	5
Необходимый результат D6	6	5+	4+	3+	2+

Например, если стреляющая модель – космодесантник с навыком стрельбы 4, то результат броска 3 или выше будет означать попадание.

Минимальные результаты броска на попадание легко запомнить, если вы просто вычтете навык стрельбы модели из 7. Это даст вам необходимое число, например, модель с BS 2 нуждается в результате броска 5 или больше (7-2=5).

Учтите, что минимальный необходимый результат при броске на попадание не может быть меньше 2. **При броске на попадание не бывает автоматического попадания, и результат 1 всегда означает промах.**

Движение и стрельба

Двигалась ли модель или нет – это обстоятельство оказывает большое влияние на её способность стрелять. Некоторые пушки столь тяжелы, что их можно использовать, только если стрелок остаётся неподвижным, чтобы подготовиться самому или установить оружие. Подробнее это разъясняется в главе, посвящённой оружию (с. 40). Самое важное – это запомнить, что **воздействие движения на стрельбу зависит от помодельного принципа перемещения.**

Стрельба навскидку

В определённых обстоятельствах модели могут вести стрельбу только навскидку – то есть неприцельные выстрелы в сторону цели. Наиболее частая причина стрельбы навскидку – это движение и стрельба в один и тот же ход модели с тяжёлым оружием (с. 41) и упреждающие выстрелы (с. 45). **Если модель вынуждена вести стрельбу навскидку вместо обычной стрельбы, то её навык стрельбы для этих выстрелов будет считаться равным 1**, если только её навык стрельбы не равен 0 (в таком случае она вообще не в состоянии стрелять, о чём было сказано на с. 9).

Навык стрельбы модели при ведении огня навскидку могут изменить только специальные правила, в которых чётко указывается, как они влияют на стрельбу навскидку, и в которых могут быть введены какие-либо иные ограничения (некоторые правила меняют навык стрельбы только при ведении упреждения, например). Если в специальном правиле ничего не сказано насчёт того, как оно воздействует на стрельбу навскидку, тогда стрельба навскидку отыгрывается с навыком стрельбы 1.

Некоторые классы вооружения, такие как оружие огнемётного типа и артиллерийские орудия, или те, у которых есть определённые специальные правила (например, «взрыв») не могут стрелять навскидку (с. 158). Важно учесть, что любая стрелковая атака, которая не использует навык стрельбы, не может быть произведена в режиме стрельбы навскидку. Не считая всех этих исключений, стрельба навскидку ничем не отличается от любой другой стрелковой атаки с навыком стрельбы 1.

Навык стрельбы 6 и выше

Очень редко бывает так, что у модели навык стрельбы 6 или даже выше. Если же у модели BS 6 или выше, она перебрасывает кубик всякий раз, как выкидывает 1 при броске на попадание дистанционных атак. Второй бросок обычно имеет меньший шанс на попадание, и в таблице ниже приведены необходимые значения после косой черты.

BS стрелка	6	7	8	9	10
Необходимый результат D6	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

Например, модель с BS 7 стреляет из своего пистолета. Результат броска 1, промах, но благодаря своему исключительному навыку стрельбы она может перебросить кубик. На сей раз, однако, она будет попадать не на 2+, а вместо этого на 5+.

Если у модели есть специальное правило, которое уже позволяет ей перебрасывание броска на попадание (как мастерски сделанное оружие, например), то это перебрасывание имеет приоритет, и таблица выше не используется. Вместо этого шанс попадания при перебрасывании совпадает с первым выстрелом, рассчитанным по BS стрелка. Помните, кубик можно перебросить только один раз!

Например, космодесантник с болтганом стреляет в орка и попадает по нему. Болтган обладает силой 4, а орк обладает стойкостью 4. Согласно таблице, необходим результат 4 или выше для преобразования попадания в ранение. Если результат броска кубика 4 или больше, орк получает ранение.

В конце суммируйте количество нанесённых вами ранений. Отложите кубики, которые нанесли ранения, и создайте из них «общий фонд», где каждое ранение представлено кубиком. Если есть ранения с разными показателями силы, AP или специальными правилами, разделите их в общем фонде на группы. Если все ранения одинаковы, то общий фонд будет состоять всего из одной группы.

[illegible]



## РАСПРЕДЕЛИТЕ РАНЕНИЯ И УДАЛИТЕ ПОТЕРИ

Чтобы определить, сколько понесено потерь, вы должны распределить ранения и отыграть все спас-броски, доступные цели. Если требуется распределить ранения из нескольких фондов, игрок, который произвёл атаки, решает, в какой последовательности их распределять. **Необходимо распределить все ранения из одного отдельно взятого общего фонда, прежде чем двинуться к следующему.**

### Распределите ранения

**Прежде всего, распределите ранения из общего фонда на ближайшую к стреляющей боевой единице модель, независимо от того, какая модель нанесла ранение.**

#### Ближайшие модели

Порой бывает трудно определить, какая модель выделенной боевой единицы ближе всех к стреляющей боевой единице, так как нет никакой видимой разницы в расстоянии между стреляющей боевой единицей и несколькими моделями в выделенной боевой единице. **Если две или более моделей равноудалены от стреляющей боевой единицы, игрок-владелец решает, какая модель будет атакована.** Эта модель будет считаться ближайшей до тех пор, пока атака стреляющей боевой единицы не закончится или пока модель не погибнет.

#### Случайное распределение

Иногда бывает невозможно определить ближайшую модель. Это обычно происходит, когда атака исходит не от вражеской боевой единицы, а от смертельной природной угрозы, такой как лесалюдоеды или молнии, бьющие с небес. **Если вы не в состоянии определить направление атаки, чтобы выяснить, какая модель в боевой единице ближайшая, или если в специальном правиле говорится о случайном распределении, сделайте следующее: случайным образом выберите в боевой единице модель, которая будет считаться ближайшей до тех пор, пока атака не закончится или модель не погибнет.** При определении, скрыта ли цель (с. 37), представьте, что атака исходит прямо из воздуха над боевой единицей. Если модель убита, и все ещё остались нераспределённые ранения, просто опять выберете случайным образом другую модель, если это необходимо.

#### Вне дальности

**Если какая-то модель выбранной в качестве цели боевой единицы находится вне дальности всех стреляющих моделей, значит, на неё нельзя распределять ранения.** Учтите, что когда определяется, находится ли модель вне дальности, всегда используется максимальная дальность стреляющего оружия, даже если это скорострельное или залповое оружие (с. 42), которое вело огонь на половину дальности (можно объяснить это тем, что оружие хоть и пожертвовало точностью или подвижностью ради получения дополнительных выстрелов, выстрелы по-прежнему летят на всю дальность и вполне способны случайно попасть в какого-нибудь противника). **Если в выбранной в качестве цели боевой единице нет моделей, которые находятся в пределах дальности действия оружия, все оставшиеся в общем фонде ранения попросту сгорают.**

#### Вне видимости

**Если ни одна из моделей в ведущей огонь боевой единице не видит какую-то модель, то ранения нельзя распределять на неё, вместо этого распределяйте ранения на ближайшую видимую модель в выбранной в качестве цели боевой единице. Если видимых моделей в выбранной боевой единице нет, все оставшиеся в общем фонде ранения попросту сгорают.**

#### Прохождение спас-бросков и удаление потерь

Модель должна сделать спас-бросок, если он у неё есть (с. 36). Если она его проваливает, уменьшите количество ран модели на 1 пункт. Если раны модели снизились до 0, удалите её как потерю.

Продолжайте распределять ранения на ближайшие модели, проходить спас-броски и удалять потери, пока общий фонд ранений не опустеет или вся боевая единица не будет удалена как потеря.

## Распределение ранений

В этом примере два космодесантника стреляют в боевую единицу орков. У космодесантника X есть ракетная установка, тогда как у космодесантника Y есть болтган. Игрок за Космодесант может решить, из какого оружия стрелять первым. Стреляющий игрок решает сначала открыть огонь из всех ракетных установок своей боевой единицы (то есть задействует космодесантника X). Он выбирает для стрельбы крак-ракету, попадает и ранит противника. Первое неспасённое ранение распределяется на орка A, поскольку он является ближайшим к боевой единице космодесантников. После полного отыгрыша атаки ракетной установки, игрок за Космодесант выбирает болтганы и стреляет космодесантником Y.

**Мгновенная смерть**

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

**Любое ранение, распределённое на модель, получает специальное правило «мгновенная смерть» (см. ниже), если показатель силы атаки минимум вдвое больше показателя стойкости (после модификаторов) модели.**

*Мгновенная смерть:* если модель получает неспасённое ранение от атаки с этим специальным правилом, её раны снижаются до 0, и она удаляется как потеря.

**Опустевший общий фонд ранений**

Когда один общий фонд ранений опустеет, выберите следующий оставшийся фонд и распределите ранения из него. Как только все фонды ранений атаки опустеют, атаки текущего выбранного оружия можно считать полностью отыгранными.

**ВЫБЕРИТЕ ДРУГОЕ ОРУЖИЕ**

После того как атаки текущего выбранного оружия будут полностью отыграны, то, **если стреляющая боевая единица оснащена оружием с разным названием, из которого ещё не вела огонь, вы можете теперь выбрать другое оружие и открыть из него огонь по той же выбранной в качестве цели боевой единице.** Данная атака отыгрывается точно так же, как и для первого оружия, которое вы выбрали, но теперь вы обнаружите, что из-за нанесённых вами потерь в выбранной в качестве цели боевой единице осталось меньше моделей, находящихся в пределах дальности. Помните, **вы можете выбрать порядок, в котором будете вести огонь и отыгрывать стрельбу оружия с разным названием, которым оснащена ваша боевая единица, поэтому имеет смысл в первую очередь выбрать оружие с малой дальностью стрельбы.** Повторяйте этот процесс до тех пор, пока не выберите и не отыграете атаки всего вооружения стреляющей боевой единицы. Если у боевой единицы нет оружия с разным названием или если она просто решила не стрелять из него, вы можете выбрать другую из ваших боевых единиц, чтобы отыграть следующую стрелковую атаку, или сразу перейти к фазе наступления.

**ВИДЫ СПАС-БРОСКОВ**

Немногие воины отправляются в битву без какой-либо защиты, будь то броня или энергетическое силовое поле. Кроме того, само поле боя также может обеспечить защиту. Все эти формы защиты отображаются спас-бросками (или спасами, как их иногда называют), которые мы сейчас обсудим.

**Спас-броски за броню**

Большинство войск носит своего рода защитную одежду или броню, даже если это только шлем. У некоторых существ может быть естественная защита, например, хитиновые экзоскелеты или массивные костные пластины. Если у модели есть спас-бросок за броню на 6+ или лучше в её перечне характеристик, то теперь ей разрешается совершить бросок, чтобы узнать, уберёжет ли броня от ранения. Это называется спас-броском за броню.

Для того чтобы воспользоваться спас-броском за броню, бросьте D6 и сравните результат с показателем спас-броска за броню модели, на которую было распределено ранение.

- Если результат кубика равен или выше показателя спас-броска за броню модели, ранение не происходит.
- Если результат ниже, чем показатель спас-броска за броню, то броня не защищает её владельца, и он получает ранение. Это означает, что, в отличие от других характеристик, чем ниже спас-бросок за броню, тем лучше.

*Например, в космодесантника, который носит силовую броню, попали и ранили его. Силовая броня предоставляет спас-бросок за броню на 3+, а при броске D6 выпал результат 5. Таким образом, травма предотвращена, космодесантник невредим – выстрелы отскочили от его силовой брони.*

Следующая таблица показывает, как минимальный требуемый результат D6 разнится у трёх видов брони:

Вид брони	Sv
Ведьминский костюм тёмных эльдар	6+
Бронежилет Астра Милитарум	5+
Силовой доспех Космодесанта	3+

**Бронебойное оружие**

Некоторые мощные виды оружия вполне способны пробить даже самую толстую броню. Это отображено тем, что у оружия имеется характеристика «показатель бронебойности», обычно обозначаемая как AP (сокр. от armour piercing – бронебойность). Почти у всех видов оружия есть показатель бронебойности. Некоторые примеры показателя AP для разных видов оружия приведены ниже:

Оружие	AP
Болтган	5
Тяжёлый болтер	4
Лазпушка	2

Коэффициент AP указывает тот спас-бросок за броню, который оружие игнорирует, – поэтому чем ниже это значение, тем мощнее оружие. Оружие со значением «AP–» не имеет показателя бронебойности и всегда учитывает спас-бросок за броню цели.

- Если показатель бронебойности оружия равен или ниже спас-броска за броню, то оно достаточно мощное, чтобы ударить прямо сквозь броню; цель не получает спас-броска вообще. Броня неэффективна против выстрела.
- Если показатель бронебойности оружия выше спас-броска за броню, то цель может применять спас-бросок как обычно.

*Например, болтган (AP5) может пробить спас-броски 5+ или 6+. Тяжёлый болтер может пробить спас-броски 4+, 5+ или 6+.*

## Непробиваемые спас-броски

Некоторые воины могут быть защищены чем-то большим, чем простая физическая броня. Они могут быть защищены силовыми полями, окружены мистическими энергиями или иметь метаболизм, что позволяет не обращать внимания на удары, способные проделать дыру в танке. Модели с таким оснащением или способностями могут воспользоваться непробиваемым спас-броском.

**Непробиваемые спас-броски отличаются от обыкновенных спас-бросков за броню тем, что их можно применять всякий раз, когда модель получает ранение или, в случае техники, пробивающее или скользящее попадание - показатель бронебойности атакующего оружия не имеет значения. Даже если ранение, пробивающее или скользящее попадание не учитывает все спас-броски за броню, непробиваемый спас-бросок всё же можно применить.**

### СПАС-БРОСКИ ЗА УКРЫТИЕ

Часто вы будете замечать, что вражеские модели частично скрыты или загорожены ландшафтом, или иными словами находятся в укрытии. Укрытие защищает бойцов от летящих снарядов и вражеских выстрелов, что даёт им возможность пригнуться или ползти среди руин и (если повезёт) избежать травм. В таких случаях модель имеет право на спас-бросок за укрытие. **Даже если ранение, пробивающее или скользящее попадание не учитывает все спас-броски за броню, спас-бросок за укрытие всё же можно применить.**

### Определение спас-броска за укрытие

Если при распределении ранений тело выбранной модели (как оно определено на с. 14) хотя бы на 25% скрыто от взгляда хотя бы одного стрелка, то ранения, распределённые этой модели, получают спас-бросок за укрытие. **Если только не указано иное, любые укрытия предоставляют спас-бросок на 5+.** Некоторые разновидности ландшафта предоставляют спас-броски лучше или хуже, что указывается в правилах ландшафта (с. 105).

## Боевые единицы в укрытии

Отделение Космодесанта приняло решение открыть огонь по ватаге орков перед собой. Ватага орков растянулась так, что часть моделей находится в укрытии, а часть на открытом пространстве. Быстрый осмотр показывает, что у 3 орков (выделены красными кругами) есть спас-бросок за укрытие на 4+ хотя бы от одной модели стреляющей боевой единицы из-за нахождения за руиной (с. 108). У 3 орков (выделены синими кругами) нет спас-броска за укрытие от любой модели стреляющей боевой единицы, так как они находятся на открытом пространстве. А у 4 орков (выделены зелёными кругами) есть спас-бросок за укрытие на 5+ хотя бы от одной модели стреляющей боевой единицы благодаря нахождению на площадном ландшафте (с. 109).

## Быстрые броски

Если все модели в выделенной боевой единице имеют одинаковый спас-бросок, быстрее провести спас-броски, а уже потом распределять неспасённые ранения, начиная с ближайшей вражеской модели. Даже в боевых единицах с разнородными спас-бросками не всегда необходимо распределять ранения по одному. Вместо этого можно разбить их на группы из моделей с одинаковыми спас-бросками, которые, однако, находятся ближе всего к ведущей огонь боевой единице.

*Например, боевая единица из 17 орочных байцов (спас-бросок за броню на 6+) и одного ноба (спас-бросок за броню на 4+) попадает под обстрел боевой единицы Имперской Гвардии. Она получает в общей сложности 8 ранений от массированного огня лазганов. Вместо того чтобы распределять ранения по одному, игрок за орков видит, что впереди строя есть 6 орков с одинаковым спас-броском, за которыми уже следует с ноб с другим спас-броском. Игрок делает 6 спас-бросков, проваливает 4 из них и убирает четверых ближайших орков. В общем фонде ранений остаётся 2 ранения, и 2 орка перед орком-нобом. Поэтому он делает два последних спас-броска, проваливает оба и удаляет ещё двоих орков.*

## Залегание

Если воины находятся под интенсивным обстрелом, они могут решить пригнуться, чтобы остаться в живых немного дольше, ожидая эвакуации или подкрепления. После того как противник совершит броски на попадание и ранение против любой из ваших боевых единиц, не относящихся к технике, но до применения каких-либо спас-бросков или распределения ранений, вы можете объявить, что боевая единица залегла. Чтобы отобразить это, поставьте подходящий маркер рядом с боевой единицей в качестве напоминания.

- Модели залёгшей боевой единицы немедленно получают +1 к своему спас-броску за укрытие.
- Модели на открытой местности также могут залечь, прижавшись к земле (или применив какой-то другой способ уклонения), и получить спас-бросок за укрытие на 6+, даже если не скрыты на 25%.

*Залёгшая боевая единица не может двигаться, бегать или нападать. Она может вести только стрельбу навскидку, если решит стрелять, и может вести упреждающий огонь.* В конце последующего хода боевая единица возвращается в нормальное состояние, маркер удаляется, а боевая единица может с этого момента действовать, как обычно. Залёгшая боевая единица реагирует как обычно, если подвергается какому-либо воздействию противника (например, проходит проверку на боевой дух как обычно). Если боевая единица вынуждена двигаться, например, если она должна отступить, она немедленно возвращается в нормальное состояние – удалите маркер. Если боевая единица будет атакована во время наступления противника, то она будет сражаться как обычно, но, поскольку она не ожидала вражеского нападения, вражеские боевые единицы не получат штрафа к инициативе за наступление на боевую единицу, находящуюся на труднопроходимом ландшафте (см. с. 108). Если боевая единица залегает из-за упреждающего огня (см. с. 45), то нападение автоматически проваливается.

### Загораживающие модели

**Если цель частично скрыта от стрелка моделями третьей боевой единицы** (эти модели не из боевой единицы стрелка и не из выбранной боевой единицы), **она получает спас-бросок за укрытие 5+** таким же образом, как если бы она находилась за элементами ландшафта. Аналогичным образом, если модель стреляет через промежутки между моделями мешающей боевой единицы, цель считается находящейся в укрытии, даже если она полностью видна стрелку. Учтите, что это правило не применяется, если выстрелы летят над боевой единицей (стрелок находится где-то высоко или ведёт огонь из орудия для навесной стрельбы), а не сквозь неё.

Это не означает, что препятствующие модели буквально останавливают выстрелы, скорее, они загораживают цель и мешают стрелку прицелиться. Успешный спас-бросок за укрытие в этом случае мог бы означать, что стрелок не выстрелил вовсе, пропустив мимолётный момент, когда цель была видна. Это вызвано тем, что в случае мешающих друзей стрелок боялся попасть в товарищей, в то время как в случае мешающих врагов, стрелок был отвлечён более близкой угрозой.

Живописные скалы и другие декоративные элементы, которые игроки помещают на подставках своих моделей, никогда не учитываются в плане определения укрытия. Вы не можете носить своё укрытие с собой!

Отметьте для себя исключение, что, подобно возможности проводить линию прямой видимости через членов своей боевой единицы, **модели всегда могут стрелять через членов своей боевой единицы без дарования или получения спас-броска за укрытие.**

## Модели, у которых больше одного спас-броска

Иногда у модели есть обычный спас-бросок за броню и отдельно непробиваемый спас-бросок. Хороший пример – капитан Космодесанта, который защищён и силовой бронёй, и силовым полем от его железного нимба. Ко всему прочему, модель может быть ещё и в укрытии. В таких случаях **модель всегда делает только один спас-бросок, но зато может использовать лучший доступный спас-бросок.**

Если модель может воспользоваться разными видами укрытия, например, будучи за баррикадой (спас-бросок за укрытие на 4+), стоящей в лесу (спас-бросок за укрытие на 5+), модель использует лучший доступный спас-бросок за укрытие (в данном случае 4+).

## Максимальное значение спас-броска

Некоторые модели получают дополнительные преимущества от правил, которые могут увеличить любой из их спас-бросков на +1 или +2 или ещё больше. Однако **не бывает спас-бросков (за броню, за укрытие или непробиваемых), которые могли бы стать лучше, чем 2+.** Независимо от источника спас-броска модели, результат 1 всегда означает неудачу

## БЕГ

Иногда воинам приходится быстро менять позицию, буквально перебегая от укрытия к укрытию, или они просто сосредотачиваются на передвижении, отказываясь от шанса выстрелить. В своей фазе стрельбы боевые единицы могут бежать вместо ведения огня. Бросьте D6 для определения максимального расстояния бега для всей боевой единицы. Модели боевой единицы могут сразу же переместиться на соответствующее расстояние в дюймах. Они могут предпочесть не двигаться после совершения броска, но всё же считаются бегавшими.

Бег не замедляется труднопроходимым ландшафтом, но модели, бегущие через опасный ландшафт, должны проходить тест как обычно (см. с. 108). Боевые единицы, которые бежали в фазе стрельбы, не могут нападать в последующей фазе наступления.

# ВООРУЖЕНИЕ

К 41-му тысячелетию война породила бесчисленное количество нового оружия – от простых лазпистолетов до трудноконтролируемых плазменных пушек. В этой главе мы

## ПРОФИЛЬ ОРУЖИЯ

Каждое оружие имеет свой профиль. Вот два примера:

	Дальность	S	AP	Класс
Болтган	24"	4	5	Скорострельное

	Дальность	S	AP	Класс
Силовой меч	–	Как у обладателя	3	Рукопашное

### Дальность

Если в данной графе стоит «–», то это рукопашное оружие (если только в описании не указано иного). Если там написано число или «шаблон» – это стрелковое оружие. Указанное здесь число – дальность стрельбы, рассчитываемая в дюймах. Если же указаны два числа, то первое означает минимальную (см. «залповое» на с. 160), а второе – максимальную дальность стрельбы. Если же здесь стоит «шаблон» «адшторм» (адский шторм), то это оружие при стрельбе использует каплевидный шаблон (см. с. 173).

### Сила (S)

Если указана сила «как у обладателя», то атаки, наносимые этим оружием, отыгрываются с использованием значения силы обладателя.

Если оружие имеет фиксированную силу, т.е. число между 1 и 10, то это число означает силу атаки этим оружием.

К примеру, если имперский гвардеец (сила 3) стреляет из лазгана (сила 3), его атаки считаются имеющими силу 3. Если же он стреляет из тяжёлого болтера (сила 5), его выстрелы отыгрываются с силой 5.

расскажем, как неисчислимые виды вооружения действуют в игре Warhammer 40,000.

Если оружие предоставляет бонус к силе, то сила произведённых им атак равна силе модели, использующей это оружие, с применением к ней всех указанных модификаторов.

К примеру, если имперский гвардеец (сила 3) атакует оружием с силой  $\times 2$ , его атаки имеют силу 6 (3 $\times 2$ ). Если он атакует оружием с силой +1, его атаки имеют силу 4 (3+1).

### Бронебойность (AP)

Это значение показывает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Чем меньше число, тем лучше оружие справляется с этой задачей, отменяя спас-бросок цели за броню. Правила на спас-броски за броню и показатели AP находятся на с. 36.

### Класс

Стрелковое оружие всегда принадлежит к одному из следующих классов: штурмовое, бомба, тяжёлое, артиллерийское, пистолет, основное орудие, скорострельное или залповое. Правила, представленные на следующих двух страницах, определяют компактность оружия и способ ведения огня в зависимости от того, двигалась ли модель с этим оружием в этом ходе или нет. Стрелковое оружие можно использовать только для стрелковых атак.

### Рукопашное

Такое оружие можно использовать только в ближнем бою.

### Количество выстрелов

Некоторое оружие стреляет очередями. В таком случае количество выстрелов указывается после его класса.

К примеру, мультилазер – это тяжёлое оружие, совершающее по 3 выстрела в каждом ходу, поэтому он имеет класс «тяжёлое 3».

В горниле битв мы по-новому закалим железную волю ещё более сильной расы.

Запомните, что игрок может решить не стрелять любой моделью из стреляющей боевой единицы, однако, если модель всё-таки стреляет, то она должна это делать с полной отдачей (т.е. она не может выстрелить 2 раза из оружия с профилем тяжёлое 3).

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

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

Специальные правила

Иногда класс оружия может включать специальные правила, используемые оружием при атаке. Подробнее об этом можно прочитать в главе «Специальные правила» (с. 156) или в статье списка армии, где описывается оружие.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Многие виды оружия (боевые ножи, булавы, топоры и другое оружие) не имеют каких-либо бонусов к силе, AP или специальных правил. Подобное оружие указывается просто как «оружие ближнего боя» в списке оснащения модели и имеет следующий профиль:

	Дальность	S	AP	Класс
Оружие ближнего боя	—	Как у обладателя	—	Рукопашное

Нет указания на рукопашное оружие

Если в профиле модели отдельно не указано, что она имеет рукопашное оружие, считается, что она имеет одно оружие ближнего боя.

Пистолеты как оружие ближнего боя

Пистолеты можно использовать как оружие ближнего боя. В этом случае используйте указанный выше профиль — значения силы, AP и специальные правила для стрелкового профиля пистолета не учитываются (с. 42).

БОЛЕЕ ОДНОЙ ЕДИНИЦЫ ОРУЖИЯ

Если не указано иное, модель, имеющая более одной единицы стрелкового оружия, должна выбрать, из какого стрелять. Она не может вести огонь сразу из нескольких единиц оружия во время одной и той же фазы стрельбы. Если у модели больше одной единицы рукопашного оружия, она должна выбрать, каким наносить удары, когда подойдёт её очередь — нельзя сочетать возможности разного рукопашного оружия. Однако стоит помнить, что если модель имеет две или более единиц рукопашного оружия, она получает +1 атаку в ближнем бою (с. 49).

ШТУРМОВОЕ ОРУЖИЕ

При наступлении бойцы ведут огонь из штурмового оружия. Им приходится стрелять быстро и зачастую без разбора, и данное оружие требует лишь направить его в сторону противника и выстрелить. Например, огнемёт — оружие, стреляющее струями горящего топлива, поэтому оно одинаково эффективно вне зависимости от того стреляют из него на ходу или с места. Это значит, что такое оружие очень хорошо подходит при наступлении!

Модель со штурмовым оружием стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия после названия класса. Кроме того, модель со штурмовым оружием может вести из него огонь во время фазы стрельбы, и потом все равно совершить нападение в фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Класс
Штурмболтер	24"	4	5	Штурмовое 2

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

Сюда относятся тяжёлое, переносимое расчётом вооружение вроде ракетных установок или более лёгкие образцы, требующие перезарядки после каждого выстрела, точной настройки или крепления, чтобы скомпенсировать отдачу.

Модель с тяжёлым оружием стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия. Если модель двигалась в фазе движения, она может стрелять только навскидку в фазе стрельбы (см. с. 32). Оружие, использующее маркер взрыва, не может стрелять навскидку. Модели, стрелявшие из тяжёлого оружия, не могут нападать в последующей фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Класс
Лазпушка	48"	9	2	Тяжёлое 1

Артиллерийские орудия

Артиллерийские орудия — большие и настолько громоздкие пушки, что обычно их устанавливают на танки или лафеты.

Артиллерийское орудие стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия после названия класса. Модель, не являющаяся техникой, не может стрелять из артиллерийского орудия, если она двигалась в предшествующей фазе движения, а также не может вести стрельбу навскидку. Более того, из-за огромной отдачи оружия, эта модель не может стрелять из любого другого оружия в этой же фазе, равно как и нападать в последующей фазе наступления.

Артиллерийские орудия имеют столь разрушительную силу, что при броске на пробитие брони по технике кидайте два кубика вместо одного и выбирайте наибольший результат!

	Дальность	S	AP	Класс
Боевая пушка	72"	8	3	Артиллерийское 1, большой взрыв

*Хороший солдат подчиняется без вопросов. Хороший офицер командует без сомнений.*  
**Тактика Империалис**

ПИСТОЛЕТЫ

Пистолеты – достаточно лёгкое оружие, чтобы управляться с ним одной рукой, хоть и расплачиваться за это приходится их малой дальностью. Но с другой стороны это позволяет использовать их в ближнем бою вместе с мечом или другим рукопашным оружием.

В отношении стрельбы все пистолеты, в сущности, имеют профиль «штурмовое 1». Кроме того, пистолеты считаются оружием ближнего боя в фазе наступления (см. с. 41 и 44).

	Дальность	S	AP	Класс
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет

Опытный стрелок

Все модели с двумя пистолетами могут стрелять из них обоих в фазе стрельбы, используя обычные правила на стрельбу.

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Скорострельное оружие очень распространено и обычно представляет собой полуавтоматическую винтовку. Их тактическая гибкость позволяет при атаке вести огонь с бедра, обрушивая на противника град пуль, и совершать одиночные прицельные выстрелы на большие дистанции.

Модель со скорострельным оружием может произвести два выстрела по цели, находящейся не дальше, чем на половину максимальной дальности стрельбы оружия. Или же сделать один выстрел по цели, находящейся на расстоянии дальше половины и до максимальной дальности стрельбы.

Если не все модели боевой единицы находятся в пределах половины дальности стрельбы оружия, то модели в пределах половины дальности оружия производят два выстрела, а остальные – один выстрел.

Модели, стрелявшие из скорострельного оружия в фазе стрельбы, не могут нападать в последующей фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Класс
Болтган	24"	4	5	Скорострельное

ЗАЛПОВОЕ ОРУЖИЕ

Залповые орудия, по существу, являются более массивными и разрушительными образцами скорострельного оружия.

У залпового оружия в профиле стоят два числа (после класса), разделённые косой чертой «/». Модель с залповым оружием может двигаться и вести огонь по цели, которая находится не дальше, чем в пределах половины максимальной дальности оружия. В этом случае количество выстрелов равно первой цифре в профиле. Если же модель не двигалась, она может произвести больше выстрелов (второе число в профиле) и на полную дальность.

Модели, стрелявшие из залпового оружия в фазе стрельбы, не могут нападать в последующей фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Класс
Акустический бластер	24"	4	5	Залповое 2/3, укрытие не спасает

БОМБЫ

Бомбы - взрывчатые вещества или невероятно мощные снаряды, сбрасываемые самолётами или летающими инопланетными чудищами, когда те пролетают над врагами.

Бомбы считаются уникальным классом оружия, встречающимся у летательных аппаратов и летающих монструозных созданий. Все бомбы имеют спецправило «одноразовое». В отличие от других видов оружия, бомбы применяются в фазе движения при особой атаке, называемой заходом на бомбометание. Модель может сбросить всего одну бомбу в своей фазе движения. Если модель сбрасывает бомбу, считается, что она уже стреляла из одной единицы оружия в своей последующей фазе стрельбы, и не может двигаться на максимальной скорости. Однако любые дополнительные орудия, из которых он стреляет в этом ходе, могут выбрать отличную цель от той, на которую упала бомба.

Заходы на бомбометание

Для проведения захода на бомбометание летательный аппарат должен выполнять «свечу», а летающий монстр пикировать. Передвиньте модель, совершающую заход на бомбометание, и затем обозначьте одну модель, над которой она пролетела. Поместите маркер взрыва бомбы центральным отверстием точно над выбранной в качестве цели моделью и киньте кубик смещения. Если выпадает Hit!, бомба падает точно в цель и маркер не смещается. Если выпадает стрелка, передвиньте маркер в её направлении на D6". Сразу после определения окончательной позиции маркера отыграйте воздействие бомбы, как описано в её профиле. Потери, нанесённые бомбами, удаляются точно так же, как и при ведении огня из орудий для навесной стрельбы (с. 160).

	Дальность	S	AP	Класс
Импульсная бомба	–	5	5	1 бомба, большой взрыв, одноразовое

Примечание авторов: в некоторых старых изданиях встречаются бомбы с классом «штурмовое» или «тяжёлое» и спецправилом «бомба». Используйте для них правила класса «бомба», указанные выше.

ОСНОВНЫЕ ОРУДИЯ

Основные орудия по большей части встречаются только у сверхтяжёлых военных машин и громадных оборонительных комплексов.

Модель, ведущая огонь из основного орудия, стреляет столько раз, сколько указано в её профиле, независимо от того, двигалась она или нет. Модель с основным орудием может вести огонь в фазе стрельбы и нападать в фазе наступления. Вдобавок, при броске на пробитие брони основным орудием кидайте два кубика вместо одного и выбирайте наибольший результат. Если орудие и так кидает 2D6 на пробитие брони (например, по специальному правилу «губитель брони»), бросайте три куба вместо двух и выбирайте наибольшие результаты.

	Дальность	S	AP	Класс
Пушка «Разящего клинка»	72"	9	2	Основное орудие 1, апокалиптический взрыв

<b>Скорострельное оружие (стрелок не может нападать)</b>		<i>Модель со скорострельным оружием может выстрелить один раз на максимальную дальность или же, если цель в пределах половины максимальной дальности, два раза.</i>
До максимальной дальности – 1 выстрел		
До половины максимальной дальности – 2 выстрела		
<b>Пистолеты (стрелок может нападать)</b>		<i>Модель может выстрелить из пистолета один раз на максимальную дальность, вне зависимости от того, двигалась она или нет.</i>
До максимальной дальности		
<b>Штурмовое оружие (стрелок может нападать)</b>		<i>Модель со штурмовым оружием всегда может выстрелить на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле оружия, вне зависимости от того, двигалась она или нет.</i>
До максимальной дальности		
<b>Тяжёлое оружие (стрелок не может нападать)</b>		<i>Если модель с тяжёлым оружием остаётся неподвижной, она может стрелять на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле (со своим обычным навыком стрельбы). Если стрелок двигался, то возможна только стрельба навскидку, при которой попадание происходит на 6 (т.к. навык стрельбы 1)</i>
Неподвижна	До максимальной дальности, бросок на попадание делается как обычно	
Двигалась	До максимальной дальности, но стрельба только навскидку	
<b>Залповое оружие (стрелок не может нападать)</b>		<i>Если модель с залповым оружием остаётся неподвижной, она может стрелять на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле по большему значению (например, если 2/4, стреляете 4 раза). Если стрелок двигался, он может стрелять на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле по меньшему значению (например, если 2/4, стреляете 2 раза).</i>
Неподвижна	До максимальной дальности, большее число выстрелов	
Двигалась	До максимальной дальности, меньшее число выстрелов	



# Фаза наступления

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

## Сводная информация по фазе наступления

Фаза наступления разделена на две подфазы: *подфазу нападения* и *подфазу схватки*.

### *Подфаза нападения*

В подфазе нападения вы объявляете о нападении, затем ваши модели передвигаются для вступления в ближний бой. Ближний бой - это когда две боевые единицы противостоящих армий находятся в базовом контакте друг с другом. Если участвуют более двух боевых единиц, то это называется многосторонний бой, который мы обсудим на с.54.

1. *Объявите о нападении.*
2. *Отыграйте упреждение.*
3. *Сделайте бросок на дальность нападения (2D6", если только не указано иного).*
4. *Проведите манёвр нападения.*
5. *Объявите о следующем нападении или завершите подфазу нападения.*

### *Подфаза схватки*

Подфаза схватки - это когда модели обеих сторон проводят свои рукопашные атаки.

1. *Выберите бой.*
2. *Проведите ближний бой.*
3. *Определите результаты наступления.*
4. *Выберите следующий бой или завершите фазу наступления.*

## ПОДФАЗА НАПАДЕНИЯ

Пришло время вашим войнам броситься в ближний бой и одержать победу в жестокой рукопашной.

Для отыгрыша нападения следуйте такому порядку:

- Сначала выберите одну из ваших боевых единиц и объявите, на какую вражескую боевую единицу она желает напасть.
- Затем выбранная вражеская боевая единица проводит особую стрелковую атаку, называемую упреждением (см. справа).
- После отыгрыша упреждения сделайте бросок на определение расстояния нападения для боевой единицы и, если этого расстояния хватит, чтобы дойти до противника, передвиньте её в базовый контакт с вражеской боевой единицей – иногда это называется «начало наступления».

Совершив эти действия, вы можете решить объявить о нападении на другую боевую единицу или приступить к подфазе схватки.

### ОБЪЯВИТЕ О НАПАДЕНИИ

Выберите боевую единицу в вашей армии, которая объявит нападение, и обозначьте вражескую боевую единицу(ы), на которую она попытается напасть. **Боевая единица никогда не может объявить о нападении на боевую единицу, до которой не может дотянуться, а также не может объявлять о нападении на боевую единицу, которую не видит**, хотя и можно нападать на вражескую боевую единицу, которой она не в состоянии навредить. Это означает, что обычно можно объявить о нападении только на боевую единицу в пределах 12" (как мы выясним позже, это наибольшая дальность нападения для большинства моделей).

Некоторым боевым единицам запрещается нападать. Основные причины, по которым боевой единице не разрешается объявлять о нападении:

- Боевая единица уже связана ближним боем (см. с. 47).
- Боевая единица бежала в фазе стрельбы (см. с. 38).
- Боевая единица залегла (см. с. 38).
- Боевая единица стреляла из скорострельного, залпового, тяжёлого вооружения или артиллерийских орудий в фазе стрельбы (см. с. 41—42) или вела из них стрельбу навскидку.
- Боевая единица отступает (см. с. 57).
- Боевая единица является летающим монструозным созданием, которое в этом ходе поменяло способ полёта.

Кроме того, **боевая единица, которая стреляла в фазе стрельбы, может нападать только на ту боевую единицу, по которой вела огонь во время фазы стрельбы.**

*Нет мира среди звёзд, а есть лишь вечность резни и бойни под хохот кровожадных богов.*

### ОТЫГРАЙТЕ УПРЕЖДЕНИЕ

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

Как только было объявлено нападение на одну из ваших боевых единиц, эта боевая единица может немедленно открыть упреждающий огонь по потенциальному атакующему. Она не обязана этого делать, но зачастую это весьма хорошая идея.

Упреждающая атака отыгрывается, как и обычная стрелковая атака (хотя и во вражеской фазе наступления), и использует все обычные правила на дальность, линию прямой видимости, спасброски за укрытие и т.п. В отличие от обычных стрелковых атак, **упреждающий огонь не может вызвать проверку на боевой дух или тест на подавление огнём. При упреждении можно вести стрельбу только навскидку** (с. 32). Следовательно, оружие и модели, неспособные вести стрельбу навскидку, не могут открыть упреждающий огонь.

### Ограничения упреждения

Стоит отметить, что связанные боем боевые единицы не в состоянии вести упреждающий огонь – считается, что схватка отнимает всё их внимание. Также учтите, что **боевая единица, которая подвергается нападению, может вести упреждающий огонь один раз за ход.**

### СДЕЛАЙТЕ БРОСОК НА ДАЛЬНОСТЬ НАПАДЕНИЯ

Как только будут отыграны все упреждающие выстрелы, управляющий нападающей боевой единицей игрок делает бросок на определение расстояния нападения его боевой единицы. Существует множество факторов, которые могут ускорить или замедлить нападающую боевую единицу, когда она бросается вперёд.

**Киньте 2D6. Выпавшее значение равно дальности вашего нападения – количеству дюймов, на которые может напасть ваша наступающая боевая единица. Сумма значений этого броска важна, поэтому её следует запомнить.** Если в боевой единице есть модели, которые имеют разные броски на собственную дальность нападения, то вся боевая единица должна нападать со скоростью самой медленной модели.

## МАНЁВР НАПАДЕНИЯ

Теперь нападающая боевая единица движется в ближний бой к боевой единице(ам), против которой она объявила нападение – это называется манёвром нападения.

### Движение нападающих моделей

Нападающие боевые единицы должны пытаться вступить в базовый контакт с как можно большим числом моделей вражеской боевой единицы, не останавливаясь и не стараясь обойти элементы ландшафта! Все **модели нападающей боевой единицы совершают свой манёвр нападения**, (на выброшенные ранее 2D6) **следуя тем же правилам, что и в фазе движения, однако они могут подойти ближе, чем на 1 дюйм от вражеских моделей**. Нападающие модели по-прежнему не могут проходить сквозь дружественные или вражеские модели, не могут проходить через узкие для их подставок бреши, и им нельзя вступать в базовый контакт с вражескими моделями боевой единицы, на которую они не нападают (боевая единица может напасть более чем на одну боевую единицу, объявив о многостороннем нападении, - об этом вы узнаете в параграфе «Многосторонние бои» на с. 54).

### Движение первого нападающего

Начинайте каждое нападение с движения первого нападающего из нападающей боевой единицы. **Первый нападающий – это всегда ближайшая к врагу модель** (если отмерять по кратчайшему возможному пути, обходя непроходимый ландшафт, дружественные модели и вражеские модели других боевых единиц).

Передвиньте первого нападающего в контакт с ближайшей моделью вражеской боевой единицы, на которую совершается нападение, используя кратчайший возможный путь. При необходимости киньте кубик на преодоление опасного ландшафта и, если модель погибнет при тесте на преодоление опасного ландшафта (см. с. 108), выберите нового первого нападающего и пробуйте снова.

После придвижения первой модели к боевой единице вы можете придвинуть остальные в любой последовательности по вашему желанию, соблюдая следующие условия:

- Нападающая модель должна закончить свой манёвр нападения в боевом построении с другой моделью собственной боевой единицы, которая уже придвинулась.
- При возможности нападающая модель должна придвинуться в базовый контакт с вражеской моделью в пределах досягаемости, которая ещё не находится в базовом контакте с другой нападающей моделью. Если в досягаемости нет таких вражеских моделей, модель должна придвинуться в базовый контакт с вражеской моделью, которая уже находится в базовом контакте с нападающей моделью.
- Если нападающая модель не может достичь любой вражеской модели, она должна попытаться придвинуться на расстояние не менее 2" от одной из моделей своей боевой единицы, которая уже в базовом контакте с врагом. Если это невозможно, модель должна просто оставаться в боевом построении.

## Нападение через труднопроходимый ландшафт

Боевая единица эльдарских Огненных Драконов (наверху) объявляет о нападении на боевую единицу Космического Десанта (внизу). Поскольку они должны попытаться вовлечь в бой как можно больше вражеских моделей, то двое Драконов (обведены зелёным) вынуждены двигаться через кратер. Это означает, что вся боевая единица считается нападающей через труднопроходимый ландшафт. Они кидают 2D6 для определения расстояния нападения, но должны вычесть 2 из результата. Вдобавок, если их нападение прошло успешно, все Драконы бьют с инициативой 1, так как они нападали через труднопроходимый ландшафт. Это влияет на их этап инициативы только на время того хода, в котором они нападали через труднопроходимый ландшафт.

Если вы следовали этим условиям, то в конечном итоге все ваши модели нападающей боевой единицы будут находиться в боевом построении, втянув в бой как можно больше вражеских моделей с как можно большим числом ваших нападающих моделей.

### Нападение через труднопроходимый ландшафт

Модели замедляются при нападении через труднопроходимый ландшафт. **Если при нападении одной или более моделям приходится проходить через труднопроходимый ландшафт, чтобы достичь противника кратчайшим возможным путём, то боевая единица должна вычесть 2 из результата броска на определение расстояния нападения.** Обычно это означает, что, если боевая единица выкидывает дубль 1 при нападении через труднопроходимый ландшафт, нападение автоматически считается провальным.

*К примеру, фаланга 10001111, боевая единица некронов-воинов, нападает через руины. Они бросают 2D6, выпадают 4 и 6. Эти значения складываются, после чего из суммы вычитается 2. В итоге расстояние нападения равно 8" ( $4+6-2=8$ ).*

Воины, нападающие через труднопроходимый ландшафт, становятся мишенью для смертельных залпов на короткой дистанции и потому должны продвигаться осторожнее. Дабы это отобразить, мы придумали, что, **если как минимум одна модель нападающей боевой единицы двигается через труднопроходимый ландшафт во время манёвра нападения, все модели боевой единицы должны атаковать на 1 этапе инициативы**, независимо от других модификаторов инициативы, даже если нападающая боевая единица не замедляется на труднопроходимом ландшафте. Помните, что нападающие модели должны вовлечь в бой как можно больше моделей вражеской боевой единицы.

### Нападение через опасный ландшафт

В дополнение к штрафам за нападение через труднопроходимый ландшафт, любая модель нападающей боевой единицы, прошедшая по опасному ландшафту, должна немедленно пройти тест на преодоление опасного ландшафта (с. 108). Если у модели есть правило, где указано, что она не замедляется при нападении через труднопроходимый ландшафт, эта модель не замедляется и при нападении через опасный ландшафт, но всё равно должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта.

### Нападение на боевые единицы, которые залегли

**Если все вражеские боевые единицы, на которые совершается нападение, залегли, штраф к инициативе за**

**нападение через труднопроходимый ландшафт не налагается**, и боевая единица, нападающая через труднопроходимый ландшафт, сражается со своей обычной инициативой.

### Проваленное нападение

Если выясняется, что первый нападающий находится от врага дальше, чем позволяет пройти его дальность нападения, то нападение считается проваленным, и модели не передвигаются.

### ОБЪЯВИТЕ О СЛЕДУЮЩЕМ НАПАДЕНИИ

Как только все модели нападающей боевой единицы закончат манёвры, игрок может выбрать другую свою боевую единицу и объявить о новом нападении, если пожелает.

### ЗАВЕРШИТЕ ПОДФАЗУ НАПАДЕНИЯ

Как только вы завершите все нападения, которые хотели сделать, подфаза нападения заканчивается. Дальше наступает подфаза схватки.

### СВЯЗАННЫЕ БОЕМ

**Если одна или более моделей боевой единицы находятся в базовом контакте с вражеской моделью (по любой причине), значит, они связаны боем.** Боевые единицы, которые связаны боем, должны драться в фазе наступления. Боевые единицы больше не считаются связанными боем, если на конец любой фазы в них нет ни одной модели в базовом контакте с вражеской моделью.

**Связанные боем боевые единицы не могут перемещаться в фазе движения, бегать или стрелять в фазе стрельбы и вести упреждающий огонь, если на них нападают.**

Аналогично, **моделям нельзя стрелять по связанным боем боевым единицам**, хотя некоторые командиры могут заставить своих воинов беспорядочно стрелять в гущу дерущихся в надежде попасть во врага, это всё же не разрешается. События в ближнем бою развиваются слишком быстро, поэтому, ясное дело, другие воины не решатся открыть огонь по своим товарищам. В то время как маркеры взрывов и шаблоны нельзя намеренно размещать так, чтобы они накрывали любые связанные боем модели, они все-таки могут там оказаться после смещения и как обычно привести к попаданиям по любым боевым единицам (дружественным или вражеским!), которые будут задеты.

**Связанные боем боевые единицы не проходят проверки на боевой дух или тесты на подавление огнём, вызванные стрельбой, и не могут залечь;** они слишком сфокусированы на сражении, чтобы беспокоиться о выстрелах по ним!

## ПОДФАЗА СХВАТКИ

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

### ВЫБЕРИТЕ БОЙ

В одно и то же время в разных частях поля боя могут проходить несколько отдельных наступлений, переходящих в схватку. В этом случае **тот игрок, чей сейчас ход, выбирает порядок отыгрыша боев, завершая каждый бой прежде, чем переходить к следующему**, пока не будут отыграны все бои.

### ПРОВЕДИТЕ БЛИЖНИЙ БОЙ

**В ближнем бою сражаются модели обоих игроков.** Атаки в ближнем бою отыгрываются как выстрелы при стрельбе – при каждом удачном попадании имеется шанс ранить противника. Раненая модель получает шанс на спас-бросок; если она его проваливает, то (как правило) удаляется как потеря. Сколько можно наносить ударов и кто бьёт первым, мы разберём позже.

#### Этапы инициативы

Шустрым и проворным противникам зачастую удаётся быстро отправить на тот свет медлительных и неуклюжих в ближнем бою оппонентов. Однако многие массивные оппоненты имеют достаточную стойкость, чтобы выдерживать жестокие избиения и продолжать наступать во что бы то ни стало. Инициатива модели определяет, когда она атакует в ближнем бою.

### Кто может сражаться?

Все стражники в базовом контакте с космодесантниками, а также те, кто стоят в пределах 2" от стражников, находящихся в базовом контакте с космодесантниками, считаются вовлечёнными в бой и поэтому могут атаковать. Оставшиеся стражники (обведены красным) атаковать не могут, но всё равно считаются связанными боем (с. 47).

**Используя показатели инициативы участвующих в бою моделей, определите, кто атакует первым. Первыми атакуют обладатели наивысших показателей, последними – низших.** Это означает, что каждое сражение разбито на 10 этапов инициативы, начинаясь с обладателей инициативы 10 и опускаясь вниз до тех, у кого инициатива 1. Редко бывает так, что бой проходит на всех этапах инициативы, так что просто пропускайте те этапы инициативы, значения которых нет ни у кого в сражающихся боевых единицах.

**Модели проводят свои атаки, когда наступает их этап инициативы**, если они ещё не убиты моделями с более высокой инициативой! Если у обеих сторон есть модели с одинаковой инициативой, их атаки совершаются одновременно. Учтите, что определённые ситуации, способности и оружие могут модифицировать инициативу модели.

*К примеру, тактическое отделение Адракса состоит из сержанта Адракса и 4 космодесантников (инициатива 4). У сержанта Адракса силовой кулак (со специальным правилом «тяжеловесное», которое заставляет его атаковать на 1 этапе инициативы). Отделение Адракса нападает на рубак Гнашрага, ватагу из 10 орков (инициатива 2). Космические десантники бьют первыми на 4 этапе инициативы, затем орки на 2 этапе инициативы, а Адракс бьёт своим силовым кулаком последним на 1 этапе инициативы.*

#### Начало этапа инициативы с ввязывания в бой

В начале каждого этапа инициативы любая модель, чья инициатива равна значению текущего этапа инициативы, и которая ещё не находится в базовом контакте с вражеской моделью, должна совершить манёвр ввязывания в бой.

Модели, которые нападали через труднопроходимый ландшафт, ввязываются в бой на 1 этапе инициативы. Вдобавок, модели, что используют оружие, влияющее на этап инициативы, в котором они будут сражаться, ввязываются в бой на модифицированном этапе инициативы. Если модель может атаковать на разных этапах инициативы, она ввязывается в бой только на высшем из них.

**Манёвр ввязывания в бой – это движение на 3",** которое совершается в следующем порядке:

- Сперва ввязываются в бой любые модели, которых это приведёт в базовый контакт с врагом.
- Далее ввязываются в бой любые модели, которые после этого окажутся в пределах 2" по горизонтали или 6" по вертикали от дружественной модели, стоящей в базовом контакте с врагом, который связан этим боем.
- Любые оставшиеся модели, которые не находятся в базовом контакте с одной или более вражескими моделями и ещё не ввязывались в бой, должны сейчас сделать это и попытаться подойти как можно ближе к одной или более вражеским боевым единицам, которые связаны этим боем.

Эти манёвры подчиняются тем же правилам, что манёвры нападения, за исключением того, что модели не замедляются труднопроходимым ландшафтом (хотя тест на преодоление опасного ландшафта проходится как обычно).

Манёвр ввязывания в бой нельзя использовать, чтобы вступить в базовый контакт с любыми боевыми единицами, которые ещё не участвуют в ближнем бою.

При совершении манёвра ввязывания в бой тот игрок, чей сейчас ход, придвигает свою боевую единицу(ы) первым. Если совместных манёвров ввязывания в бой обоих игроков будет недостаточно, чтобы подвести друг к другу любых участников сражения (что очень маловероятно, т.к. это более 6"!), то наступление подходит к концу. Все оставшиеся этапы инициативы сгорают – определяется результат наступления, как описано на с. 52.

**Определите, кто может сражаться**  
После того как модели ввязались в бой, **любая модель, чья инициатива соответствует текущему этапу инициативы и которая вовлечена в бой с вражеской моделью, должна драться.**

**Модель вовлечена в бой и должна сражаться, если:**

- Находится в базовом контакте с одной или более вражескими моделями.
- Находится в пределах 2" по горизонтали и/или 6" по вертикали от дружественной модели, находящейся в базовом контакте с одной или более вражескими моделями в том же бою.

**Невовлечённые в бой модели**  
Невовлечённые в бой модели не могут атаковать в ближнем бою – они находятся слишком далеко от бушующего сражения.

Таблица попаданий

Навык ближнего боя цели											
Навык ближнего боя атакующего		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
	4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+	5+
	5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
	6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
	7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
	8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
	9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
	10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

**Количество атак**  
Каждая вовлечённая в бой модель наносит количество атак (А), указанное в её перечне характеристик, плюс следующие бонусные атаки:

- **+1 бонус за нападение:** вовлечённые в бой модели, нападавшие в этом ходе, получают +1 атаку в этом ходе. Помните, что модели боевых единиц, которые совершали беспорядочное нападение (с. 54), не получают этот бонус.
- **+1 за две единицы оружия:** вовлечённые в бой модели, у которых в каждой руке по одноручному оружию (зачастую это рукопашное оружие и/или пистолет в каждой руке) получают +1 атаку. Модели, у которых более двух единиц оружия, не получают дополнительного бонуса; вы получаете только одну дополнительную атаку, даже если у вашей модели четыре руки и меч в каждой.
- **Другие бонусы:** у моделей могут быть другие специальные правила и вооружение, которые дают дополнительные атаки.

Например, боевая единица из пяти орков, у каждого из которых есть по две единицы оружия, бросает пятнадцать кубиков (2 атаки в их профиле + 1 за две единицы оружия = 3 с каждого). Но если они нападают, тогда необходимо бросить двадцать кубиков (2 атаки в их профиле + 1 за наступление + 1 за две единицы оружия = 4 с каждого!).

**Броски на попадание**  
Чтобы определить количество попаданий, бросьте D6 за каждую атаку модели и сравните WS атакующей модели с WS выбранной боевой единицы противника. Затем сверьтесь с таблицей попаданий на этой странице, чтобы найти наименьший необходимый результат D6 для попадания.

Стоит объяснить принцип действия таблицы: если WS цели ниже, чем у атакующего, попадание происходит на 3+; если WS цели равно или не более чем в два раза выше, чем у атакующего, попадание происходит на 4+; а если оно выше более чем в два раза, попадание происходит на 5+.

Там, где нужны одинаковые броски на попадание, кубики следует бросать вместе (используйте кубики разного цвета для атак с разной силой, броней и т.д.), т.к. это ускорит игру. В предыдущем примере игрок за орков, следовательно, должен бросить все двадцать кубиков сразу.

**Боевые единицы с разными навыками ближнего боя**  
Немногие боевые единицы имеют модели с разными навыками ближнего боя. В то время как каждая модель в такой боевой единице делает бросок на попадание, используя собственный навык ближнего боя, атаки против таких боевых единиц отыгрываются с навыком ближнего боя большинства вовлечённых в бой вражеских моделей. Если в большинстве оказываются два или более показателей навыков ближнего боя, то используется наивысший из них.

К примеру, ватага из 20 гретчинов (навык ближнего боя 2), возглавляемая орком-пагонщиком (навык ближнего боя 4), полностью вовлечена в бой. Поскольку гретчинов большинство, то атаки против боевой единицы отыгрываются с навыком ближнего боя 2 – пагонщик не может защитить гретчинов от ударов. При атаке моделей вычисляются необходимые им для попадания результаты, основанные на их личном навыке ближнего боя. Таким образом, когда гретчины и пагонщик атакуют своих врагов, то попадание гретчина основывается на сравнении его навыка ближнего боя (2) с вражеским навыком ближнего боя, а пагонщик сравнивает свой навык ближнего боя (4) с вражеским – у него больше шансов вмазать врагу, чем у козявки-грота.

Таблица ранений

Сила оружия или атакующего	Стойкость цели									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4+	5+	6+	6+	—	—	—	—	—
	2	3+	4+	5+	6+	6+	—	—	—	—
	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—	—	—
	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—	—
	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—
	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+

Броски на ранение

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

Сверьтесь с таблицей, чтобы сравнить силу атакующего и стойкость защищающегося. Таблица показывает наименьший результат при броске D6, необходимый для нанесения ранения, и она схожа с той, что приведена в главе «Фаза стрельбы». «—» указывает на то, что цель невозможно ранить. В большинстве случаев при броске на ранение в ближнем бою вы используете силу атакующего, указанную в его профиле, независимо от того, какое оружие им используется. Однако существует различное рукопашное оружие, которое даёт атакующему бонусную силу.

К примеру, в боевой единице, состоящей из гретчинов и орка-пагонщика, атаки гретчинов наносятся с их ничтожной силой 2, а атаки пагонщика имеют силу 3.

### **Несколько показателей стойкости**

Очень редко боевые единицы состоят из моделей, у которых разные характеристики стойкости. В этих случаях при бросках на ранение используйте показатель стойкости большинства вовлечённых в бой неприятелей. Если в большинстве оказываются два или более показателей стойкости, то используется наивысший из них.

*К примеру, в число придворных тёмноэльдарского архонта Крусабаэля Чёрного (стойкость 3) входят три слита (стойкость 5) и два ур-гуля (стойкость 3). Поэтому вы должны использовать стойкость 5. Если к боевой единице присоединится гемункул Риктус Крин (стойкость 4), то вы по-прежнему должны использовать стойкость (5) слитов.*

### **Общий фонд ранений**

В конце суммируйте количество нанесённых вами ранений. Отложите кубики, которые нанесли ранения, и создайте из них «общий фонд», где каждое ранение представлено кубиком.

**Если есть ранения с разными показателями силы, AP или специальными правилами, разделите их в общем фонде на группы.** Если все ранения одинаковы, то общий фонд будет состоять всего из одной группы.

### **Распределите ранения и удалите потери**

Чтобы определить, сколько понесено потерь, вы должны распределить ранения и отыграть все спас-броски, доступные цели. Если требуется распределить ранения из нескольких фондов, игрок, который произвёл атаки, решает, в какой последовательности их распределять. **Необходимо распределить все ранения из одного отдельно взятого общего фонда, прежде чем двинуться к следующему.**

**Ранения распределяются и отыгрываются точно так же, как в фазе стрельбы, начиная с ближайшей модели.** Однако весьма часто у вас будет много моделей в базовом контакте с врагом и, соответственно, будет немало кандидатов на то, чтобы умереть первым.



Чтобы отыграть удаление потерь, распределите каждое ранение следующим образом:

- **Ранение необходимо распределить на вражескую модель, находящуюся в базовом контакте с моделью, атаковавшей на этом этапе инициативы.** Если имеющих на это право кандидатов более одного, то управляющий атакованными моделями игрок выбирает, на какую из них распределить ранения. Киньте спас-бросок модели (если он есть) и удалите потерю (при необходимости).
- Если в базовом контакте с моделью, атаковавшей на этом этапе инициативы, нет вражеской модели, то ранение распределяется на следующую ближайшую вражескую модель. Если на одинаковом расстоянии находится несколько моделей, тогда управляющий ими игрок выбирает, на кого распределить ранение упомянутым выше способом. Отыграйте любые спас-броски и удалите потери (при необходимости).

В любом случае как только на модель распределили ранение на этапе инициативы, вы должны продолжать распределять на неё ранения до тех пор, пока она либо не будет удалена как потеря, либо пока не опустеет общий фонд ранений. Учтите, что **во все модели выбранной в качестве цели боевой единицы можно попасть, а также ранить или убить на этапе инициативы, включая даже невовлечённые в бой.** Вы можете ускорить этот процесс, разбив ранения на группы (см. «Быстрые броски» на с. 37).

### Распределение ранений

В ходе атаки четыре штурмовых десантника нанесли 9 ранений. Ранения необходимо сначала распределить среди орков в базовом контакте со штурмовиками (красные). Как только все орки в базовом контакте будут удалены как потери, оставшиеся ранения распределяются на ближайших к штурмовым десантикам орков (оранжевые).

### Спас-броски за укрытие

**Модели не получают спас-бросков за укрытие от любых ранений, нанесённых при атаке в ближнем бою и, разумеется, не в состоянии залегать – скрыться-то негде!**

### Спас-броски за броню

Модели могут использовать спас-броски за броню, чтобы предотвратить ранения, полученные в ближнем бою – при условии, что их броня достаточно крепка, конечно! Так же как и в фазе стрельбы, если ранение нанесено оружием с AP, которое не учитывает спас-броски за броню раненой модели, тогда спас-бросок использовать нельзя (с. 36).

### Непробиваемые спас-броски

Можно использовать непробиваемый спас-бросок, если он является наилучшим из доступных спас-бросков. Его можно сделать, даже если модели не разрешено использовать спас-бросок за броню (потому что AP атаки сводят его на нет или правила оружия или атаки не позволяют спас-бросок за броню).

### Не дожидая атаки

**Если модель удаляется как потеря ещё до наступления её этапа инициативы, то она не может нанести ответный удар.** При одновременном нанесении ударов может показаться удобным отыгрывать атаки одной стороны и просто поворачивать в обратную сторону умершие модели для напоминания о том, что они ещё должны нанести ответные атаки.

### Сражение на следующем этапе инициативы

Сражайтесь на следующих этапах инициативы так же, как описано ранее, пока все этапы инициативы не будут завершены (не забудьте пропускать этапы инициативы, на которых нет моделей).

## ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ НАСТУПЛЕНИЯ

Наступления обычно имеют решающее значение; одна или другая сторона быстро одерживает верх, и войска врага отступают. Хорошее лидерство может оставить сражающуюся сторону в схватке, но наносимые друг другу потери обычно являются наиболее показательным фактором.

### Чтобы решить, кто выиграл бой, подсчитайте количество неспасённых ранений, нанесённых каждой из сторон.

Сюда относятся все ранения, нанесённые в подфазе схватки: от обычных атак, по правилу «молот ярости» или других факторов. Не учитывайте ранения, нанесённые в подфазе нападения, как те, что были получены от упреждения, проваленных тестов на преодоление опасного ландшафта и т.п. **Победителем считается сторона, нанёсшая больше ранений. Проигравшая боевая единица должна пройти проверку на боевой дух и отступить, если она его провалила** (с. 56). Если обе стороны понесли одинаковое количество ранений в бою, то это ничья, и схватка продолжается в следующем ходе. Конечно, если одна сторона уничтожила врага полностью, она выигрывает автоматически, даже если понесла больше потерь!

Учтите, что ранения, которые были сведены на нет спас-бросками или специальными правилами, не засчитываются при определении, кто выиграл бой. Впрочем, как и ранения, которые идут уже свыше количества ран в профиле модели; **засчитываются только фактически понесённые вражескими моделями ранения** (включая все потерянные моделями раны при мгновенной смерти, см. с. 36). В редких случаях определённые модели могут нанести ранения себе или своим друзьям – при определении победителя эти ранения засчитываются другой стороне.

## Проверка на боевой дух

**Проигравшая ближний бой боевая единица должна пройти проверку на боевой дух** для удержания своей позиции и получить штраф в зависимости от того, насколько тяжёлым было поражение (см. с. 57).

- Если проверка пройдена, боевая единица продолжает сражаться – фактически, в бою ничья, и дальнейший подсчёт не приводит к поражению боевой единицы.
- Если проверка провалена, боевая единица покидает бой и отступает. Проверки на боевой дух и отступление подробно рассматриваются в главе «Боевой дух» на с. 56.

## Наше оружие бесполезно

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

## Преследование

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

**При преследовании отступающая и выигравшая боевые единицы бросают D6 и прибавляют свою немодифицированную инициативу к результату.**

У боевой единицы с разнородными характеристиками инициативы используется наивысший показатель – мы допускаем, что более сообразительные личности руководят другими.

Затем боевые единицы сравнивают свои результаты.

- **Если сумма победителя (инициатива + значение броска кубика) выше или равна результату неприятеля, то отступающую боевую единицу настигают при преследовании и уничтожают.** Мы допускаем, что у уже деморализованного неприятеля, полностью рассеянного, разрозненного и т.п., настолько подорвана сила духа, что он не станет возвращаться; противники либо погибли, ранены и захвачены, либо, в лучшем случае, убегают и скрываются. Уничтоженная боевая единица немедленно удаляется как потеря. Если не указано иное, спас-бросок или другое специальное правило не могут спасти боевую единицу на этой стадии; для них битва заканчивается.
- **Если сумма отступающей боевой единицы выше, то она вырывается из боя успешно. Совершите отступательный манёвр проигравшей боевой единицей** (см. с. 57). Победители затем могут объединиться (см. справа).

## Ограничения преследования

Если выигравшая боевая единица все ещё связана боем с другими боевыми единицами, которые не отступают, то тогда преследование выполнить нельзя, и отступающий враг автоматически безопасно совершает свой отступательный манёвр.

Некоторым войскам (что детально разбирается в их специальных правилах) не разрешается совершать преследование. Когда выигравшая боевая единица содержит одну или более моделей, которым запрещается совершать преследование, врагу всегда удаётся безопасно вырваться. Кубик бросать не нужно.

## Завершение боя ввязыванием в бой

После отыгрыша боя может случиться так, что некоторые модели боевых единиц, которые не отступают, окажутся вне базового контакта с врагом. Эти модели должны совершить манёвр ввязывания в бой, начиная с того игрока, чей сейчас ход. Эти манёвры проходят так же, как и при ввязывании в бой в начале этапа инициативы (см. с. 48).

## Объединение

Если в конце боя все оппоненты боевой единицы либо уничтожены, либо отступают, либо в конце боя манёвра ввязывания оказалось недостаточно, то такие боевые единицы больше не связаны боем с другими и, следовательно, могут объединиться. **Объединяющиеся модели передвигаются максимум на D6" в любом направлении**, так как в зависимости от превратностей судьбы внезапная победа может оставить воинов полными рвения биться дальше или заставить их врасплох.

**Боевые единицы, совершающие манёвр объединения, не замедляются на труднопроходимом ландшафте, но проходят тест на преодоление опасного ландшафта как обычно.** Манёвр объединения нельзя использовать для вступления в базовый контакт с вражескими моделями, так как это можно сделать только при манёвре нападения.

Следовательно, объединяющиеся модели должны останавливаться хотя бы в 1" от всех вражеских моделей, включая любые из тех, что только что вышли из боя, в котором сражалась объединяющаяся боевая единица.

## МНОГОСТОРОННИЕ БОИ

Бои, в которые вовлечены более двух боевых единиц, называются многосторонними (см. рисунок на с. 55). Из-за своей сложности для них нужны некоторые дополнительные правила.

### ПОДФАЗА НАПАДЕНИЯ

Порой вы сочтёте выгодным напасть одной из своих боевых единиц на две или более вражеские боевые единицы. Это позволяет вам связать боем больше вражеских воинов, однако такая тактика не лишена риска.

### Объявите о нападении

Мы разделяем объявление о многостороннем нападении на две разные категории: нападение на первичную и вторичную цели.

#### *Первичная и вторичные цели*

Первичная цель – это главная цель нападающей боевой единицы. Если нападающая боевая единица стреляла в фазе стрельбы, то она может объявлять о нападении, только если её первичная основная цель – та же боевая единица, по которой она стреляла.

Вторичные цели – это другие цели, которые, как вы, возможно, догадываетесь, боевая единица может вовлечь в бой в то же самое время, что и при первичном наступлении. Помните, что боевая единица не может объявить о нападении на боевую единицу, которая находится вне её досягаемости или вне видимости, и объявлять обо всех целях, на которые собирается напасть боевая единица, необходимо одновременно.

#### *Беспорядочное нападение*

Если боевая единица объявляет, что нападает на несколько боевых единиц, то это нападение считается беспорядочным.

**Боевая единица, совершающая беспорядочное нападение, не получает бонус +1 за нападение к своему числу атак, обычно получаемый за нападение,** даже если после её манёвра нападения у неё нет моделей в базовом контакте со вторичной целью.

#### **Отыграйте многостороннее упреждение**

Если боевая единица объявляет о нападении на две или более боевые единицы, то все выбранные боевые единицы могут вести упреждающий огонь. Отыгрывайте упреждающие выстрелы каждой боевой единицы по отдельности в том порядке, какой определит управляющий выбранными боевыми единицами игрок. Помните, что боевая единица может вести упреждающий огонь только раз за ход, так что многостороннее нападение не даёт возможности провести дополнительную упреждающую атаку!

## Бросок на дальность нападения

Делайте броски на дальность нападения точно так же, как должны при обычном нападении.

## Манёвр нападения

Так как теперь у нас есть первичные и вторичные цели, отыгрыш манёвров нападения требует немного больших пояснений.

### Движение первого нападающего

После отыгрыша упреждения определите первого нападающего для первичного наступления (ближайшая к основной цели модель нападающей боевой единицы) и попытайтесь привести его в базовый контакт с первичной целью точно так, как и к единичной цели. Если нападение провалено, нападающая боевая единица не передвигается совсем.

Если первый нападающий успешно вступает в базовый контакт с первичной целью, оставшиеся модели могут напасть на модели, принадлежащие либо первичной цели, либо вторичным, следуя правилам на движение нападающих моделей. Это значит, что **нападающей модели не разрешается вступать в базовый контакт с моделью вторичной цели, если она может вступить в базовый контакт с невовлечённой в бой моделью первичной цели**. Помните, что нападающей боевой единице не дозволяется ломать своё боевое построение, что в свою очередь, разумеется, ограничивает возможности такого рода нападений.

### Труднопроходимый ландшафт и текущие бои

**Если все вражеские боевые единицы, на которые совершается нападение, уже были связаны боем с предыдущего хода или залегли, то штраф к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт не налагается**, так как вражеские воины не готовы встретить нападение, и боевая единица, нападающая через труднопроходимый ландшафт, сражается со своей обычной инициативой.

## ПОДФАЗА СХВАТКИ

Отыгрыш подфазы схватки многостороннего боя проводится так же, как и при бое между двумя боевыми единицами, за исключением следующих уточнений и корректировок.

### Направление атак

В многосторонних боях на этапе инициативы модели применяются следующие правила:

- Модель, которая находится в базовом контакте или вовлечена в бой только с одной вражеской боевой единицей на тот момент, когда наступает её очередь ударить, должна атаковать эту боевую единицу.
- Модель, которая находится в базовом контакте или во время нанесения ударов вовлечена в бой более чем с одной вражеской боевой единицей, может свободно разделять свои атаки между этими боевыми единицами. Перед бросками на попадание сразу объявите, как каждая модель направляет свои атаки. Ранения от атак по боевой единице в многостороннем бое нельзя распределять на другую боевую единицу, даже если исходная боевая единица, выбранная в качестве цели, полностью уничтожена (в этом случае любые лишние ранения попросту не учитываются и не оказывают никакого эффекта).

## Результаты наступления

При определении результатов наступления в многостороннем бою сложите количество ранений, нанесённых всеми боевыми единицами каждой стороны, чтобы выявить победителя. Каждая боевая единица проигравшей стороны должна пройти проверку на боевой дух (все используют одинаковый штраф, как описано в главе «Боевой дух» на с. 57).

Когда все проигравшие боевые единицы пройдут проверки на боевой дух, каждая выигравшая боевая единица делает бросок на преследование и сравнивает свои результаты с результатами каждой отступающей боевой единицы противника, с которыми была вовлечена в бой. Любая вражеская боевая единица, у которой сумма равна или меньше результата любой выигравшей боевой единицы, уничтожается. Помните, что выигравшие боевые единицы могут начинать преследование, только если все боевые единицы, с которыми они были связаны боем, отступают или уничтожены в бою.

После определения результатов наступления все боевые единицы, которые были вовлечены в этот многосторонний бой, но не отступили или не отправились в преследование, должны совершить манёвр ввязывания в бой в направлении друг друга. Если в боевой единице нет моделей в базовом контакте с любой вражеской моделью, а совместных манёвров ввязывания в бой недостаточно, чтобы они вернулись в базовый контакт с боевой единицей, связанной этим же боем, она объединяется.

## Многосторонние бои

Космодесантники напали на эльдарских стражников и Огненных Драконов. Космодесантник С может атаковать любую из двух боевых единиц, с которыми находится в базовом контакте (или разделить свои атаки). Космодесантники G и H также имеют выбор сражаться с любой вражеской боевой единицей (или разделить свои атаки), так как они оба стоят в пределах 2" от модели своей боевой единицы, которая находится в базовом контакте с обеими вражескими боевыми единицами. Космические десантники A, B, D и E могут атаковать только боевую единицу, с которой они находятся в базовом контакте. Космодесантник F может атаковать только стражников (так как он стоит в пределах 2" от членов своей боевой единицы в базовом контакте только со стражниками).

# Боевой дух

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

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

## ПРОВЕРКИ НА БОЕВОЙ ДУХ

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

Подобно всем другим тестам, основанным на лидерстве, **проверки на боевой дух (также иногда называются тестами на боевой дух) проходятся путём броска 2D6 и сравнения выпавшей суммы со значением лидерства боевой единицы.**

- Если результат равен или меньше лидерства боевой единицы, то тест пройден, и боевая единица не испытывает на себе каких-либо отрицательных воздействий – у неё настоящие стальные нервы.

- Если результат выше лидерства, то тест провален, и боевая единица немедленно отступает, как описано далее.

Некоторые боевые единицы имеют специальные правила, относящиеся к проверке на боевой дух, подробные описания которых приведены в их кодексах. К примеру, одни особенно фанатичные боевые единицы могут быть невосприимчивы к влиянию на боевой дух и всегда удачно проходят проверки на боевой дух, в то время как другие всегда успешно проходят все тесты на лидерство. Это едва различимое, но важное отличие. Например, боевая единица, что всегда удачно проходит проверки на боевой дух, всё равно должна проходить тесты на подавление огнём, хотя боевая единица, которая всегда успешно проходит все тесты на лидерство, не обязана этого делать.

## Модификаторы при проверке на боевой дух

При некоторых обстоятельствах прохождение проверки на боевой дух бывает сложнее для боевой единицы. На это влияют модификаторы лидерства, прибавляемые при проверке на боевой дух, которые могут уменьшить показатель лидерства боевой единицы на 1, 2 пункта или порой даже больше.

## Безумный героизм!

Изредка воины отказываются отступать даже тогда, когда имеют совсем малые шансы на успех или оказываются в особо тяжёлых ситуациях. Иногда вы можете довести кого-либо до крайности!

**При выпадении дубля 1 на 2D6 проверка на боевой дух всегда считается успешной, независимо от любых модификаторов.**

## Когда проходить тест

Наиболее распространённые причины, почему боевая единица должна проходить проверку на боевой дух:

- **Потери:** боевая единица, потерявшая 25% или более от своего текущего числа моделей за одну фазу, должна в конце этой фазы пройти проверку на боевой дух. Однако есть исключение: боевые единицы, потерявшие 25% или более от своего текущего числа моделей в фазе наступления, не проходят проверки на боевой дух.

*К примеру, отделение из 5 космодесантников понесло две потери от вражеской стрельбы, и, следовательно, это приводит к проверке на боевой дух, которую они быстро проходят. В следующем ходе боевая единица, теперь уже из трёх моделей, понесла одну потерю во время теста на преодоление опасного ландшафта в фазе движения, что в свою очередь теперь достаточно для очередного прохождения проверки на боевой дух.*

- **Потери при наступлении:** боевая единица, проигравшая ближний бой (обычно из-за получения большего количества ранений, чем она сама нанесла), должна пройти проверку на боевой дух, чтобы удержать свою позицию. Если она провалила проверку, то должна отступить. Проходя эту проверку на боевой дух, боевые единицы получают штраф - 1 к лидерству за каждое ранение, составляющее разницу с результатом победителя боя.

*К примеру, отделение имперских гвардейцев сержанта Краака проиграло наступление. Обычно они должны выбрасывать 8 или меньше для прохождения теста на лидерство, но так как они проиграли бой с разницей в 2 ранения (-2), то теперь им нужно 6 или меньше для удержания своей позиции.*

## ОТСТУПЛЕНИЕ

Иногда отступление – это единственное, что остаётся сделать солдату на поле боя. Отзыв может дать войскам шанс перейти на более выгодные позиции, перегруппироваться и совершить новую атаку или сдержать приближающегося врага. Конечно, отступление не лишено риска.

**Боевая единица совершает отступательный манёвр сразу после проваленной проверки на боевой дух. До тех пор, пока она не перегруппируется, единственные передвижения, которые она может совершать в последующие фазы, это отступательные манёвры.** В каждой последующей фазе движения она будет продолжать совершать отступательный манёвр вместо обычного движения, пока боевая единица не перегруппируется, не будет уничтожена или не покинет стол.

**Большинство боевых единиц отступают на 2D6".** При отступательных манёврах боевая единица не замедляется труднопроходимым ландшафтом, но тесты на преодоление опасного ландшафта проходят как обычно. Боевая единица, в которой есть модели с разной скоростью отступления, всегда отступает со скоростью самой медленной модели боевой единицы.

Каждая модель боевой единицы движется к своему краю стола по кратчайшему возможному пути. Если играется миссия, в которой нет «своего» края стола, модели вместо этого движутся к ближайшему краю стола.

Если любая модель отступающей боевой единицы касается края стола, то вся боевая единица удаляется из игры как потеря, так как её воины разбегаются и покидают битву.

### Отступление

Игрок выбросил 6 на 2D6 при отступлении, поэтому каждая его модель движется на 6" к своему краю стола. Крайняя слева модель обходит непроходимый ландшафт.

При отступлении космодесантники должны обходить врагов, даже если это движение в начале уводит их дальше от своего края стола.

**Полностью посвящай себя долгу и службе своим. Прилагай все умения и силы свои. Будь усерден в восхвалении своём Императора. С собратьями своими бдителен будь. При вызове сражаться – бейся с рвением и праведностью. Не покоряйся страху!**

### Отступление из ближнего боя

Модели, которые отступают из ближнего боя, могут свободно двигаться через все вражеские модели, которые участвовали в этом бою (они уже упустили свой шанс поймать их). Это исключение из обычных правил на движение, которые указывают, что модель не может двигаться через пространство, занятое другой моделью. Если любая из моделей закончит своё движение меньше, чем в 1" от одного из этих врагов, продолжите отступательный манёвр до тех пор, пока модели не окажутся не менее чем в 1" от этих врагов.

Так как орки не могут отступить на 8", не столкнувшись с непроходимым ландшафтом или не придвинувшись к врагу ближе, чем 1", вся боевая единица уничтожается.

### Зажаты!

Иногда бывает, что отступательный манёвр боевой единицы блокируется непроходимым ландшафтом, дружественными или вражескими моделями. Боевая единица может обойти эти препятствия таким образом, чтобы вернуться к своему краю стола по кратчайшему пути, сохраняя построение, даже если это означает движение в сторону от своего края стола. Если боевая единица не может выполнить полного отступательного манёвра в любом направлении, не возвратившись по собственным следам, она уничтожается (см. рис. справа).

### Отступление и стрельба

Отступающая боевая единица может вести огонь только навскидку, не может бегать и турбоускоряться (см. с. 38 и 63). Более того, отступающие боевые единицы не могут залегать и автоматически проходят тесты на подавление огнём.

### Боевой дух и отступление

Отступающие боевые единицы автоматически проваливают все проверки на боевой дух, но могут перегруппироваться так, как описано далее.

### ОТСТУПЛЕНИЕ И НАПАДЕНИЕ

Боевая единица, которая отступает, не может нападать. Если на неё напали, она должна пройти тест на перегруппировку (см. страницу напротив).

## ПЕРЕГРУППИРОВКА

То обстоятельство, что боевая единица отступает – ещё не значит, что она вышла из схватки. Мужественные офицеры будут стараться вдохновить свои войска на сплочение. Воины могут вернуть свою волю к сражению из чувства чести, долга или из-за чистой кровожадности.

Отступающая боевая единица должна попытаться перегруппироваться, пройдя тест на перегруппировку в своей фазе движения непосредственно перед своим движением.

- Если в боевой единице в живых осталось хотя бы 25% моделей или она включает независимого персонажа (с. 166) – это обычный тест на лидерство.
- Если в боевой единице в живых осталось меньше 25% моделей и она не включает независимого персонажа, то тест на лидерство можно пройти только с результатом «безумный героизм» при дубле 1. Исключение составляет перегруппировка при нападении (см. справа).
- Если боевая единица проваливает свой тест на перегруппировку, то она должна сразу же продолжить отступление.
- Если боевая единица успешно прошла тест, она прекращает отступать и может сразу продвинуться максимум на 3". Труднопроходимый ландшафт не воздействует на это движение, но тесты на преодоление опасного ландшафта проходятся как обычно. Если во время теста на перегруппировку боевая единица нарушала боевое построение, то 3" необходимо использовать для восстановления построения или попытаться это сделать, насколько возможно.

Перегруппировавшись, боевая единица уже не может двигаться (а также не может бежать в фазе стрельбы или нападать в фазе наступления). Однако она может вести огонь (включая упреждающий), но считается двигающейся, и может стрелять только навскидку.

### **Перегруппировка при нападении**

Отступающая боевая единица, которой объявили нападение, должна всегда проходить тест на перегруппировку, как только враг окажется в пределах дальности нападения. **Этот тест всегда проходит как обычный тест на лидерство и не требует «безумного героизма»**, независимо от числа моделей, оставшегося в боевой единице.

- Если тест провален, атакованная боевая единица удаляется как потеря в конце подфазы нападения после завершения всех манёвров нападения.
- Если тест успешен, боевая единица перегруппировывается (без передвижения) и бой продолжается как обычно.

### **Отступление и многостороннее наступление**

Иногда при многостороннем наступлении боевая единица объявляет о нападении на одну или более отступающих боевых единиц, а также на одну или более не отступающих боевых единиц. Если первичные или вторичные цели многостороннего нападения отступают, каждая отступающая боевая единица должна пройти тест на перегруппировку, как только одна нападающая модель оказывается в пределах дальности нападения.

### **Перегруппировка и многостороннее наступление**

Если тест успешен, боевая единица перегруппировывается (без движения), и наступление продолжается как обычно. Если тест провален, отступающая боевая единица уничтожается, и нападающая модель должна продолжать свой манёвр нападения на оставшиеся вражеские боевые единицы так, как если бы отступающей боевой единицы здесь не было.



с. 60

**В ТЕМНЕЙШИЙ ЧАС УКАЖЕТ ПУТЬ СЛЕПОЙ. В ЭПОХУ СУМАШЕСТВИЯ ПУСТЬ ПОВЕДЁТ  
БЕЗУМЕЦ.**

# КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

В данном разделе описаны различные классы боевых единиц, которые встречаются на полях сражений 41-го тысячелетия, а также приведены правила для их использования в игре.

# КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

До сих пор мы обсуждали основные правила в отношении пехоты, наиболее важного и часто встречающегося класса боевых единиц в игре Warhammer 40,000. Однако по причине того, что понятие «пехота» имеет очень широкое значение (сюда можно отнести все что угодно – от мелких гретчинов и до могучих космодесантников), его недостаточно для охвата всего многообразия, размаха и величия существующих в разрываемой войной Галактике, полной различных инопланетных тварей.

Ради справедливого отображения всего великолепия и разнообразия ксеносуществ (а заодно и некоторых странных созданий на службе Императора Человечества) сейчас мы расскажем о ряде классов боевых единиц, где у каждого из них есть свои способности и специальные правила. Техника имеет свою специфику и потому для неё отведена отдельная глава на странице 72.

## ПЕХОТА

---

**К боевым единицам пехоты относятся все типы пеших солдат людей или чужаков. Типичная боевая единица пехоты насчитывает от пяти до десяти моделей, но их может быть и больше.**

В редких случаях боевая единица пехоты состоит всего из одной модели. Пехота движается довольно медленно, но зато способна пересекать практически любой ландшафт (нужно только время) и наилучшим образом использует укрытия, чтобы спрятаться от вражеского огня.

В большинстве случаев можно сходу определить, к какому классу боевых единиц относится та или иная модель, но так как класс боевой единицы, по сути, является дополнением к перечню характеристик, то вы сможете найти нужную информацию в соответствующей статье списка армии.

## ПЕРСОНАЖИ

В дополнение к указанному классу боевой единицы бывает, что у некоторых моделей указано, что они относятся к персонажам. Но мы не станем рассказывать здесь о персонажах. Они являются столь мощной и важной частью Warhammer 40,000, что под них отведена собственная глава на странице 100.

Пехотинцы являются самыми распространёнными и надёжными боевыми единицами в игре Warhammer 40,000. Так как их затрагивает большая часть правил, то конкретно здесь больше говорить в принципе не о чем.

*Как разум связан с телом, так и душа связана с духом; как смерть – это конец для смертного, так и неудача – конец для бессмертного. Такова цена всех стремлений.*

## МОТОЦИКЛЫ И ГРАВИЦИКЛЫ

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

### ЖЕЛЕЗНЫЙ КОНЬ

Водители мотоциклов и гравциклов пользуются дополнительной защитой, предоставляемой их железным конём, благодаря чему их стойкость повышается на 1 пункт. Если мотоцикл или гравцикл является частью стандартного оснащения модели, то этот бонус уже включён в соответствующую характеристику в её профиле. Вдобавок, мотоциклы и гравциклы никогда не залегают и не подавляются огнём.

### ДВИЖЕНИЕ

Мотоциклы и гравциклы могут передвигаться максимум на 12" в фазе движения.

### МОТОЦИКЛЫ И ЛАНДШАФТ

Мотоциклы и гравциклы никогда не замедляются на труднопроходимом ландшафте (даже при нападении). Однако мотоциклы считают весь труднопроходимый ландшафт опасным.

### ГРАВИЦИКЛЫ, МОДЕЛИ И ЛАНДШАФТ

Гравциклы всегда могут свободно передвигаться над другими моделями и любым ландшафтом. Однако если гравцикл начинает или заканчивает своё движение на труднопроходимом ландшафте, он должен пройти тест на преодоление опасного ландшафта. Гравциклы не могут завершать своё движение на головах других моделей, однако могут завершить движение на вершине непроходимого ландшафта, если возможно поместить модели на вершину. В этом случае они считают непроходимый ландшафт опасным.

### ОТСТУПЛЕНИЕ

Мотоциклы и гравциклы передвигаются на 3D6" при отступлении, а не на 2D6" как многие другие.

### СТРЕЛЬБА

Каждый наездник любого мотоцикла и гравцикла в составе боевой единицы может стрелять только из одного оружия. Например, ударный мотоцикл космодесантников, где есть водитель и пассажир в коляске, соответственно может стрелять из двух орудий.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Молот ярости, уклонение, безостановочный, очень крупногабаритный.

### ТУРБОУСКОРЕНИЕ

Мотоциклы и гравциклы не могут бегать, но им доступно специальное движение, называемое турбоускорением, которым можно воспользоваться вместо произведения выстрела в фазе стрельбы.

При турбоускорении мотоциклы могут передвигаться максимум на 12", а гравциклы максимум на 24". Однако управление мотоциклом на такой скорости требует предельной концентрации и всего мастерства наездников. По этой причине мотоциклы и гравциклы не могут стрелять, атаковать или производить какие-либо другие преднамеренные действия после турбоускорения до конца их хода.

### Эльдарские и тёмноэльдарские гравциклы

Эльдар считаются бесспорными мастерами антигравитационных технологий, их гравциклы составляют стремительные ударные группировки, которых боятся все, кто встречался с ними в бою. Их излюбленной тактикой является появление из укрытия, кратковременное ведение огня и обратное возвращение в укрытие, прежде чем противник успеет нанести ответный удар.

В дополнение ко всем правилам для гравциклов, если эльдарский гравцикл в фазе стрельбы включает турбоускорение, он может передвинуться на расстояние до 36". Если эльдарский гравцикл не включает турбоускорение, он может передвинуться на 2D6" в фазе наступления, даже если стрелял в предшествующей фазе стрельбы или прибыл на поле боя в этом ходе посредством глубокого удара. Когда эльдарские гравциклы передвигаются в фазе наступления и ни на кого не нападают, то они передвигаются по труднопроходимому ландшафту по тем же правилам, что и в фазе движения.

# Артиллерия

Некоторые виды оружия настолько огромны и громоздки, что чаще всего их устанавливают на технику, хотя иногда их используют пехотно-артиллерийские группы, особенно в тех случаях, когда ландшафт поля боя не позволяет использовать технику. Подобные мощные артиллерийские орудия устанавливают на колёсных машинах огневой поддержки или антигравитационных платформах из-за того, что они слишком тяжелы, чтобы тащить их на себе через поле битвы.

## Боевая единица

Боевые единицы артиллерии состоят из нескольких членов боевого расчёта и модели самого орудия. Подобные боевые единицы имеют довольно сложные правила, так как включают несколько различных классов моделей. Модели самих орудий имеют следующий профиль:

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
—	—	—	7	2	—	—	—	3+

Если все модели боевого расчёта убиты, то и орудие немедленно убирается с поля боя.

Иногда у игрока появляется возможность добавить лидеров или дополнительные модели к боевому расчёту. Данные модели во всех отношениях считаются частью боевого расчёта и могут управлять орудиями как обычно, даже если они немного отличаются от остальных членов расчёта. Однако присоединённые к боевой единице независимые персонажи не считаются членами боевого расчёта и не могут управлять орудиями.

## Фаза движения

Для передвижения боевой единицы артиллерии требуется хотя бы один номер расчёта на орудие. Если боевая единица артиллерии не имеет хотя бы одного номера расчёта на орудие, то она не может передвигаться. Остальные члены боевого расчёта не могут добровольно оставить орудие.

## Стрельба артиллерии

Один номер расчёта, находящийся в пределах 2" от орудия, может произвести из него выстрел во время фазы стрельбы. Номера расчёта, стреляющие из орудия, не могут вести огонь из любого другого имеющегося у них оружия, а остальные члены боевого расчёта (а также любые независимые персонажи в составе боевой единицы) имеют возможность свободно стрелять из личного оружия, но при условии, что вся боевая единица стреляет по одной цели. При стрельбе из орудия необходимо провести линию прямой видимости до цели, начинающуюся от модели самого орудия и производящего из неё выстрел номера расчёта (если это, конечно, не орудие для навесной стрельбы). Расстояние отсчитывается от дула орудия.

## Стрельба по артиллерии

При стрельбе по боевой единице артиллерии всегда используется стойкость орудия, если остаётся хотя бы одно орудие. Любые ранения по-прежнему в первую очередь распределяются на ближайшие модели.

Если боевая единица артиллерии залегает, то это не повышает спас-бросок за укрытие для орудия, преимуществом пользуются только члены расчёта.

## Фаза наступления

Боевые единицы артиллерии не могут нападать, пока включают модели орудий.

При нападении на боевую единицу только члены боевого расчёта могут вести упреждающий огонь из личного оружия (если оно есть). После отыгрыша упреждения передвиньте модели нападающих в базовый контакт с членами расчёта и орудием как обычно. Орудия распределять ранения нельзя. Все вовлечённые в бой противники (даже если они вовлечены в бой только с орудиями) делают броски на попадание и ранение против членов расчёта. Вовлечённые в бой модели расчёта могут наносить ответные удары, но орудия, разумеется, нет.

## Боевой дух и отступательные манёвры

При проверках на боевой дух и других тестах на лидерство, а также в послебоевом анализе никогда не учитывайте модели орудий – считайте, будто их вообще нет. Из-за того, что для движения боевой единицы требуется хотя бы один номер расчёта на орудие, то, если приходится отступать, а боевая единица артиллерии не имеет хотя бы одного номера расчёта на орудие, все модели орудий без членов расчёта немедленно удаляются как потери. Остальные модели боевой единицы затем отступают как обычно. Если боевой единице артиллерии приходится отступать из ближнего боя, и противник может начать преследование, тогда боевая единица артиллерии автоматически проваливает тест на инициативу, и её захватывает и уничтожает победитель.

## Артиллерия и берегитесь, сэр

При удачном броске по правилу «берегитесь, сэр» (с. 100) нельзя перераспределить ранения на модель орудия.

## ПРЫЖКОВЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

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

Прыжковые боевые единицы могут использовать свои прыжковые ранцы всего раз за каждый ход – либо в фазе движения, либо в фазе наступления, поскольку применять прыжковые ранцы в обеих фазах в один и тот же ход нельзя. Если не использовать прыжковый ранец, то модель движется как обычная модель своего класса. Более того, прыжковая боевая единица всегда может двигаться как обычная модель своего класса, если захочет. Учтите, что вся боевая единица должна использовать одинаковый способ передвижения. Боевые единицы, в описании которых сказано, что они «двигаются как» прыжковые боевые единицы, следуют всем правилам прыжковых единиц, а также пользуются теми же специальными правилами.

### НЕБЕСНО-ДЕСАНТНЫЙ

При использовании своего прыжкового ранца (при движении, нападении или отступлении, о чем мы расскажем чуть дальше) модель может свободно передвигаться над любыми другими моделями и ландшафтом. Однако если модель начинает или заканчивает движение на труднопроходимом ландшафте, она должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта.

Прыжковые модели не могут завершить своё движение на головах других моделей, однако могут завершить движение на вершине непроходимого ландшафта, если возможно поместить модели на вершину. В этом случае они считают непроходимый ландшафт опасным.

### ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Если прыжковая модель использует свой прыжковый ранец (или его эквивалент) в фазе движения, она может передвинуться максимум на 12".

### ФАЗА НАСТУПЛЕНИЯ

Если прыжковая модель использует свой прыжковый ранец для нападения, она может перекидывать броски на преодоление расстояния нападения.

Более того, для отображения сокрушающего столкновения при таком нападении, модель, использующая прыжковый ранец для нападения, получает правило «молот ярости» до конца хода.

## ОТСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЕВРЫ

Прыжковые боевые единицы всегда используют свои прыжковые ранцы при отступлении, поэтому они передвигаются на 3D6", даже если они уже использовали свои прыжковые ранцы для движения в этом ходе.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Крупногабаритный, глубокий удар.

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ С РЕАКТИВНЫМИ РАНЦАМИ

---

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

### ДВИЖЕНИЕ

Боевые единицы с реактивными ранцами могут двигаться как обычные модели своего класса или активировать реактивные ранцы.

### НЕБЕСНО-ДЕСАНТНЫЙ

При использовании (активировании) своего реактивного ранца (при движении или реактивном скачке, о чем мы поговорим чуть дальше) модель может свободно передвигаться над любыми другими моделями и ландшафтом. Однако если модель начинает или заканчивает своё движение на труднопроходимом

ландшафте, она должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта.

Модели с реактивными ранцами не могут завершить своё движение на головах у других моделей, однако могут завершить движение на вершине непроходимого ландшафта, если возможно поместить модели на вершину. В этом случае они считают непроходимый ландшафт опасным.

### РЕАКТИВНЫЙ СКАЧОК

Боевая единица с реактивным ранцем, которая не связана боем или не нападает, может передвинуться на 2D6"

в фазе наступления, даже если она стреляла или бежала в предшествующей фазе стрельбы или прибыла посредством глубокого удара в этом ходе. Когда боевые единицы с реактивными ранцами передвигаются в фазе наступления и не нападают, они двигаются точно так же, как и в фазе движения при использовании реактивных ранцев.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Крупногабаритный, глубокий удар, безостановочный.

## ЗВЕРИ

В эту категорию входят свирепые и стремительные создания.

### ДВИЖЕНИЕ

Звери могут передвигаться максимум на 12" в фазе движения. Труднопроходимый ландшафт не замедляет зверей (даже при нападении), и они автоматически проходят тесты на преодоление опасного ландшафта.

### ОТСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЕВРЫ

Звери отступают по тем же правилам, что и пехота, за исключением того, что двигаются на 3D6".

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Проворность.

## КАВАЛЕРИЯ

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

### ДВИЖЕНИЕ

Кавалерия может передвигаться максимум на 12" в фазе движения. Труднопроходимый ландшафт не замедляет кавалерию (даже при нападении). Однако вместо этого модели кавалерии считают весь труднопроходимый ландшафт опасным.

### ОТСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Кавалерия отступает по тем же правилам, что и пехота, за исключением того, что двигается на 3D6".

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Проворность, молот ярости.

## МОНСТРУОЗНЫЕ СОЗДАНИЯ

Некоторые существа бывают слишком большими и потому не попадают под категорию обычных боевых единиц пехоты. К этим возвышающимся гигантам, способным сокрушить танк, относится, например, карнифик – продукт биоинженерии тиранидов, эволюционировавший в живой стенобитный таран. Тогда как монструозные создания используют многие правила пехоты, их размеры и разрушительные способности делают их намного опаснее.

### СТРЕЛЬБА

Монструозные создания могут использовать до двух своих единиц оружия в каждой фазе стрельбы, но, разумеется, должны стрелять из них по одной и той же цели. Монстры никогда не залегают, ни добровольно, ни как-либо иначе.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Устрашение, молот ярости, движение через укрытие, безостановочный, сокрушающая атака.



# ЛЕТАЮЩИЕ МОНСТРУОЗНЫЕ СОЗДАНИЯ

---

Летающие монструозные создания представляют собой чрезвычайно яростных и массивных крылатых чудовищ.

Летающие монстры - это те же монструозные создания, но с некоторыми дополнительными правилами.

## РАССТАНОВКА

Летающее монструозное создание, поставленное на стол в начале игры, начинает игру, планируя над полем боя. Если летающее монструозное создание находится в резерве, то, как только оно заходит в игру, вы должны объявить, какой оно использует способ полёта: планирование или пикирование. Если летающий монстр прибывает из резерва посредством глубокого удара, он всегда пикирует.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

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

## СПОСОБЫ ПОЛЁТА

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

## Выбор способа полёта

В начале своего движения летающий монстр должен объявить, какой из двух способов будет использоваться до начала его следующего хода. Если летающее монструозное создание меняет способы полёта в ходе своего хода, оно не может объявлять о нападении в этом же ходе.

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

## ПЛАНИРОВАНИЕ

Если летающее монструозное создание планирует, то оно передвигается, бежит и нападает по тем же правилам, что и прыжковое монструозное создание.

## ПИКИРОВАНИЕ

Если летающее монструозное создание пикирует, то оно передвигается по тем же правилам, что и прыжковое монструозное созданием, но со следующими исключениями и изменениями:

- Оно должно передвигаться минимум на 12", максимум – на 24".
- Из-за своей ограниченной манёвренности летающее монструозное создание, которое выбрало пикирующий способ полёта, может совершить всего один поворот на месте максимум на 90° перед своим движением. Соответственно, оно должно двигаться строго по прямой линии вперёд. Так как многие летающие монструозные создания устанавливаются на круглые или овальные подставки, то не всегда бывает понятно, с какой стороны двигаться вперёд. При затруднении просто убедитесь, что используете одну и ту же точку на подставке в качестве «лицевой стороны» до конца игры.
- Летающее монструозное создание, выбравшее пикирующий способ полёта, может перемещаться над загрождающими боевыми единицами и непроходимым ландшафтом точно так же, как и прыжковое монструозное создание. Вдобавок, летающее монструозное создание, выбравшее пикирующий способ полёта, не проходит тесты на преодоление опасного ландшафта.
- Летающее монструозное создание, выбравшее пикирующий способ полёта, может бегать на 2D6" строго по прямой.
- Летающее монструозное создание не может нападать или подвергнуться нападению, пока пикирует.
- Модели, которые физически умещаются под пикирующим летающим монстром, могут двигаться под ним. Более того, пикирующий летающий монстр может завершить своё движение над подобными моделями. Однако в этом случае вражеские модели всё же должны оставаться в 1" от подставки пикирующего летающего монстра, и пикирующему летающему монстру нельзя завершать своё движение так, что его подставка находилась бы в пределах 1" от других вражеских моделей.

## Пикирующие охотники

Летающие монструозные создания - это настоящие смыслённые хищники, способные отслеживать свои цели даже на высокой скорости. Поэтому они спокойно могут использовать до двух своих единиц оружия, даже если пикируют (при условии, что они не бегут). Летающие монструозные создания могут стрелять во все стороны, как и модели, не относящиеся к технике.

Вдобавок, в начале каждой фазы пикирующий летающий монстр может решить воспользоваться специальным правилом «противовоздушное». Ему обязательно его применять, но если это все же случается, всё оружие, из которого он стреляет в текущей фазе, считается имеющим спецправило «противовоздушное».

## Трудно попасть

В летающее монструозное создание очень трудно прицелиться боевым единицам без специализированного вооружения. Стрельба по такой цели отыгрывается, как при стрельбе навскидку, если только у модели или у оружия нет специального правила «противовоздушное» (см. с. 171). Оружие, использующее шаблоны, маркеры взрывов и больших взрывов, не может попасть по пикирующей модели.

## Покидание боевого воздушного пространства

Вполне вероятно, что летающее монструозное создание покинет игровой стол во время пикирования. Более того, в отличие от остальных боевых единиц оно может делать это намеренно. Если такое случается, намеренно или нет, говорят, что боевая единица покинула боевое воздушное пространство. После этого она попадает в действующие резервы (см. с. 136). Находясь в резерве, боевая единица не может менять способы полёта (она слишком занята тем, что пытается вернуться обратно на поле боя).

Летающее монструозное создание не может покидать боевое воздушное пространство в том же ходе, в котором вошло в игру из резерва - игрок-владелец должен поставить свою модель так, чтобы она не покинула стол в этом же ходе.

## Тесты на сбитие

Если летающее монструозное создание, выбравшее пикирующий способ полёта, получает одно или более неспасённых ранений в любой фазе, оно должно пройти тест на сбитие в конце этой фазы.

Для прохождения теста на сбитие бросьте D6. При выпадении 3+ летающее монструозное создание сохраняет контроль, и ничего не происходит.

Если выпадает 1 или 2, создание обрушивается на землю. Оно получает одно попадание силой 9 и считается сбитым, причём спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Считается, будто сбитое летающее монструозное создание с данного момента планирует, и, следовательно, в него можно целиться как обычно и на него можно напасть в последующей фазе наступления. Более того, модель автоматически теряет любые спас-броски от специального правила «уклонение» (если оно было) до начала своей следующей фазы движения и не может уклоняться до конца текущего хода. В следующем своём ходе сбитая модель может снова вернуться к пикированию.

## Летающие монстры и танковый удар

Из-за манёвренности летающих монстров и высоты, на которую они поднимаются, техника не может проводить танковый удар по летающему монструозному созданию (с. 68) - если техника завершит своё движение под моделью летающего монстра, просто слегка подвиньте технику, чтобы она оказалась в 1" от подставки летающего монстра)

## ГИГАНТСКИЕ И ЛЕТАЮЩИЕ ГИГАНТСКИЕ СОЗДАНИЯ

---

Подобные невероятно громадные создания способны расправляться с целыми армиями. Они возвышаются над полем брани, сотрясая при ходьбе землю и давя мелких существ под ногами. В армии тиранидов такие твари встречаются повсеместно, но в Галактике существуют и другие примеры подобных монстров, включая могучих сквигонтов, которых используют в бою некоторые орочьи племена.

Гигантские создания - это те же монструозные создания (с. 67), но с некоторыми дополнительными правилами и исключениями, приведёнными далее. Летающие гиганты - это те же летающие монстры (с. 68), но с некоторыми дополнительными правилами и исключениями, приведёнными далее.

### ДВИЖЕНИЕ

Гигантские создания могут передвигаться на 12" в фазе движения, если только не указано иное. Не считая этого, они подчиняются всем тем же правилам движения, что и монструозные создания. Летающие гигантские создания в точности следуют всем тем же правилам движения, что и летающие монструозные создания.

### СТРЕЛЬБА

При ведении огня гигантское создание или летающее гигантское создание может стрелять каждой своей единицей оружия по разным целям, если захочет. Вдобавок, стрельба из артиллерийских орудий не влияет на способность гигантов и летающих гигантов вести огонь из другого оружия. Помимо прочего, гигантские создание и летающие гигантские создания не могут вести упреждение.

## ТОПТАНИЕ

Гиганты и планирующие летающие гиганты могут топтать противника таким же образом, как и сверхтяжёлые шагоходы (с. 96).

## НЕОСТАНОВИМЫЙ

Любая атака, которая обычно приводит к мгновенной смерти или в правилах которой сказано, что цель удаляется из игры, вместо этого наносит гигантам и летающим гигантам D3 ранения.

В дополнение к этому, атаки со спецправилom «снайперское» наносят ранение только при выпадении 6 на кубике. Атаки со спецправилom «отравленное» тоже наносят ранение только при выпадении 6 на кубике (если только сила самой атаки не позволит нанести ранение при более низком значении).

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Устрашение, бесстрашие, не ведая боли, молот ярости, движение через укрытие, безостановочный, сокрушающая атака, поражающий удар, векторный удар (только у летающих гигантских созданий).

# Техника

В войне принимает участие не только живая сила, но и могучие военные машины и танки. «Носороги» и «Лэндрейдеры» продвигаются под градом огня, высаживая готовых к бою космодесантников в самом сердце армии врага. Боевые танки «Леман Русс» с грохотом катятся по полю брани, ревя пушками и выплёвывая смерть из тяжёлых болтеров. Эльдарские скиммеры проносятся в задымленных небесах, перелетая через вражеские укрепления для нападения на ключевые цели.

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

## Создание сюжета

Помимо того, что техника добавляет в игру дополнительный тактический аспект, она предоставляет оригинальную возможность сделать так, чтобы сюжет вашей игры разворачивался как можно более впечатляюще. Однако чтобы в этом убедиться, вы, наверняка, зададитесь вопросом, как техника будет взаимодействовать с вашим ландшафтом. Не сделает ли то, как вы расставили ландшафт, невозможным попасть технике на некоторые участки стола, и, если так, разрешено ли это? Если вы проводите грандиозную перестрелку в комплексе пещер, тогда отличным решением будет сделать некоторые проходы слишком узкими для танков. Но если вы устраиваете засаду патрулю, тогда вероятно стоит оставить для танков побольше свободного пространства.

При обсуждении расстановки ландшафта в начале игры игрокам очень важно прийти к согласию, что некоторый ландшафт оказывает иное воздействие на технику, чем на другие боевые единицы. К примеру, игроки сошлись на том, что танковые ловушки считаются опасным или даже непроходимым ландшафтом для техники, но обычным для других боевых единиц. Аналогичным образом вы можете прийти к решению, что техника (или всего лишь определённые её классы) считают колючую проволоку обычным ландшафтом и т.п.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕХНИКИ

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

	Броня					
	BS	F	S	R	HP	Класс
Боевой танк «Леман Русс»	3	14	13	10	3	Техника (танк, тяжёлая)

### Навык стрельбы (BS)

Техника точно так же имеет показатель навыка стрельбы, как и другие классы боевых единиц, но у неё он отражает точность ведения огня из орудий машины экипажем.

### Показатель брони (AV)

Показатель брони (иногда просто «броня») техники определяет её способность выдерживать повреждения. Техника имеет разные показатели брони для представления защиты с каждой из её сторон: лобовая (F), бортовая (S) и кормовая (R). Значения показателей брони обычно варьируются от 10 до 14 в зависимости от той стороны, с которой атаковали технику; как правило, самая лёгкая броня – это кормовая, что отображает уязвимость топливных баков, моторных отсеков и т.д.

### Пункты брони корпуса (HP)

Каждая техника имеет определённое количество пунктов брони корпуса, что показывает, сколько повреждений она может вынести до своего уничтожения. Обычно этот показатель указывается в перечне характеристик.

### Класс

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

## ТЕХНИКА И ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Так как у моделей техники, как правило, не бывает подставок, то к ним не применимы обыкновенные правила измерения расстояний от или до подставки. Вместо этого **расстояние от или до техники измеряется от её корпуса**, не принимая во внимание дула орудий, бульдозерные отвалы, антенны, стяги и другие декоративные элементы.

Однако существует примечательное исключение для вооружения техники. **При стрельбе из орудий техники расстояние отмеряется от дула стреляющего орудия, а линия прямой видимости определяется от точки крепления орудия и идёт вдоль ствола** (как объясняется позже).

*То, что я не смогу сокрушить силой слов, я сокрушу танками Имперской Гвардии.*

Лорд-соляр Махарий

## ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

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

- Техника, которая оставалась **неподвижной**, может обрушить на противника всю свою мощь.
- Техника, что перемещалась не более чем на 6", считается двигавшейся на **боевой скорости**. Это отображает то, как техника медленно продвигается, продолжая стрелять, хотя и не в полную мощь.
- Техника, что перемещалась более чем на 6", но не более чем на 12", считается двигавшейся на **крейсерской скорости**. Это отображает то, как экипаж техники сосредотачивается на движении со всей возможной скоростью – вся стрельба из орудий будет очень неточной.

Техника может поворачиваться сколь угодно раз при перемещении, как и любая другая модель. **Техника поворачивается на месте вокруг своей центральной оси**, а не описывает круги. Поворот на месте не считается за движение, поэтому **техника, которая только разворачивалась во время фазы движения, считается неподвижной** (однако обездвиженная техника не может даже разворачиваться). Поворот всегда выполняется от центра техники во избежание случайного смещения чуть дальше от запланированного или дозволенного расстояния. Точно так же, как и другие боевые единицы, техника не может передвигаться по дружественным моделям.

## Труднопроходимый и опасный ландшафт

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

**Техника не замедляется на труднопроходимом ландшафте. Однако вместо этого считает весь труднопроходимый ландшафт опасным.** Техника, провалившая тест на преодоление опасного ландшафта, немедленно обездвиживается и теряет один пункт брони корпуса (см. с. 76).

## ПСИ-ФАЗА

Даже техника способна задействовать энергию варпа.

Техника со спецправилем «пси-пилот» (с. 170) проявляет свои психосилы во время пси-фазы как обычно.

## ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Когда техника стреляет, она использует собственный показатель навыка стрельбы и ведёт огонь так же, как и любая другая боевая единица. Все её орудия должны вести огонь по одной выбранной боевой единице.

## Движение и стрельба техники

**Вся техника имеет специальное правило**

**«безостановочный».** Точность и количество орудий, из каких техника может вести огонь в фазе стрельбы, зависят от того, насколько быстро она двигалась в фазе движения текущего хода, о чем изложено ниже.

## Безостановочный

Безостановочные модели могут стрелять из тяжёлых, залповых или артиллерийских орудий, как если бы оставались неподвижными, даже если на самом деле двигались в предшествующей фазе движения. Кроме того, им разрешено нападать в том же ходе, в каком они стреляли из тяжёлых, залповых, скорострельных или артиллерийских орудий.

- **Техника, что оставалась неподвижной, может стрелять из всех своих орудий** (не забывайте, что поворот на месте не считается за движение).
- **Техника, что двигалась на боевой скорости, может стрелять из одного орудия с целым показателем навыка стрельбы. Техника также может вести стрельбу навскидку из остальных орудий**, если хочет. Хотя, разумеется, она не может вести такой огонь из любого орудия, из которого нельзя стрелять навскидку.
- **Техника, что двигалась на крейсерской скорости, может вести стрельбу только навскидку**, как описано выше.

## Техника и артиллерийские орудия

В отличие от других боевых единиц техника может передвигаться и стрелять из артиллерийских орудий. Однако техника, ведущая огонь из артиллерийского орудия, может стрелять только навскидку из остальных орудий в этом ходе. Техника, которая передвигалась на крейсерской скорости, может вести стрельбу навскидку из артиллерийского орудия, но, разумеется, если из него можно вести стрельбу навскидку.

### Орудия техники и линия прямой видимости

Технике необходимо иметь возможность провести линию прямой видимости до своей цели, чтобы по ней стрелять. При стрельбе из орудий техники поверните их в сторону цели и затем **начните линию прямой видимости от точки крепления каждого орудия и ведите её вдоль ствола**, чтобы узнать, не препятствуют ли выстрелу ландшафт или модели.

Если выбранная в качестве цели боевая единица не видна только некоторым орудиям техники, тогда спас-броски за укрытие цели определяются так, как если бы каждое стреляющее орудие техники являлось отдельной ведущей огонь боевой единицей. Учтите, что даже при навесной стрельбе цель должна находиться в секторе видимости орудия.

На некоторых моделях бывает невозможно в буквальном смысле провести линию прямой видимости от орудия в направлении цели из-за того, как собрана модель, или из-за того, что орудие намертво приклеено. В таком случае игрокам следует допускать, что пушки техники свободно вращаются или поворачиваются на своих лафетах. В таких редких случаях допускайте, что пушки могут менять угол вертикального наклона максимум на  $45^\circ$ , даже если ствол на самой модели не может этого сделать просто физически! Вдобавок допускайте, что все корпусные орудия могут поворачиваться горизонтально максимум на  $45^\circ$ .

### Орудия техники и линия прямой видимости

«Хищник» ведёт огонь по оркам. Орудие на левом спонсоне не может провести линию прямой видимости до выбранной цели и потому не может стрелять.

#### Сектор видимости 1

Спонсонное орудие

#### Сектор видимости 2

Корпусное орудие

Спонсонное орудие

#### Сектор видимости 3

Турельное орудие

#### Сектор видимости 4

Башенное орудие

## Движение на максимальной скорости

Техника может выбрать перемещение на полной скорости вместо открытия огня в фазе стрельбы, немедленно передвинувшись не более чем на 6"; при данном движении тест на преодоление опасного ландшафта проходит как обычно. Танки не могут двигаться на максимальной скорости в том же ходе, в каком совершали танковый удар (с. 92).

## Стрельба по технике

**При стрельбе боевой единицы по технике она должна видеть её корпус или башню** (не принимая в расчёт стволы орудий техники, антенны, декоративные стяжки и т.п.). Учтите, что в отличие от других моделей, крылья техники являются не декоративными, а частью корпуса. Тогда как вся боевая единица должна стрелять по одной и той же цели, это обычно подразумевает, что некоторые из её единиц оружия не смогут попасть по выделенной технике – мы допускаем, что остальные члены экипажа обеспечивают прикрывающий огонь. Если выбранная в качестве цели техника находится в пределах дальности оружия, сделайте бросок на попадание как обычно. Если какие-то из попаданий оказались удачны, кидайте кубики за каждое из них, чтобы узнать, пробили ли они броню техники, как описано далее.

### Стороны техники и показатели брони

Не вся техника в равной степени бронирована. Некоторые танки защищены бесконечными слоями адамантия и керамитовых пластин, в то время как лёгкие машины больше полагаются на свою скорость для уклонения от огня. Таким образом, у техники есть различные показатели брони, отображающие её толщину. Показатели лобовой, бортовой и кормовой брони отдельных машин могут варьироваться между собой. **Выстрелы отыгрываются против той стороны техники, с какой был произведён выстрел. Чтобы узнать, с какой стороны был произведён выстрел, проведите воображаемые линии через углы техники** (см. рисунок внизу). Если в боевой единице есть модели, которые стреляют по двум или более разным сторонам выбранной техники (какие-то модели стоят впереди, а какие-то сбоку, например), выстрелы отыгрываются по отдельности за каждую сторону. Направление, в котором повернута башня, не оказывает влияния на сторону техники, по которой вы стреляете.

### Стороны брони техники

Лобовая броня  
Бортовая броня  
Бортовая броня  
Кормовая броня

### Оружие взрывного типа

При стрельбе из оружия взрывного типа по технике поместите маркер отверстием над любой частью корпуса техники и затем сделайте бросок на смещение как обычно. В случае с несколькими взрывами техника получает по одному попаданию каждый раз, когда маркер взрыва какой-либо частью задевает технику или её подставку. Бросок на пробитие брони отыгрывается против той стороны, с которой вёл огонь стреляющий, независимо от позиции маркера.

### Оружие огнестрельного типа

Если техника или её подставка даже частично попадают под шаблон, она получает попадание по той стороне, с которой вёл огонь стреляющий.

### Броски на пробитие брони

Попадание по технике не гарантирует, что вы её повредите. После нанесения технике попадания бросьте D6, прибавьте к результату значение показателя силы орудия и сравните эту сумму с показателем брони соответствующей стороны техники.

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

*К примеру, лазпушка наносит попадание по лобовой броне «Хищника» космодесантников (показатель брони 13). При броске D6 игроку выпадает 4, и он добавляет к этому числу значение показателя силы лазпушки, равное 9, получая в общей сумме 13. Так как сумма равна показателю брони «Хищника», то он получает скользящее попадание. Если бы игрок выкинул 5 или 5, то техника получила бы пробивающее попадание.*

### Отыгрыш повреждений

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

### Скользящие попадания

Если нанесено скользящее попадание, техника теряет 1 пункт брони корпуса.

### Пробивающие попадания

Если нанесено пробивающее попадание, техника не только теряет 1 пункт брони корпуса, но и получает дополнительный урон. **После вычета пунктов брони корпуса бросьте D6 за каждый выстрел, пробивший броню техники.** Приплюсуйте любые соответствующие модификаторы (они все суммируются), как, например, имеющиеся у оружия с высоким AP (с. 76), и узнайте получившийся результат, используя таблицу повреждений техники слева. Вы должны делать бросок по таблице повреждений техники, даже если техника потеряла достаточно пунктов брони корпуса и стала разбитой, так как по-прежнему остаётся шанс её взрыва!



Таблица повреждений техники

D6	Результат
1-3	<b>Экипаж оглушён.</b> Техника содрогается от атаки, но не получает какого-либо серьёзного ущерба (или, возможно, экипаж решает, что пришло время быстро сменить позицию). Техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.
4	<b>Экипаж контужен.</b> Экипаж серьёзно пострадал после атаки или, возможно, все системы целенаведения и управления временно вышли из строя. Техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода. Техника не может передвигаться и поворачиваться на месте до конца своего следующего хода. Если это летательный аппарат, выполняющий «свечу», тогда он должен передвигаться на 18" и вообще не может поворачиваться в своей следующей фазе движения.
5	<b>Орудие уничтожено.</b> Попадание причинило критический урон части вооружения техники. Одно из орудий техники (случайно выбранное) уничтожается – включая любые комби- или встроенные орудия. Сюда же относятся усовершенствования техники, действующие как орудия, например, турельные штурмболтеры или поисково-истребительные ракеты. Орудия с иссякшим боеприпасом не считаются – они и так уже по большей части не работают. Если у техники не осталось орудий, тогда вместо этого действует результат «обездвижена» (см. ниже).
6	<b>Обездвижена.</b> Техника получает повреждение колёс, гусениц, гравитационного или реактивного двигателя или лишается ног. Если это колесница, то вместо этого результата действует результат «экипаж контужен» (см. выше). Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, бросьте ещё один D6: при выпадении 1 или 2 данный летательный аппарат немедленно претерпевает крушение (см. ниже), на 3+ вместо этого результата действует результат «экипаж контужен» (см. выше). Прочая техника обездвиживается. Обездвиженная техника не может двигаться - она не может даже поворачиваться, но её башня продолжает вращаться и выбирать цели. Остальные орудия могут стрелять в пределах своих секторов видимости. При каждом очередном результате "обездвижена", полученном уже обездвиженной техникой, вычитается дополнительный пункт брони корпуса.
7+	<b>Взорвана!</b> Технику разрывает на части в мощном взрыве, когда возгорается её топливо или детонируют боеприпасы. Техника уничтожается. Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, он немедленно претерпевает крушение (см. ниже), в остальных случаях ближайшие боевые единицы получают по попаданию с силой 4 и AP– за каждую модель в пределах D6" от техники (отыграйте их вместе, независимо от того сколько таких взрывов произошло поблизости), так как пылающие обломки разлетаются по всей площади взрыва. Затем техника удаляется с поля боя.  <b>Крушение.</b> Воздушное судно взрывается, и его горящие обломки дождём падают на поле боя. Поместите маркер большого взрыва центром точно над летательным аппаратом и затем сместите на 2D6". Любые боевые единицы под окончательной позицией маркера взрыва получают столько попаданий с силой 6 и AP-, сколько их моделей оказалось под маркером. Затем летательный аппарат убирается с поля боя.

Оружие с высоким AP

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

Если оружие с AP2 делает пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к броску по таблице повреждений техники.

Если оружие с AP1 делает пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к броску по таблице повреждений техники.

Результаты повреждения техники и пункты брони корпуса

Порой в правилах указывается, что техника получает результат «экипаж оглушён», «экипаж контужен», «оружие уничтожено» или «обездвижена». Если только в правиле специально не сказано, что техника получает скользящее или пробивающее попадание, или как-то иначе не сказано, что техника потеряет пункт брони, в действие вступает только сам результат таблицы повреждений техники, а пункты брони не снимаются.

Разбитая техника

**Техника, потерявшая все свои пункты брони корпуса, становится разбитой.** Разбитая техника уничтожается. Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, он претерпевает крушение (см. таблицу повреждений техники). В остальных случаях разбитая модель остаётся на месте и считается за декоративный элемент труднопроходимого ландшафта (с. 108).

Создание сюжета

Среди самых приятных особенностей игры Warhammer 40,000 можно назвать исполнение самолётами фигур высшего пилотажа над полем боя, использование всей огневой мощи бронированных громадин, а также уничтожение подобных вражеских машин. Разрушение техники – захватывающее событие, которое в корне может поменять ход игры. К тому же и сами обломки техники становятся важной частью ландшафта. Но как лучше всего отобразить подобное сражение?

Некоторым нравится демонстрировать невезение своих передвижных средств, переворачивая вверх уничтоженную технику. Некоторые заходят ещё дальше и делают под нижней частью машин боевые повреждения. Однако многие машины имеют мелкие детали на верхней части, поэтому игроки зачастую протестуют против подобного грубого обращения с их великолепно покрашенными танками и принимают другое решение. Мы знаем нескольких игроков, которые с помощью ваты отображают клубы поднимающегося дыма от уничтоженных машин. Это визуально приемлемое решение и вдвойне удобное, если кто-нибудь прольёт свой чай.

### Техника и укрытие – скрытые цели

Техника не получает преимущества от укрытия тем же образом, что и пехота – её размеры и масса подразумевают, что она не может пользоваться преимуществом укрытия, как меньшие и более проворные войска. Однако машины могут занимать позиции так, чтобы противнику было сложнее попасть по их уязвимым местам. Отличие от того, как действует укрытие для других моделей, представлено следующими исключениями из обычных правил на укрытие:

- Чтобы техника считалась находящейся в укрытии, хотя бы 25% той стороны, по которой стреляют (лоб, борта или корма), должно быть спрятано за загораживающим ландшафтом или моделями с точки обзора стреляющего. В этом случае считается, что техника скрыта (или «танк в окопе»). Если боевая единица стреляет по технике, техника считается скрытой, только если 25% её корпуса спрятано от большей части стреляющих моделей, способных повредить технику. Если боевая единица имеет модели, стреляющие по двум или более разным сторонам выбранной техники, то определите, скрыта техника или нет отдельно для каждой стороны, используя только модели, стреляющие по этой стороне.
- Техника не скрывается, если просто находится на площадном ландшафте. Здесь действует то же правило 25%, приведённое выше.
- Техника не может залегать добровольно или как-либо иначе.
- Если цель скрыта и получает скользящее или пробивающее попадание, она должна кинуть спас-бросок точно так же, как модель, не относящаяся к технике, кидала бы его против ранения (к примеру, спас-бросок за деревья на 5+ и т.п.). Если спас-бросок удачный, попадание не засчитывается, пункты брони корпуса не вычисляются и броски по таблице повреждений техники не совершаются. Если специальное правило или какое-либо оснащение делают технику скрытой, даже если она находится не в укрытии, она получает спас-бросок за укрытие на 5+, если в кодексе или списке армии не указано иного.

Редко бывает, что стреляющая боевая единица не в состоянии увидеть хоть какую-либо часть той стороны корпуса (лобовой, бортовой или кормовой), в секторе которой находится, однако она по-прежнему может видеть другую сторону выбранной цели. В этом случае она может вести огонь по той стороне, которую видит, но для отображения подобной стрельбы под углом техника получает спас-бросок за укрытие на один пункт выше, чем даёт укрытие, скрывающее другую сторону техники.

### Создание сюжета

Некоторые результаты повреждений, скорее, ослабляют, чем уничтожают модели техники. Танки становятся бездвигательными из-за сорванной гусеницы, их орудийные системы выходят из строя или работают неисправно, экипажи из-за контузии бездействуют целый ход. Отмечать все эти события может быть немного сложно. Некоторые игроки специально не приклеивают орудия и башни на своих моделях, чтобы их можно было аккуратно удалить во время битвы. Это позволяет легко их перевозить и представляет отличный способ отображения результатов «орудие уничтожено» – просто снимите соответствующее орудие.

Другой подход заключается в том, чтобы помещать на технику или рядом с ней кубик, который будет указывать число соответствующего результата повреждений. Вы можете даже приобрести специальный набор маркеров повреждений. Они имеют особые иконки для каждого из результатов повреждений, так что вам потребуется всего лишь поместить нужный маркер на технику или рядом с ней при нанесении повреждений. Как и в случае со многими другими аспектами варгеймерского хобби, здесь нет «истинного решения» – просто убедитесь, что ваш оппонент останется доволен независимо от того, к какому бы соглашению вы ни пришли.

### Скрытая техника

На этих трёх иллюстрациях боевая единица эльдарских Огненных Драконов стреляет по «Носорогу» космодесантников. В каждом случае они находятся в лобовом секторе видимости.

**Рисунок 1:** менее 25% лобовой стороны «Носорога» скрыто за руинами – «Носорог» не считается скрытым.

**Рисунок 2:** более 25% лобовой стороны «Носорога» скрыто за руинами – «Носорог» считается скрытым и получает от руин спас-бросок за укрытие на 4+.

**Рисунок 3:** вся лобовая сторона «Носорога» скрыта за руинами. Однако видна часть бортовой стороны «Носорога». «Носорог» считается скрытым и получает +1 к своему спас-броску за укрытие – соответственно он имеет спас-бросок за укрытие на 3+.

## Техника и наступление

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

### Наступление техники

Техника не может нападать. Учтите, что шагоходы (см. с. 90) и колесницы (см. с. 86) составляют исключение.

### Наступление на технику

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

### Нападение на технику

Боевая единица может напасть на технику в своей подфазе нападения. Манёвр нападения проводится так же, как нападение на другие вражеские боевые единицы.

### Техника и упреждение

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

### Проведение наступления

Из-за размеров техники не попасть по ней в ближнем бою практически невозможно. Мы допускаем, что любая боевая единица, которой по силам достичь техники, будет двигаться достаточно быстро, чтобы с относительной лёгкостью нанести удар — хотя для попадания по уязвимым местам все равно потребуются внимание. Следовательно, **навык ближнего боя у всей техники считается равным 1**. Исключение составляют шагоходы (с. 90) и колесницы (с. 86), чьи навыки ближнего боя разнятся. У обездвиженной техники, не относящейся к шагоходам, навыки ближнего всегда считаются равными 0.

### Пробитие брони при наступлении

Пробитие брони определяется тем же образом, что и при стрельбе (D6 + сила атакующего). В ближнем бою, однако, **все попадания отыгрываются против кормовой брони техники** ради отображения возможности попасть по уязвимому месту.

### Результаты наступления

Бои против техники сильно отличаются от проводимых между другими классами боевых единиц. **В то время как на технику можно наступать, она не может ввязываться в бой и не может быть связана боем**. В конце раунда ближнего боя против техники **вычислите результат наступления как обычно, принимая каждое скользящее попадание за 1 ранение, а каждое пробивающее попадание за 2 ранения**.

Если техника проигрывает бой, ничего не происходит. **Никакие манёвры преследования, ввязывания в бой или объединения не совершаются**. Техника и противник остаются на своих местах и могут свободно передвигаться в будущие ходы.

Если техника выигрывает бой, противник проходит проверку на боевой дух как обычно и отступает, если проваливает её, хотя техника не может объединяться или совершать преследование.

### Последующие ходы

Если техника, на которую наступали (и которая выжила), не двигается в последующей фазе движения, то вражеские модели будут продолжать находиться в базовом контакте с ней во время её фаз стрельбы и наступления. Вражеские модели в базовом контакте с техникой (за исключением шагоходов и колесниц) не связаны боем, и, следовательно, по ним можно вести огонь во время фазы стрельбы. Если техника разворачивается на месте (для стрельбы по атакующим, например), уберите эти модели с пути при развороте и затем поместите их обратно в базовом контакте с техникой — или как можно ближе, если нет места.

Боевые единицы, которые все ещё находятся в базовом контакте с техникой во время фазы наступления, могут снова атаковать её, как при обычном продолжающемся бое (включая любые другие модели поблизости, которые можно считать вовлечёнными в бой).

### Техника, лидерство и боевой дух

Во всех случаях допускается, что экипаж обладает абсолютной верой в свою технику и её мощную бронезащиту. Следовательно, **ни при каких обстоятельствах техника никогда не проходит проверки на боевой дух и тесты на лидерство**. Любое редкое падение боевого духа проявляется в виде результатов «экипаж оглушён» и «экипаж контужен» по таблице повреждений техники (с. 70).

## ЭСКАДРОНЫ ТЕХНИКИ

В основном техника сражается как отдельная боевая единица, представленная одной моделью. Однако есть некоторые разновидности техники, например, орочьи баивые багги и эльдарские «Виперы», которые действуют в эскадронах. Эскадроны считаются обычными боевыми единицами за несколькими исключениями и изменениями, описанными ниже.

### Фаза движения

В составе эскадрона техника должна соблюдать боевое построение точно так же, как и модели в обычных боевых единицах, но **в эскадронах единицам техники необходимо оставаться в пределах 4" по горизонтали друг от друга вместо 2"**. Это объясняется тем, что они могут двигаться на разных скоростях, сохраняя при этом боевое построение.

### Фаза стрельбы

Все орудия, из которых каждую фазу ведёт огонь эскадрон техники, должны быть направлены на одну вражескую боевую единицу. Подобно другим боевым единицам, техника в эскадронах может видеть и стрелять через членов собственной боевой единицы, как если бы их не было перед ней. Это отражает то, как техника маневрирует между собой в хорошо отработанном боевом порядке.

### Движение эскадронов на максимальной скорости

Единицы техники в эскадронах могут объявить о движении на максимальной скорости по отдельности или все вместе. Учтите, что необходимо сохранять построение боевой единицы. Те модели, что не передвигаются на максимальной скорости, могут стрелять как обычно.

### Стрельба по эскадронам

При стрельбе по эскадрону техники делайте броски на попадание как обычно. Как только вы определите число попаданий, их **необходимо поочередно отыграть против той модели эскадрона, что находится ближе всего к стреляющей боевой единице** — точно так же, как вы бы отыгрывали ранения против обыкновенной боевой единицы. После уничтожения ближайшей модели эскадрона (то есть, если она разбилась или взорвалась) следующее попадание распределяется против другой ближайшей модели и т.д.

### Фаза наступления

При нападении на эскадрон в ближнем бою делайте броски на попадание как обычно и отыгрывайте эти попадания по очереди — сначала против моделей эскадрона, находящихся в базовом контакте, а затем как обычно против моделей, стоящих дальше, когда будет уничтожена ближайшая модель.

### Повреждение эскадронов

Так как у эскадронов техники нет характеристик ран или стойкости, то распределение ранений у них происходит несколько иначе, чем у более привычных боевых единиц. Для этого **поочередно распределяйте отдельные попадания, а не ранения, начиная с ближайшей модели эскадрона**. Затем сделайте бросок на пробитие брони соответствующей стороны (в ближнем бою на пробитие кормовой брони) и определите результат любых скользящих или пробивающих попаданий. После этого отыграйте следующее попадание и т.д., пока не будут распределены и отыграны все попадания.

### Оставление товарищей по эскадрону

Во время сражения есть вероятность, что один или более членов эскадрона станут бездвигательными, тем самым препятствуя движению остальных. **Если член эскадрона бездвигателен, то остальная часть эскадрона решает его оставить. Для этого остальная часть эскадрона должна выйти из боевого построения с ним; после этого бездвигательная модель (модели) считается отдельной боевой единицей**. Этого нельзя делать, если член эскадрона получил всего лишь результат «экипаж контужен» — в этом случае мы допускаем, что товарищи по эскадрону спланиваются для его защиты, пока он полностью не восстановится.

## ТРАНСПОРТЫ

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

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

### ТРАНСПОРТНАЯ ВМЕСТИМОСТЬ

Каждая транспортная машина имеет максимальную вместимость пассажиров, которую она никогда не может превышать.

**Транспорт может перевозить одну боевую единицу пехоты и/или любое количество независимых персонажей** (при условии, что они тоже относятся к пехоте), **не превышая общего количества моделей, равного транспортной вместимости техники.** Если какая-то часть боевой единицы находится в технике, то вся боевая единица должна погрузиться в транспорт – боевая единица не может погрузиться частично или распределиться по нескольким транспортам.

Только модели пехоты могут грузиться в транспорты (сюда не входят прыжковая пехота и пехота с реактивными ранцами), если только не указано иное. Некоторые крупные модели пехоты считаются более чем за одну модель и, соответственно, занимают больше одного пункта транспортной вместимости. В таких случаях об этом будет написано в правилах модели. Иногда будут встречаться ограничения на классы моделей, которые можно погрузить в определённую технику, и об этом будет написано в статье боевой единицы. Терминаторы Космического Десанта, к примеру, не могут грузиться в машины «Носорог» или «Секач», хотя их может транспортировать «Лэндрейдер».

### Стальные нервы

**Боевые единицы, погруженные в транспорты, обладают бесстрашием, пока находятся внутри.**

### Бесстрашие

Боевые единицы, содержащие одну или более моделей со специальным правилом «бесстрашие», автоматически проходят тесты на подавление огнём, устрашение, перегруппировку и боевой дух, но не могут залегать и добровольно проваливать проверку на боевой дух по правилу «наше оружие бесполезно» (с. 53). Если боевая единица залегла, а уже потом получила спецправило «бесстрашие», залегание немедленно прекращается.

### МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ

Транспорт может иметь несколько мест для стрельбы, что определено в его статье. Местом для стрельбы может являться люк или бойница, из которых один или более пассажиров внутри техники могут вести огонь из стрелкового оружия (или используя колдовской огонь). Если только в статье техники не указано иного, то **с каждого места для стрельбы может стрелять только один пассажир, остальные транспортируемые модели не могут вести огонь.** Дальность и линия прямой видимости отмеряются от самого места для стрельбы. Если погруженная модель стреляет с места для стрельбы оружием огнестрельного типа и психосилой **«луч»**, то она не задевает технику – мы допускаем, что огонь ведётся достаточно

аккуратно, чтобы не задевать корпус транспорта. Учтите, что пассажиры могут стрелять по цели, отличной от той, по которой ведёт огонь техника.

Модели, стреляющие из техники, которая двигалась на боевой скорости, считаются передвигавшимися в этом ходе. Модели, стреляющие из техники, которая двигалась на крейсерской скорости, в этом ходе могут вести стрельбу только навскидку. Они не могут стрелять, если техника двигалась на максимальной скорости или использовала дымовые гранатомёты в этом ходе, равно как и техника не может двигаться на максимальной скорости или использовать дымовые гранатомёты в том ходе, в котором погруженная в неё боевая единица вела огонь.

### МЕСТА ДЛЯ ВХОДА

Каждая техника, способная перевозить пассажиров, имеет определённое количество мест входа, что определено в её статье. Это могут быть двери, рампы или люки, которые используют пассажиры, чтобы забираться внутрь и вылезать из техники (см. ниже, чтобы узнать подробности). Полётная подставка также считается местом входа.

### ПОГРУЗКА И ВЫСАДКА

Модели могут грузиться или высаживаться в фазе движения только добровольно. Они не могут добровольно погрузиться или высадиться в один и тот же ход. Однако они могут погружаться и затем производить вынужденную высадку, если их транспорт уничтожен.

### Погрузка

**Боевая единица может совершить погрузку в технику, передвинув каждую модель в пределы 2" от её места входа во время фазы движения** – тесты на преодоление труднопроходимого и опасного ландшафта проходятся как обычно. Вся боевая единица должна быть способна погрузиться – если некоторые модели находятся дальше 2", вся боевая единица должна оставаться снаружи. Когда боевая единица погрузится, уберите её в сторону со стола, отметив, что эта боевая единица транспортируется. Если игрокам необходимо измерить расстояние, связанное с погруженной боевой единицей (за исключением её стрельбы), это расстояние отмеряется от или до корпуса техники.

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

## Высадка

Боевая единица, которая начинает свою фазу движения погруженной в технику, может высадиться до или после движения техники (а также разворотов на месте и т.п.) при условии, что техника двигалась не более чем на 6".

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

## Размещение высадившихся моделей

При высадке боевой единицы размещайте модели поочерёдно следующим образом: поставьте первую модель в базовом контакте с одним из мест входа в технику (включая её полётную подставку, если она есть). Подставку высаживающейся модели нельзя ставить в пределах 1" от вражеской модели или на непроходимом ландшафте.

**Затем модель может двигаться как обычно** – тесты на преодоление труднопроходимого и опасного ландшафта проходятся как обычно, но **она должна завершить своё движение целиком в пределах 6" от места входа, из которого высадилась** (мы допускаем, что любое непокрытое из-за этого расстояние уходит на вылезание из транспорта). Повторяйте этот процесс для каждой модели боевой единицы. **В конце движения боевой единицы все её модели должны находиться в боевом построении.**

## Ограничения после высадки

После высадки модели могут проявлять свои психосилы и стрелять (но так, будто они уже двигались) или бежать в своей последующей фазе стрельбы, однако они не могут объявлять о нападении в своей последующей фазе наступления. Если боевая единица высаживается из уничтоженной техники во время вражеского хода, ей нельзя нападать в фазе наступления собственного хода, если только уничтоженная техника не имела специальное правило «десантно-штурмовая техника» (с. 157).

## Экстренная высадка

Если модели не могут произвести высадку из-за противников или из-за того, что они завершат движение на непроходимом ландшафте, боевая единица может произвести экстренную высадку. В этом случае модель можно разместить где угодно в базовом контакте с корпусом техники, после чего она может двигаться как при обычной высадке. **Боевая единица не может совершать какие-либо добровольные действия до конца хода.** Если даже такая высадка неосуществима из-за невозможности разместить одну или более моделей, тогда боевая единица не может высадиться.

## НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ТРАНСПОРТЫ

Если независимый персонаж (или даже более чем один) и боевая единица вместе грузятся в одну и ту же технику, они автоматически соединяются, как если бы независимый персонаж находился в пределах 2" от боевой единицы. Если независимый персонаж или боевая единица уже находятся в технике, то к ним могут присоединиться другие, тоже погружившись внутрь (если, конечно, хватит места). Боевая единица и независимый персонаж(и) в последующей фазе движения могут высадиться вместе как единая боевая единица. В ином случае боевая единица или независимый персонаж могут разделиться, высадившись отдельно, пока остальные остаются внутри. Они могут разделиться, высадившись даже одновременно, при условии, что они завершат своё движение более чем в 2" друг от друга.

## ТРАНСПОРТЫ И НАСТУПЛЕНИЯ

Если на транспортную технику наступают, то погруженная боевая единица может вести упреждающий огонь по атакующим с мест для стрельбы. Учтите, боевая единица по-прежнему может вести упреждающий огонь только раз в ход, даже если она погружена в транспорт. Если транспортная техника разбита, взорвана или претерпела крушение, любые ранения, нанесённые её пассажирам, не учитываются в послебоевом анализе, а выжившие пассажиры не связываются боем с боевыми единицами, нападавшими на их транспортную технику.

## Приданные транспорты

Иногда в статье боевой единицы представлена опция транспорта, позволяющая вместе с боевой единицей выбрать технику. Такие приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска (см. с. 120), но в отношении всех остальных правил считаются выполняющими ту же самую роль, что и боевая единица, для которой её купили.

Например, БМП «Носорог», купленный для тактического отделения Космодесанта (ячейка основных войск), считается за боевую единицу основных войск, а купленный для отделения арьергардных ветеранов Космодесанта (ячейка элитных войск) считается уже за элитную боевую единицу.

Другие машины тоже могут иметь транспортную вместимость, но они уже как обычно выбираются отдельно, имеют другое назначение и занимают собственную ячейку в схеме организации войска.

Единственное ограничение для приданного транспорта заключается в том, что при расстановке он может перевозить только ту боевую единицу, вместе с которой его выбрали (плюс присоединившийся к ней независимый персонаж). После начала игры он уже может транспортировать любую дружественную боевую единицу пехоты при условии соблюдения транспортной вместимости и других специальных исключений, описанных в статье техники.

## ПСИХОСИЛЫ И ТРАНСПОРТЫ

Псайкеры (с. 22), погруженные в транспорт, могут целиться во вражеские боевые единицы только психосилами **колдовского огня** и только в том случае, если в технике есть место для стрельбы, из которого видно цель. Псайкерам в транспорте нельзя пытаться проявить психосилы иного вида.

Психосилы нельзя направлять на боевые единицы, погруженные в транспорт.

## ВОЗДЕЙСТВИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ НА ПАССАЖИРОВ

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

- **Экипаж оглушён, контужен, оружие уничтожено, техника обездвижена.** В конце той фазы, в которой техника получила одна или более таких результатов повреждений, пассажиры должны пройти тест на лидерство. Если тест успешно пройден, с боевой единицей ничего не случается. Если провален, боевая единица может стрелять только навскидку в своей следующей фазе стрельбы, но больше ничего с ней не случается.
- **Разбита (вся техника, кроме выполняющих «свечу» ЛА).** Пассажиры должны немедленно высадиться в обычном порядке (см. с. 81), однако они должны закончить своё движение целиком в пределах 3", а не 6". Если даже при экстренной высадке некоторые модели неспособны высадиться, тогда любые модели, что не могут высадиться, удаляются как потери. Это не препятствует высадке остальной части боевой единицы. Затем боевая единица должна пройти тест на подавление огнём. После этого техника превращается в обломки.
- **Взорвана!** Боевая единица получает число попаданий с силой 4 и AP—, равное количеству погруженных моделей. Ранения распределяются случайно. Выжившие пассажиры расставляются в боевом построении там, где раньше находилась техника; любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление огнём.
- **Разбита (выполняющие «свечу» ЛА) и крушение.** Боевая единица получает число попаданий с силой 10 и AP2, равное количеству погруженных моделей. Ранения распределяются случайно. Выжившие пассажиры расставляются в боевом построении там, где раньше находилась техника; любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление огнём.

Если транспорт уничтожается стрелковой атакой, то любая боевая единица, что стреляла по нему в этом ходе, может, если ей дозволено, напасть на высадившихся пассажиров.

## ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

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

### ВОЗДУШНАЯ ПОДДЕРЖКА

Летательные аппараты должны начинать игру в резерве (с. 135). Специальные правила, что позволяют игроку-владельцу выдвинуть одну или более своих боевых единиц из резерва после расстановки, но до начала игры (например, способность осколка К'тан под названием «великая иллюзия»), нельзя использовать для выдвигания из резервов летательного аппарата, если только в них прямо не прописано, что летательные аппараты (сокращено ЛА) могут начинать игру расставленными на столе (например по правилу «к взлёту готов» у посадочной площадки «Небесный щит»).

### ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ И ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Летательные аппараты имеют полётные подставки, которые держат их высоко над полем боя. Однако расстояние по-прежнему отмеряется от и до корпуса летательного аппарата, за исключением орудий и мест для стрельбы техники, расстояние для которых тоже отмеряется как обычно. Подставка летательного аппарата, в сущности, не учитывается за исключением случаев когда:

- ЛА находится в ближнем бою – в этом случае модели могут придвинуться для контакта с корпусом техники, её подставкой или с тем и другим.
- Модели погружаются или высаживаются из ЛА – в этом случае полётная подставка используется в качестве места входа.

### ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ И ДРУГИЕ МОДЕЛИ

Модели, которые физически умещаются под моделью летательного аппарата, могут двигаться под ней. Более того, летательный аппарат может завершить своё движение над подобными моделями. Однако в таком случае вражеские модели все равно должны находиться на расстоянии 1" от подставки летательного аппарата, и летательному аппарату нельзя завершать своё движение так, что его подставка находилась бы в пределах 1" от других вражеских моделей.

### Маневрирование

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

#### Уклонение

Если целью стрелковой атаки становится ваша боевая единица с любыми моделями, имеющими специальное правило «уклонение», вы можете объявить, что она уклоняется. Это решение необходимо принять до совершения любых бросков на попадание. Если боевая единица уклоняется, все её модели с этим специальным правилом получают спас-бросок за укрытие на 4+ до начала своей следующей фазы движения, но могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.

### «СВЕЧА»

Обычно летательные аппараты могут совершать особую фигуру высшего пилотажа, называемую «свечой». Некоторые к тому же могут парить (см. страницу напротив). «Свеча» позволяет летательному аппарату двигаться с фантастической скоростью, из-за чего его трудно сбить, но это ограничивает его манёвренность. **Если летательный аппарат делает «свечу», то при боевой скорости он движется на 18", а при крейсерской – максимум на 36"**. Однако из-за того, что технике требуется определённая величина положительной тяги, чтобы оставаться в воздухе, выполняющий «свечу» летательный аппарат **никогда не может добровольно передвигаться меньше чем на 18" в своей фазе движения**. Если выполняющий «свечу» ЛА вынужден передвинуться менее чем на 18" в своей фазе движения, он автоматический разбивается.

Ради отображения ограниченной манёвренности выполняющий «свечу» ЛА до начала своего движения может совершить всего один поворот на месте максимум на 90°. Соответственно, он должен двигаться вперёд по прямой линии. В том ходе, в котором летательный аппарат выходит на стол из резерва, он может лететь в любом направлении, в котором вы захотите, при условии, что в результате движения он снова не уйдёт за край стола.

Выполняющий «свечу» ЛА может перемещаться над загораживающими боевыми единицами и непроходимым ландшафтом точно так же, как и скиммеры (с. 89). Вдобавок выполняющий «свечу» ЛА не обязан проходить тесты на преодоление опасного ландшафта, даже если он начинает движение или останавливается над труднопроходимым, опасным или непроходимым ландшафтом. В заключение, модели не могут погружаться или добровольно высаживаться из выполняющего «свечу» летательного аппарата.

### «Свеча», танковый удар и таран

Выполняющие «свечу» летательные аппараты не могут совершать танковый удар или идти на таран (с. 92) так же, как и против них нельзя совершать танковый удар или идти на таран. Если таранящая техника завершает своё движение под выполняющим «свечу» ЛА, слегка подвиньте её так, чтобы она оказалась в 1" от подставки ЛА.

### Выполнение «свечи» и стрельба

Летательные аппараты имеют продвинутые системы наведения, предназначенные для работы на высоких скоростях.

Выполняющий «свечу» летательный аппарат **может стрелять максимум из четырёх своих орудий, используя целый показатель навыка стрельбы, если в этом ходе он передвигался на боевой или крейсерской скорости**.

### Трудно попасть

Выполняющие «свечу» летательные аппараты представляют собой невероятно трудные цели для войск без подходяще откалиброванного оружия и оптики. **Выстрелы против выполняющего «свечу» летательного аппарата отыгрываются только как при стрельбе навскидку** (если только у модели или оружия нет специального правила «противовоздушное», описанного на с. 171). Оружие огнестрельного и взрывного типа, а также любые другие атаки, при которых бросок на попадание не совершается, не могут попасть по летательному аппарату в режиме «свечи».

### «Свеча» и максимальная скорость

Выполняющий «свечу» летательный аппарат на максимальной скорости должен двигаться вперёд по прямой линии не менее чем на 12" и не более чем на 24".



### Нападение на выполняющие «свечу» ЛА

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

### Ремонт выполняющих «свечу» ЛА

Некоторые модели наделены способностью восстанавливать пункты брони корпуса и исправлять результаты «обездвижена» или «орудие уничтожено». Такие модели могут использовать подобные способности на выполняющем «свечу» ЛА, если только этот ЛА является транспортом, а модель, пытающаяся починить его, погружена внутрь.

### Покидание боевого воздушного пространства

Весьма вероятно, что выполняющий «свечу» летательный аппарат покинет стол либо преднамеренно, либо по случайности. Если это случается, говорят, что ЛА покинул боевое воздушное пространство. После этого он попадает в действующие резервы (см. с. 136). Покинувший боевое воздушное пространство летательный аппарат должен выполнять «свечу» при возвращении из действующих резервов, даже если относится к классу парящей техники.

ЛА не может покидать боевое воздушное пространство в том же ходе, в котором вошёл в игру из резерва - игрок-владелец должен поставить свою модель так, чтобы она не покинула стол в этом же ходе.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждой фазы стрельбы летательные аппараты могут сделать выбор – использовать специальное правило «противовоздушное» (с. 171) или нет. Они не обязаны использовать специальное правило «противовоздушное», но если это они делают, то все орудия, из которых они стреляют в этом ходе, считаются имеющими специальное правило «противовоздушное».

## ЛА И РЕЗУЛЬТАТ «ОБЕЗДВИЖЕНА»

Если двигатели заглухнут во время полёта, это может обернуться катастрофическими последствиями для летательного аппарата. Если выполняющий «свечу» ЛА получает результат «обездвижена», бросьте D6: на 1 или 2 ЛА немедленно претерпевает крушение (с. 76). На 3+ вместо результата «обездвижена» действует результат «экипаж контужен».

## Класс «парящая техника»

Летательный аппарат, который имеет класс «парящая», может предпочесть парить вместо выполнения «свечи». Парение замедляет летательный аппарат, но делает значительно подвижнее.

В каждой фазе движения летательный аппарат с классом «парящая» должен перед началом движения и высадкой любых моделей объявлять, собирается ли он выполнять «свечу» или парить. Это означает, что, если ЛА прибывает из резерва, вы должны объявить, какой режим передвижения он использует, прежде чем поместить его на стол. Если летательный аппарат состоит в эскадрильи, то вся техника в эскадрильи должна выбрать тот же режим передвижения. ЛА в режиме парения не может переключиться на режим «свечи», если он обездвижен.

Если летательный аппарат парит, то он действует точно так же, как скоростной скиммер (с. 89). Это повышает его манёвренность, но зачастую ограничивает число орудий, из которых он может стрелять.

КОЛЕСНИЦЫ

Одни колесницы - это персональные военные машины для высокопоставленных персонажей, которые предпочитают обозревать поле битвы с возвышения. Другие представляют собой чудовищные конструкции, созданные с единственной целью - давить под колёсами врагов.

Колесница является необычной боевой единицей с двойным профилем: один для наездника колесницы (см. ниже), а второй для самой колесницы. Однако колесница всегда считается за одну модель. При различного рода тестах на характеристики всегда используется профиль наездника. Более того, любые модификаторы характеристик, влияющие на модель колесницы, касаются и наездника, и самой колесницы.

Пример профиля колесницы:

	WS	BS	S	T	W	I	A	L	S
Возвышенная обольстительница	5	4	3	3	1	5	4	7	-
Броня									
	BS	F	S	R	HP				
Колесница искательниц	4	11	11	10	2				

ПЕРСОНАЖИ, УПРАВЛЯЮЩИЕ КОЛЕСНИЦАМИ

Персонажа, размещённого на колеснице, называют её наездником или колесничим. Колесничий не может высаживаться из своей колесницы, и по нему нельзя целиться отдельно от его колесницы. Если раны колесничего снизились до 0 или его колесница уничтожена, тогда вся модель удаляется из игры как потеря. Если у наездника есть специальное правило, возвращающее его в игру после гибели, как, например, специальное правило «вечноживущий» у некронов, колесница данной модели тоже возвращается в игру с одним пунктом брони корпуса.

ДВИЖЕНИЕ КОЛЕСНИЦ

Колесницы двигаются как обычная техника своего класса.

СТРЕЛЬБА КОЛЕСНИЦ

При определении необходимого значения броска на попадание для любого оружия, из которого стреляет модель колесницы, используйте навык стрельбы колесницы для любого оружия, установленного на саму колесницу, и навык стрельбы наездника для любого оружия, имеющегося у него самого. В дополнение к стрельбе из орудий колесницы, колесничий может открыть огонь из любого стрелкового оружия, каким сам оснащён. При этом он считается неподвижным, даже если колесница двигалась в предыдущей фазе движения. Тем не менее колесница и её наездник должны целиться в одну и ту же боевую единицу.

СТРЕЛЬБА ПО КОЛЕСНИЦАМ

При стрельбе по боевой единице колесницы сложите все удачные попадания. Отложите кубики, которые нанесли попадания, и создайте из них «общий фонд», где каждое попадание представлено кубиком. Если есть попадания с разными показателями силы, AP или специальными правилами, которые влияют на любые наносимые ими ранения или спас-броски, разделите их в общем фонде на группы. Все попадания с одинаковыми показателями силы, AP и специальными правилами должны составлять один фонд. Если все попадания одинаковы, то общий фонд будет состоять всего из одной группы.

Затем игрок, управляющий боевой единицей колесницы, распределяет каждый фонд попаданий на наездника или колесницу ближайшей модели боевой единицы. Если требуется распределить попадания из нескольких фондов, игрок, который произвёл атаки, решает, в какой последовательности их распределять. Необходимо распределить все попадания из одного отдельно взятого общего фонда, прежде чем двинуться к следующему. Фонды попаданий от единиц оружия взрывного и огнемётного типа всегда отыгрываются против колесницы. Если модель колесницы получает попадание при точном выстреле, данное попадание распределяет стреляющий игрок, а не управляющий.

Как и для любой другой техники, при отыгрыше успешных попаданий по колеснице определяйте, какие из показателей брони использовать, основываясь на местоположении модели колесницы относительно стреляющей по ней вражеской модели.

## НАСТУПЛЕНИЕ КОЛЕСНИЦ

В отличие от другой техники, колесница может наступать и быть связанной боем. Колеснице дозволяется объявлять о нападении в фазе наступления, но при условии, что она не двигалась на максимальной скорости в предшествующей фазе стрельбы. Колесницы нападают как мотоциклы. Колесницы, нападающие через труднопроходимый ландшафт, должны пройти тест на преодоление опасного ландшафта (если только это не скиммеры). Колесницы, относящиеся к скиммерам, должны пройти тест на преодоление опасного ландшафта, если они начинают или заканчивают свой наступательный манёвр на труднопроходимом ландшафте. Колесница, провалившая тест на преодоление опасного ландшафта, получает скользящее попадание. При условии, что расстояния нападения достаточно, чтобы поставить корпус (или подставку) колесницы в контакт с выбранной в качестве цели боевой единицей, нападение считается успешным.

## Сражение на колеснице

В ближнем бою колесницы сражаются как пехотные модели. Колесницы проводят преследование, манёвры вязывания в бой и объединения, если только их экипаж не контужен.

## Сражение против колесницы

При сражении с моделью колесницы атакующий должен решить, кого будет атаковать каждая его вовлечённая в бой модель: колесничего или колесницу. Все атаки ближнего боя каждой модели необходимо отыгрывать по обозначенной цели (то есть атаки нельзя распределить между наездником и колесницей), даже если модель колесницы в процессе получит попадание при точном ударе.

В любом случае всегда делайте бросок на попадание против WS наездника, а любой урон затем как обычно отыгрывайте против обозначенной цели.

Гранаты можно использовать только для атаки на саму колесницу, поэтому их нельзя использовать моделям, выбравшим в качестве цели колесничего.

Броски на пробитие брони колесницы отыгрываются по её лобовой броне, потому что в отличие от прочей техники наездник колесницы может защищать её. Аналогично, результаты по таблице повреждений, которые не приводят к уничтожению колесницы, никак не влияют на то, как наездник сражается в ближнем бою.

## Поединки

Колесничий, являющийся персонажем, может бросать или принимать вызовы на поединки как обычно (с. 101), но не может совершать героическое вмешательство.

## ЭКИПАЖ И ЗВЕРИ

В дополнение к наезднику некоторые колесницы имеют экипаж или запряжённых зверей. Любые члены экипажа или звери, что тащат колесницу, не учитываются, и по ним никогда нельзя целиться отдельно от техники. Более того, члены экипажа колесницы или звери не могут атаковать, если только не указано иное в профиле колесницы или специальных правилах.

## Молот ярости (для колесниц)

Если колесница завершает свой наступательный манёвр в базовом или корпусном контакте с одной или более вражескими моделями, она делает D6 дополнительных атак, которые наносят попадания автоматически и отыгрываются с силой 6 и AP– (если только не указано иное). Эти атаки не получают бонусов от каких-либо специальных правил (таких как «яростное нападение», «раздирающее» и т.д.) колесницы (или колесничего). Эти атаки отыгрываются во время подфазы схватки на 10 этапе инициативы, но не предоставляют колеснице дополнительного манёвра вязывания в бой.

Если колесница нападает на строение или технику, которая относится к транспорту или колеснице, попадания по правилу «молот ярости» отыгрываются по строению или технике, а не по занявшим строение моделям или наезднику.

## КОЛЕСНИЦЫ БЕЗ КОЛЕСНИЧИХ

Крайне редко встречаются колесницы без наездников. Когда такое случается, все атаки, что попадают по модели, должны распределяться на саму колесницу. В ближнем бою подобные колесницы проводят атаки «молот ярости» как обычно, но не делают дальнейших атак и сражаются с вражескими моделями как и прочая техника (то есть считается, будто у них WS 1).

## КОЛЕСНИЦЫ И РЕЗУЛЬТАТ «ОБЕЗДВИЖЕНА»

Вместо результата «обездвижена» по таблице повреждений техники для колесниц действует результат «экипаж контужен». Колеснице по-прежнему нужно проходить тесты на преодоление опасного ландшафта, если она движется по труднопроходимому ландшафту, однако если тест провален, колесница не обездвиживается, а получает скользящее попадание.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

У колесницы есть спецправило «молот ярости», но вместо одной она получает D6 атак, отыгрываемых с силой 6 и AP–, если только не указано иное. Колесница может перекидывать один или более кубов при определении дальности нападения.

Колесничий имеет спецправила «бесстрашие» и «безостановочный» и может вести упреждение при нападении на колесницу, но не может стрелять из любого оружия, установленного на саму колесницу.

## ОТКРЫТАЯ ТЕХНИКА

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

### ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ ТЕХНИКИ

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

### ОТКРЫТЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Открытая техника не имеет специфичных мест входа. Вместо этого все стороны техники считаются местами входа (независимо от любой подставки, какую она может иметь).

### Стрельба пассажиров из открытых транспортных

Открытые транспорты не имеют специфичных мест для стрельбы. Вместо этого все пассажиры в открытом транспорте могут вести огонь, отмеряя дальность и линию прямой видимости от любой точки корпуса техники.

## ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА

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

### ДВИЖЕНИЕ ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ

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

## СКОРОСТНАЯ ТЕХНИКА

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

### ДВИЖЕНИЕ СКОРОСТНОЙ ТЕХНИКИ

Скоростная техника движется быстрее обычной, поэтому, чтобы это отразить, она может перемещаться максимум на 12" при движении на максимальной скорости.

### Нападение пассажиров из открытых транспортных

Действуя как идеальная ударная платформа, все открытые транспорты считаются десантно-штурмовой техникой.

### Десантно-штурмовая техника

Пассажиры, высаживающиеся из мест входа техники с этим специальным правилом, могут нападать в том же ходе, в каком высаживаются из неё (даже в том ходе, в котором технику уничтожили), если только техника не прибыла из резерва в этом же ходу.

### СТРЕЛЬБА ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ

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

### СТРЕЛЬБА СКОРОСТНОЙ ТЕХНИКИ

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

## СКИММЕРЫ

Некоторые высокотехнологичные машины оснащены антигравитационными двигателями, что позволяют им стремительно скользить над твёрдой землёй и загромождающими войсками.

### СКИММЕРЫ И ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

В отличие от большинства других машин скиммеры имеют под корпусом полётные подставки. Однако расстояние все равно измеряется от и до корпуса скиммера, за исключением орудий и мест для стрельбы техники, расстояние для которых тоже отмеряется как обычно. Подставка скиммера в сущности не учитывается, за исключением случаев когда на скиммер напали или протаранили – в этих случаях модели могут придвинуться в контакт с корпусом техники, её подставкой или с тем и другим.

### ДВИЖЕНИЕ СКИММЕРОВ

Скиммеры могут передвигаться над дружественными и вражескими моделями, но не могут завершать своё движение у них на головах.

Скиммеры способны перемещаться над любым ландшафтом, не учитывая какие-либо штрафы от труднопроходимого ландшафта и за тесты на преодоление опасного ландшафта. Однако если движущийся скиммер начинает или заканчивает своё движение на труднопроходимом или опасном ландшафте, он должен пройти тест на преодоление опасного ландшафта. Скиммер может даже завершить своё движение над непроходимым ландшафтом, если возможно поместить модель на вершину. Но в этом случае скиммер должен пройти тест на преодоление опасного ландшафта.

Если скиммер вынужден завершить своё движение над дружественными или вражескими моделями, слегка передвиньте скиммер так, чтобы ни одна модель не находилась под ним.

### СКОРОСТНЫЕ СКИММЕРЫ

Если техника одновременно является скоростной (см. выше) и скиммером, она может двигаться максимум на 18" при движении на максимальной скорости.

### СКИММЕРЫ И РЕЗУЛЬТАТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Если скиммер обездвижен или разбит, при возможности его подставка удаляется. Если такой возможности нет (подставка приклеена, к примеру), не беспокойтесь. Антигравитационное поле скиммера явно ещё работает, и обездвиженный скиммер будет просто парить на месте, неспособный более двигаться (в том числе и поворачиваться на месте); разбитая машина превращается в парящие, пылающие обломки. Учтите, что в остальных случаях не допускается удалять полётную подставку, так как скиммеры не могут приземлиться в боевых условиях.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммеры, которые не относятся к тяжёлой технике, имеют специальное правило «уклонение».

#### Уклонение

Если целью стрелковой атаки становится ваша боевая единица с любыми моделями, имеющими специальное правило «уклонение», вы можете объявить, что она уклоняется. Это решение необходимо принять до совершения любых бросков на попадание. Если боевая единица уклоняется, все её модели с этим специальным правилом получают спас-бросок за укрытие на 4+ до начала своей следующей фазы движения, но могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.

# ШАГОХОДЫ

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

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В отличие от прочей техники шагоходы имеют показатели навыка ближнего боя, силы, инициативы и атак. Ниже приведён пример:

	WS	BS	S	Броня					
				F	S	R	I	A	HP
Разведывательный «Часовой»	3	3	5	10	10	10	3	1	2

## ШАГОХОДЫ И ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Если шагоход имеет подставку, измеряйте дальность и расстояние от и до его подставки, как для модели пехоты. Если шагоход не имеет подставки (как, например, «Осквернитель» Хаоса), делайте отмер от и до его корпуса (включая любые ноги или другие конечности) как обычно для техники. Орудия шагохода составляют исключение, о чем написано ниже.

## ДВИЖЕНИЕ ШАГОХОДОВ

Шагоходы передвигаются, используя правила движения для пехоты. Они могут передвигаться на 6" в фазе движения, бегать в фазе стрельбы и нападать в фазе наступления точно так же, как и пехота. Труднопроходимый ландшафт оказывает такое же воздействие на шагоходы, как и на пехоту, и считается за опасный ландшафт только в тех же случаях, что и для пехоты. Если шагоходы проваливают тест на преодоление опасного ландшафта, они обездвиживаются. **В отличие от пехоты, шагоходы имеют разные стороны, что влияет на то, куда они могут стрелять (см. справа), и на показатели брони, когда стреляют по ним.**

## СТРЕЛЬБА ШАГОХОДОВ

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

Двигавшийся шагоход всё равно может стрелять из всех своих орудий в последующей фазе стрельбы. При стрельбе из орудий шагохода допускается, что установленные на шагоходе орудия могут вращаться горизонтально и вертикально максимум на 45°. Дальность измеряется от самого орудия, а линия прямой видимости проводится от точки крепления орудия и идёт вдоль ствола, как обычно для техники.

Чтобы отобразить высокую подвижность и проворность шагоходов по сравнению с прочей техникой, они могут вести упреждение. Более того, шагоходы могут вести огонь из своего оружия, даже если нападающая боевая единица находится вне текущего сектора обстрела их орудия, но только если они не обездвижены (в этом случае они могут вести только упреждающий огонь, если модели нападающей боевой единицы находятся в пределах текущего сектора обстрела их орудия).

## СТРЕЛЬБА ПО ШАГОХОДАМ

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

## ШАГОХОДЫ И НАСТУПЛЕНИЯ

Шагоходы наступают или подвергаются наступлению так же, как и пехотные модели, это означает, что они совершают манёвры нападения и могут быть связаны боем. По связанным боем шагоходам нельзя вести огонь.

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

Если шагоход оснащён двумя или более единицами рукопашного оружия, он получает +1 бонусную атаку за каждое дополнительное орудие после первого. В отличие от других моделей это не ограничивается всего одной бонусной атакой, так что шагоход с тремя единицами рукопашного оружия будет иметь 2 бонусные атаки. Если одна из его дополнительных единиц рукопашного вооружения уничтожена, то одна бонусная атака теряется. Если уничтожено дредноутское оружие ближнего боя, то шагоход теряет бонусы, предоставляемые дредноутским оружием ближнего боя.

Результат повреждений «оглушён» не оказывает воздействия на сражающегося в ближнем бою шагохода. Сражаясь в ближнем бою, обездвиженные и/или шагоходы с контуженным экипажем имеют на одну атаку меньше, чем обычно (однако они имеют не меньше 1 атаки), но в остальном они атакуют как обычно.

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

## ПРОТАРАНИВАНИЕ ШАГОХОДА

Если шагоход протаранен танком (см. с. 93), столкновение отыгрывается как обычно для техники (шагоход не может пытаться совершить атаку «смерть или слава», когда его протаранили). Если шагоход выживает, он может затем атаковать танк в последующей фазе наступления.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все шагоходы имеют специальное правило «молот ярости».

### Молот ярости

Если модель с этим правилом завершает свой наступательный манёвр в базовом или корпусном контакте с одной или более вражескими моделями, она делает одну дополнительную атаку, которая наносит автоматическое попадание, отыгрываемое с немодифицированной силой модели и AP—. Эта атака не получает бонусов от каких-либо специальных правил модели (таких как «яростное нападение», «раздирающее» и т.д.). Данная атака отыгрывается во время подфазы схватки на 10 этапе инициативы, но не предоставляет модели дополнительного манёвра ввязывания в бой.

Если модель с этим специальным правилом нападает на строение или технику, которая относится к транспорту или колеснице, попадания по правилу «молот ярости» отыгрываются по строению или технике, а не по занявшим строение моделям или наезднику.

## ТАНКИ

**Танки в состоянии использовать свою массу как оружие, врываясь в плотный строй врагов. Зачастую это приводит неприятельские ряды в смятение; когда какая-нибудь чудовищная металлическая громадина несётся прямо на тебя – это любаёт лишает мужества.**

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

### ТАНКОВЫЙ УДАР

**Для выполнения танкового удара сперва поверните технику на месте, чтобы она смотрела в нужном вам направлении, а затем после пред-измерений объявите, насколько дюймов техника собирается двигаться, при этом максимальное расстояние ограничено её скоростью.**

Техника должна двигаться хотя бы на боевой скорости. Учтите, что, так как поворот на месте не считается за движение, этого не достаточно для танкового удара.

После «подготовки» танка и объявлении о намеченном для прохождения расстоянии, **двигайте танк строго вперёд до тех пор, пока он не войдёт в контакт с вражеской боевой единицей или не пройдёт объявленное расстояние** – никакие изменения направления не допускаются при танковом ударе.

Танковый удар составляет исключение из правила, которое гласит, что через вражеские модели двигаться нельзя. Запомните, через дружественные модели по-прежнему двигаться нельзя, поэтому движение танка будет остановлено, если на пути окажутся какие-либо дружественные модели. Кроме того, **танковый удар нельзя пытаться провести против связанных боем противников**, так как риск повреждения союзников слишком велик.

**Если на пути оказалась вражеская боевая единица, но не техника, она должна пройти проверку на боевой дух и немедленно отступить при её провале.** Если тест успешно пройден, боевая единица просто позволяет танку двигаться через неё, как если бы её там не было. Независимо от результата теста, танк продолжает движение по прямой, рассчитывая, что нанесёт танковый удар и другим вражеским единицам, пока не достигнет своей окончательной позиции. Если при движении танка видно, что он скоро войдёт в контакт с дружественной моделью, вражеской техникой, непроходимым ландшафтом или краем стола, он немедленно останавливается в 1" от них.

Если какие-то модели вражеской боевой единицы окажутся под техникой, когда она достигнет своей окончательной позиции (не имеет значения, отступает боевая единица или нет), эти модели должны уйти с пути на кратчайшее расстояние, оставив как минимум 1" между собой и техникой, и при этом сохраняя боевое построение и оставаясь на столе. Любые модели, что не могут это сделать, с хрустом раздавливаются и удаляются из игры как потери!

### Уже отступающие боевые единицы

Если отступающая боевая единица получила танковый удар, она автоматически проваливает свою проверку на боевой дух. То же происходит, если боевая единица отступает от танкового удара, и, продолжая своё движение, танк вступает с ней в контакт во второй раз.

### Танковый удар из резерва

Выдвинувшийся из резерва на поле боя танк может попытаться провести танковый удар. Об этом необходимо объявить перед тем, как танк выдвинется на стол.

### Ограничения танкового удара

Техника, выполнявшая танковый удар, не может позже двигаться на максимальной скорости в этом ходе. Боевые единицы не могут грузиться или высаживаться из транспортной техники в том же ходе, в котором она выполняла танковый удар. Более того, транспортная техника, в которую погрузилась или с которой высадилась боевая единица в текущей фазе, не может позже выполнять танковый удар в этом ходе. Летательный аппарат не может выполнять танковый удар, даже если относится к классу танков.

### Смерть или слава

Если боевая единица, против которой совершён танковый удар, успешно проходит проверку на боевой дух, одна из её моделей, что стоит на пути техники, может попытаться уничтожить её вместо того, чтобы уйти в сторону (что потенциально смертельно). **Модель, обозначенная для выполнения этого героического поступка, совершает одну атаку против приближающегося танка.** Даже если используемое оружие имеет класс «штурмовое 3», к примеру, или модели обычно допускается более одной атаки, то в этом случае отыгрывается всего одна атака. Это может быть выстрел из оружия модели или единственная атака ближнего боя с применением любого имеющегося оружия, в том числе и гранат. Независимо от выбранной атаки, она **автоматически наносит попадание, поэтому отыграйте попадание против лобовой брони техники** (даже если использовано оружие ближнего боя) и немедленно приведите в действие любые результаты повреждений. **Спас-броски за укрытие против атаки «смерть или слава» не допускаются.**

Если модели успешно удаётся разбить технику или вызвать контузию экипажа, обездвигить или взорвать её, то техника останавливается в 1" перед этим героем (или взрывается).

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

Боевые единицы артиллерии могут провести атаку «смерть или слава» с моделью номера расчёта (проводится как обычно) или самого орудия. Если выбрана модель орудия, и ей не удаётся остановить танк, то удаляются и орудие, и один номер расчёта.



**Расстояние движения при танковом ударе**  
**Проверка на боевой дух провалена**  
**«Смерть или слава» провалена**  
**Проверка на боевой дух успешно пройдена**  
**Эльдарские стражники отступают в направлении их края стола**

## Танковый удар

Танк «Хищник» движется до тех пор, пока не входит в контакт с Огненными Драконами, которые проходят проверку на боевой дух. Экзарх Огненных Драконов пытается предпринять атаку «смерть или слава» с помощью своей мелта-бомбы (см. с. 181), но бросок неудачный, и ему не удаётся остановить или уничтожить танк, и он удаляется. «Хищник» завершает своё движение, вступая в контакт с эльдарскими стражниками, которые проваливают свою проверку на боевой дух и отступают.

## ТАРАН

Идти на таран – весьма отчаянный манёвр, и танк должен сосредоточиться на движении с предельной скоростью в направлении одной вражеской техники. Это означает, что танк и любые погруженные в него войска могут стрелять только навскидку в фазе стрельбы этого хода, посчитав, что это лучшее решение для техники, у которой не осталось вооружения или её экипаж оглушён.

**Протаранивание – это особого типа танковый удар**, который выполняется точно так же. Любая техника, способная провести танковый удар, может идти и на таран. Боевые единицы, кроме техники, которые попадают на пути идущего на таран танка, подвергаются танковому удару как обычно, но, если идущий на таран танк войдёт в контакт с вражеской техникой или строением, отыграйте столкновение следующим образом.

**Каждая техника немедленно получает попадание по той стороне брони, на которую пришёлся удар другой техники** (идущая на таран техника всегда использует свою лобовую броню). Сила этих попаданий обычно всегда будет отличаться для разных машин, она высчитывается следующим образом для каждой из машин:

- **Броня.** Разделите пополам показатель брони (округляя в большую сторону) той стороны, по которой пришёлся удар.
- **Масса.** Если техника является танком, к силе удара добавляется 1.
- **Непомерная масса.** Если техника является тяжёлой или сверхтяжёлой или это вовсе строение, к силе удара прибавляется 2.

*К примеру, «Лэндрейдер» таранит орочий грузовоз, ударяя его в борт. Лобовая броня «Лэндрейдера» составляет 14 (сила 7), и он является танком (+1). В сумме выходит 7+1: это означает, что у грузовоза большие неприятности, ведь он получает попадание с силой 8 против своей бортовой брони.*

*В то же время сам «Лэндрейдер» получает попадание с силой 5 против своей лобовой брони (5 за бортовую броню грузовоза, равную 10, а за массу грузовоза ничего не получает, ибо не является танком).*

Оба игрока делают броски на пробитие брони техники соперника, и любые результаты немедленно вступают в силу.

Если протараненная техника не удаляется, то таранящая техника останавливается. Однако если протараненная техника удаляется, получив результат повреждения «взорвана!», таранящая техника продолжает своё движение до тех пор, пока не достигнет своего максимального расстояния движения, не окажется в пределах 1" от непроходимого ландшафта или дружественных войск (в случае чего она немедленно останавливается) или не войдёт в контакт с другой вражеской боевой единицей (которой она снова нанесёт танковый удар или протаранит).

## Ограничения тарана

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

# СВЕРХТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА

Начиная от неповоротливых танков «Разящий клинок» Имперской Гвардии и заканчивая страшными тессерактовыми темницами некронов, все военные машины, попадающие в эту категорию, представляют собой громадные бронированные конструкции, обладающие такой огневой мощью, что её хватит, чтобы испарить, расплющить или сжечь дотла целую армию.

Сверхтяжёлая техника - это та же обычная техника, но с некоторыми дополнительными правилами и исключениями, приведёнными ниже.

## ДВИЖЕНИЕ

Независимо от своего класса, сверхтяжёлая техника не может использовать спецправило «уклонение».

## СТРЕЛЬБА

Когда сверхтяжёлая техника проводит стрелковую атаку, она всегда считается за неподвижную (даже если на самом деле перемещалась в фазе движения) и может вести огонь из каждого своего орудия по разным целям, если захочет. Вдобавок, стрельба из артиллерийских орудий не влияет на способность сверхтяжёлой техники вести огонь из остальных орудий.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ ТЕХНИКИ

Броня и внутренняя конструкция у сверхтяжёлой техники куда прочнее, чем у простой. Это выражается в повышенном количестве пунктов брони корпуса, из-за чего сверхтяжёлую технику уничтожить значительно труднее, чем обыкновенный танк.

Вдобавок, всякий раз, когда сверхтяжёлая техника получает результат «взорвана!» по таблице повреждений техники, вместо привычного эффекта, описанного в таблице, она дополнительно теряет D3 пункта брони корпуса помимо уже снятого пункта брони за пробивающее попадание.

Более того, поскольку сверхтяжёлая техника такая огромная и имеет много членов экипажа, воздействие результатов «экипаж оглушён», «экипаж контужен», «обездвижена» или «орудие уничтожено» не учитываются. Сверхтяжёлая техника по-прежнему теряет пункты брони при скользящих и пробивающих попаданиях как обычно, разве что не получает дополнительного урона по таблице повреждений техники.

## КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Сразу после того как сверхтяжёлая техника потеряет свой последний пункт брони корпуса, она получает катастрофическое повреждение и взрывается. Вместо обычного порядка действий при взрыве техники удалите модель и поместите маркер апокалиптического мегавзрыва (с. 158) центром точно над позицией, которую занимала уничтоженная модель, а после сделайте бросок на смещение (это отражает, что техника переворачивается или выходит из-под контроля перед взрывом). Отыграйте эти попадания, как описано на с. 158. Сделайте один бросок по таблице катастрофических повреждений, чтобы узнать, с какими показателями силы и AP отыгрывать эти попадания при взрыве.

D6	Результат	S	AP
1	Взрыв	D/4/2	2/4/6
2-3	Опустошительный взрыв	D/8/4	2/3/5
4-6	Титанический взрыв	D/10/5	2/3/4

## СВЕРХТЯЖЁЛЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Если сверхтяжёлая техника имеет транспортную вместимость, тогда она может перевозить любое количество пехотных боевых единиц (плюс любых персонажей, присоединившихся к боевым единицам) при условии, что общее число моделей перевозимых боевых единиц не превышает транспортной вместимости техники.

Каждая боевая единица, которая погружена в сверхтяжёлую технику, получившую катастрофическое повреждение, получает по одному попаданию с силой 10 и AP2 за каждую свою модель. Ранения распределяются случайно. Выжившие пассажиры расставляются в боевом построении там, где раньше находилась техника; любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление огнём.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Устрашение, движение через укрытие.

**Неодолимая громадина:** сверхтяжёлая техника настолько огромна и прочна, что оружие, которого хватит, чтобы разобраться с меньшими машинами, не действует на неё. По этой причине любая атака, в правилах которой говорится, что модель уничтожается, разбивается, взрывается или каким-то иным способом удаляется из игры, вместо описанного воздействия снимает у сверхтяжёлой техники D3 пункта брони корпуса.

Вдобавок, любые атаки или специальные способности, которые навсегда снижают показатели брони выделенной техники, не действуют на сверхтяжёлую технику. Учтите, что атаки или способности, которые принимают показатель брони за сниженный, но в действительности не меняют его, действуют как обычно.

## С. 95

Сверхтяжёлая техника может наносить танковый удар или идти на таран. Чтобы провести эти атаки, сделайте один бросок по таблице громового столкновения непосредственно перед тем, как боевая единица, получившая танковый удар, пройдёт проверку на боевой дух, или непосредственно перед броском на пробитие брони, когда боевая единица протаранена.

При танковом ударе по гигантскому или летающему гигантскому созданию, а также при таране сверхтяжёлой техники или сверхтяжёлого шагохода делать бросок по таблице громового столкновения не надо. Просто отыграйте танковый удар или протаранивание, как описано на с. 92 и 93 соответственно.

### Таблица громового столкновения

D6	Результат танкового удара	Результат тарана
1	<b>Никакого эффекта:</b> проведите остальную часть атаки «танковый удар» как обычно (с. 92).	<b>Никакого эффекта:</b> проведите остальную часть таранной атаки как обычно (с. 93).
2-5	<b>Бамц:</b> боевая единица, получившая танковый удар, получает D6 попаданий с силой 6 и AP4. Затем проведите остальную часть атаки «танковый удар» как обычно (с. 92).	<b>Тыдых:</b> сверхтяжёлая техника прибавляет D6 к броску на пробитие брони при таране. Затем проведите остальную часть таранной атаки как обычно (с. 93).
6	<b>Раздавлена:</b> боевая единица, получившая танковый удар, получает 2D6 попаданий с силой 10 и AP2. Затем проведите остальную часть атаки «танковый удар» как обычно (с. 92).	<b>Перевернута:</b> протараненная техника смещается на D6", после чего получает результат «взорвана» из таблицы повреждений техники.

# СВЕРХТЯЖЁЛЫЕ ШАГОХОДЫ

Сверхтяжёлые шагоходы, такие как орочьи таптуны, являют собой настоящих механических бегемотов с невероятно толстой броней и разрушительным вооружением. Они возвышаются над полем боя, сметая всё, что попадаете на пути.

Сверхтяжёлые шагоходы - это те же шагоходы (с. 90), но с некоторыми дополнительными правилами и исключениями, приведёнными ниже.

## СВЕРХТЯЖЁЛЫЙ

Сверхтяжёлые шагоходы относятся к сверхтяжёлой технике и потому подчиняются её правилам стрельбы, повреждений, катастрофических повреждений и транспортировки (с. 94).

## ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Сверхтяжёлые шагоходы могут двигаться на 12" в своей фазе движения, если только не указано иное. Не считая этого, они подчиняются всем правилам движения шагоходов. Вдобавок, сверхтяжёлые шагоходы не могут вести упреждение.

## ТОПТАНИЕ

Сверхтяжёлые шагоходы, вовлечённые в бой, могут проводить особую атаку под названием «топтание». Топтание проводится в дополнение к обычным атакам сверхтяжёлого шагохода. Топтание отыгрывается в подфазе схватки на 1 этапе инициативы. Данная атака не предоставляет модели дополнительного манёвра ввязывания в бой.

Топтание состоит из D3 атак. Чтобы провести первую, поместите маркер взрыва так, чтобы он касался, но не накрывал модель сверхтяжёлого шагохода (или его подставку, если есть). Каждая боевая единица, хотя бы одна модель которой пусть даже частично находится под маркером, затапывается. Каждая боевая единица, которую затаптали, делает бросок по таблице топтания (см. справа), чтобы узнать, что с ней случается. Каждая последующая атака проводится аналогично первой лишь с тем исключением, что маркер взрыва необязательно должен касаться сверхтяжёлого шагохода. Вместо этого его нужно разместить так, чтобы он находился хотя бы частично в пределах 3" от того места, где был размещён предыдущий маркер взрыва, но не накрывал бы сам сверхтяжёлый шагоход. Это позволяет вам в буквальном смысле протапывать дорожку в рядах противника! Учтите, что сверхтяжёлый шагоход не двигается с места - мы допускаем, что он топчет всех вокруг, но затем возвращается туда, где стоял.

Нельзя топтать строения, ЛА, пикирующих летающих монстров, гигантских и летающих гигантских созданий, сверхтяжёлую технику (включая шагоходы, и ЛА); если они попадают под маркер взрыва, не делайте за них бросок по таблице топтания. Любые остальные боевые единицы, чьи модели попали под маркер взрыва, топчутся как обычно.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Устрашение, молот ярости, неоодолимая громадина (с. 94), движение через укрытие, безостановочный, сокрушающая атака, поражающий удар.

Орочий таптун неистовствует в рядах космодесантников, сминая неприятелей в силовых доспехах в ходе топтательной атаки.

Таблица топтания

D6	Цель (не техника)	Цель (техника)
1	<b>Никакого эффекта:</b> боевая единица уклоняется от неповоротливого нападающего. Атака ни к чему не приводит.	<b>Никакого эффекта:</b> боевая единица уклоняется от неповоротливого нападающего. Атака ни к чему не приводит.
2-5	<b>Бамц:</b> каждая модель затаптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва, получает попадание с силой 6 и AP4.	<b>Тыдых:</b> одна единица техники затаптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва (на выбор топчущей модели, если накрыто несколько), получает пробивающее попадание.
6	<b>Раздавлена:</b> каждая модель затаптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва, удаляется как потеря.	<b>Перевернута:</b> одна единица техники затаптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва (на выбор топчущей модели, если накрыто несколько), смещается на D6", после чего взрывается (с. 76).

## СВЕРХТЯЖЁЛЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

**Сверхтяжёлые летательные аппараты, такие как десантно-штурмовые корабли «Громовой ястреб», являют собой огромные летающие машины с чудовищным арсеналом и запасом авиабомб. Зачастую они способны транспортировать целые пехотные подразделения и даже тяжёлую бронетехнику. Они властвуют в небесах над полем боя, и их чрезвычайно трудно сбить с земли.**

Сверхтяжёлые летательные аппараты - это те же ЛА (с. 84), но с некоторыми дополнительными правилами и исключениями, приведёнными ниже.

### СВЕРХТЯЖЁЛЫЙ

Сверхтяжёлые ЛА относятся к сверхтяжёлой технике и потому подчиняются её правилам стрельбы, повреждений, катастрофических повреждений и транспортировки (с. 94).

### КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Не используйте правила крушения для сверхтяжёлых ЛА. Вместо этого сверхтяжёлый летательный аппарат получает катастрофическое повреждение, когда теряет свой последний пункт брони корпуса. Отыграйте последствия катастрофического повреждения на сверхтяжёлом ЛА и любых боевых единицах, которых он перевозил, точно таким же образом, как и для сверхтяжёлой техники (с. 94).

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Устрашение, неодолимая громадина (с. 94).

## УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ТЕХНИКИ

Крайне редко случается так, что даже две машины одной модели полностью одинаковы – зачастую экипажи модифицируют свою технику для достижения большей результативности на поле боя (или выживаемости). Соответственно, многие машины имеют опциональные усовершенствования, самые распространённые из которых приведены здесь.

### БУЛЬДОЗЕРНЫЙ ОТВАЛ

*Сюда относятся тяжёлые плуги, отвалы, тараны или ковши, используемые для устранения помех на пути техники.*

Техника, оснащённая бульдозерным отвалом, при таране считает свою лобовую броню на один пункт выше, чем обычно. Более того, она может перебрасывать проваленные тесты на преодоление опасного ландшафта.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ БРОНИРОВАНИЕ

*Некоторые экипажи устанавливают дополнительные бронепластины на свою технику для обеспечения небольшой дополнительной защиты.*

Техника, имеющая дополнительное бронирование, принимает результат «экипаж контужен» за «экипаж оглушён».

### ПОИСКОВО-ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ РАКЕТА

*Поисково-истребительными ракетами, как правило, оснащаются имперские машины. Эти одноразовые системы вооружения позволяют такой технике, как «Носорог», вступать в бой с бронетехникой противника, которая в ином случае превосходила бы их.*

Поисково-истребительная ракета является дополнительным оружием, стреляющим с использованием навыка стрельбы техники.

Дальность	Сила	АР	Класс
Безгранично	8	3	Тяжёлая 1, одноразовое

### ПРОЖЕКТОР

*Прожекторы зачастую устанавливаются на технику, затем чтобы противник не мог использовать темноту в качестве своего союзника.*

Прожекторы используются при действии правил ночного боя (с. 135). Если техника имеет прожектор, после стрельбы из всех своих орудий она может решить подсветить прожектором свою цель. В этом случае она также подсвечивает и себя. В качестве напоминания вы можете помещать монеты или какие-либо подходящие фишки возле боевых единиц и самой техники, чтобы отобразить, что в этом ходе она использовала прожекторы.

Подсветка длится до конца текущего хода. Подсвеченные боевые единицы не получают преимуществ от специального правила «ночной бой».

### ДЫМОВЫЕ ГРАНАТОМЁТЫ

*Некоторая техника имеет небольшие пусковые установки, которые содержат дымовые баллоны. Они используются, чтобы на время скрыть технику за вздымающимися клубами дыма, позволяя ей тем самым пересекать открытое пространство с большей безопасностью – хотя из-за этого техника и сама не может стрелять из собственных орудий.*

Один раз за игру вместо стрельбы или движения на максимальной скорости (или бега в случае с шагоходами) техника может применить дымовые гранатомёты. Поместите кусочек ваты или какую-либо подходящую фишку возле техники, чтобы показать, что она скрыта. Техника не может стрелять из любых своих орудий в том же ходе, в котором использовала дымовые гранатомёты, но считается скрытой в следующей вражеской фазе стрельбы, получая спас-бросок за укрытие на 5+.

После вражеской фазы стрельбы дым рассеивается без какого-либо добавочного воздействия. Учтите, что техника всё равно может использовать дымовые гранатомёты, если даже её экипаж оглушён или контужен или у неё нет каких-либо стрелковых орудий.

# Персонажи

Воины-ветераны, выдающиеся офицеры, одержимые пророки и свирепые боевые вожди могут вдохновлять свои войска на великие подвиги (или дьявольскую решимость, в зависимости от обстоятельств). И зачастую они бывают быстрее, сильнее и опытнее тех, кого они возглавляют. В Warhammer 40,000 их называют «персонажи».

## Создание сюжета

Игры Warhammer 40,000 часто повествуют о великих деяниях героев. Учитывая это, вы всегда можете дать имена вашим персонажам. От этого они не обязательно будут драться как-то лучше, но их победы будут для вас всё же приятнее.

## ВИДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Большинство персонажей выставляются на стол вместе с боевыми единицами с самого начала игры и представляют собой командиров отделений, таких как ветеран-сержант Космического Десанта. У них есть собственный профиль, но нет отдельной статьи. Фактически персонаж является просто ещё одним бойцом в своей боевой единице, но с улучшенными характеристиками и, возможно, более широким выбором оружия и оснащения. Какие-то персонажи, например, Мефистон из ордена Кровавых Ангелов, сражаются как самостоятельные боевые единицы. Они либо настолько сильны, либо вселяют своим союзникам такой благоговейный страх, что не выставляются на поле боя с другими войсками. Независимо от мощи, все они следуют правилам на персонажей.

## Независимые персонажи

У некоторых персонажей есть специальное правило «независимый персонаж», которое позволяет им присоединяться к другим боевым единицам (см. с. 166).

## ПЕРСОНАЖИ КАК ЛИДЕРЫ

Запомните, при прохождении тестов на лидерство используется наибольшее значение лидерства боевой единицы (см. с. 56). Так как у персонажей лидерство обычно лучше, чем у других воинов, то это означает, что они отлично подойдут в качестве лидеров боевых единиц вашей армии.

## ПЕРСОНАЖИ И ДВИЖЕНИЕ

Персонажи следуют правилам на движение для моделей своего класса, будь то пехота, прыжковая пехота, мотоцикл и т.д. Однако запомните, что они должны соблюдать построение в любой боевой единице, в которой состоят (см. с. 19).

## ПЕРСОНАЖИ И СРЕЛЬБА

Персонажи стреляют точно так же, как обычные модели своего класса, хотя иногда они имеют лучший навык стрельбы или экзотичное оружие, что и отличает их.

## Берегитесь, сэр и стрельба

Когда ранение распределено на одного из ваших персонажей, и есть другая модель из той же боевой единицы в пределах 6", то можно попытаться воспользоваться правилом «берегитесь, сэр». Это отображает, что персонаж шмыгнул глубже в ряды боевой единицы, удерживает товарища на линии огня или был оттолкнут самоотверженным товарищем. Если моделей в подходящей близости нет, то вы не можете попытаться воспользоваться правилом «берегитесь, сэр».

Чтобы попытаться воспользоваться правилом «берегитесь, сэр», бросьте D6.

- При выпадении 1-3 попытка воспользоваться правилом «берегитесь, сэр» проваливается.
- При выпадении 4+ попытка воспользоваться правилом «берегитесь, сэр» считается успешной. Определите, какая модель боевой единицы ближе всех находится к персонажу, и отыграйте ранение против этой модели. Это может быть даже модель, которая находится вне дальности или линии прямой видимости стрелковой атаки.

Если боевая единица состоит только из персонажей, попытку воспользоваться правилом «берегитесь, сэр» сделать всё равно можно. Один из персонажей в пределах 6" принимает удар на себя, если бросок успешный. За каждое распределённое ранение можно сделать только одну попытку по правилу «берегитесь, сэр» — как только ранение было перенесено (или же не было), пытаться перераспределить его больше нельзя.

## ПЕРСОНАЖИ И НАСТУПЛЕНИЕ

Помните, что присоединившийся к боевой единице персонаж следует всем обычным правилам для боевой единицы. Если персонаж состоит в боевой единице, которая вступает в ближний бой, персонаж тоже нападает, так как он является частью боевой единицы. Если боевая единица персонажа связана боем, он сражается как член боевой единицы — делайте броски за него отдельно или используйте кубики другого цвета, чтобы отличать его атаки. Проведение атак и распределение ранений проходит так же, как и при обычном наступлении — персонажей нельзя выделять, они принимают полное участие.

**Если наступает черёд персонажа совершать манёвр ввязывания в бой, и одновременно с ним ввязываются в бой другие дружественные модели, то персонаж должен начать движение, как только сможет, чтобы вступить в базовый контакт с врагом.** Если это невозможно, тогда вместо этого он должен придвинуться как можно ближе к противнику — место героя в первых рядах!

## Берегитесь, сэр

Так же как и при стрелковых атаках, если на персонажа, не относящегося к технике, распределено ранение, и в этой же боевой единице в пределах 6" от него есть другая модель, то ему разрешено попытаться применить правило «берегитесь, сэр». Попытка проводится в точности, как и при стрелковых атаках. Однако персонаж, который бьётся в поединке (см. страницу напротив), не может пытаться воспользоваться правилом «берегитесь, сэр» - в честной дуэли никому не разрешено прятаться за чужой спиной.

**Смелые люди не задают вопросов, они просто делают своё дело.**

## ПОЕДИНКИ

Независимо от звания и фракции, все персонажи жаждут получить шанс доказать своё боевое мастерство. Нет более верного способа сделать это, чем победить в поединке вражеского персонажа, и желательно, чтобы это видели союзники.

### ВЫЗОВ НА ПОЕДИНОК

На поединки вызывают в начале подфазы схватки до нанесения каких-либо ударов. **В течение каждого ближнего боя можно бросить вызов на поединок только один раз** – та сторона, чей идёт ход, имеет возможность бросить вызов на поединок первой. Если она решает не делать этого, тогда другая сторона может бросить вызов на поединок.

**Чтобы бросить вызов на поединок, обозначьте персонажа в одной из ваших боевых единиц, связанных боем, который будет бросать вызов.** Мы допускаем, что он вызывает врагов на поединок оскорбительным для них образом, вероятно, подвергая сомнению их смелость, боевое мастерство, традиции, преданность сомнительным богам и вообще насмехаясь над их нелепым видом. Теперь вы должны подождать, чтобы узнать, найдётся ли во вражеских рядах такой смелый персонаж, который решится выйти и принять вызов.

Как только брошен один вызов на поединок, в текущем ходе этого боя больше нельзя бросать вызовы. Если вызов принят (см. ниже), больше нельзя бросать вызовы, пока не будет отыгран данный поединок. Очевидно, что если во вражеских боевых единицах нет персонажей, то вызов на поединок сделать невозможно. Персонажи, которые не могут сражаться или наносить удары (включая тех, кто не вовлечён в бой с вражеской моделью), не могут бросать вызов на поединок.

### Создание сюжета

Ваши поединки станут интереснее, если вы начнёте придумывать какое-нибудь подходящее оскорбление или грозную фразу, бросая вызов оппоненту. Вдвойне эффективнее получится, если вы подберёте такую формулировку, которая соответствовала бы характеру персонажа. У космических десантников вызов должен быть грубоватым, простым и весьма лаконичным. Эльдар, наоборот, склонны говорить замысловато, их речь насыщена метафоричными оскорблениями, что вероятно загонит врага в тупик (тем самым доказав двойное превосходство эльдар). У орков это может быть необдуманный набор слов (внезапно!), у тиранидов – яростный утробный рык, ну и т.п. Просто помните, что вы пытаетесь оскорбить персонажа вражеской армии, а не самого оппонента по игре.

### СОГЛАСИЕ НА ПОЕДИНОК

Если оппонент бросает вам вызов на поединок, то теперь вы можете согласиться на него – **обозначьте одного из персонажей в вашей боевой единице, связанной боем, который примет вызов.** Ваш оппонент, возможно, уже решил, с каким из ваших персонажей он хочет сражаться. По сути, этот выбор мог повлиять на то, как был сформулирован вызов на поединок («Брат-капитан Миньос вызывает на поединок твоего трусливого колдуна для сражения один на один!»). Но окончательный выбор всё равно за вами, т.к. противник не может вызвать на поединок определённого врага – он просто бросает вызов в целом и смотрит, кто выйдет вперёд. Персонажи, которые не могут сражаться или наносить удары (включая тех, кто не вовлечён в бой с вражеской моделью), не могут соглашаться на поединки.

### ОТКАЗ ОТ ПОЕДИНКА

В противном случае вы можете просто отказаться от поединка – честь вашего персонажа будет запятнана, но зато он останется жив. **Если вы отказываетесь от поединка, ваш оппонент обозначает одного из ваших персонажей, который мог бы выйти на поединок. Выбранная модель вообще не может наносить удары в этом ходе**, так как она прилагает все усилия, чтобы держаться подальше от мстительного вражеского персонажа. Более того, **остальной части боевой единицы нельзя использовать его показатель лидерства до конца фазы**; прятаться в рядах товарищей – это совсем не героизм!

При отказе от поединка бросавшая вызов модель продолжает сражаться как обычно.

### ПРОТИВОСТОЯНИЕ ГЕРОЯ

Боевая единица, состоящая только из одного персонажа, не может отказаться от поединка. Ему просто негде скрыться.



## **СРАЖЕНИЕ В ПОЕДИНКЕ**

Если вызов на поединок принят, то наступает время придвинуть двух бойцов в базовый контакт друг с другом. Учтите, что эти передвижения нельзя использовать для выхода персонажа из боевого построения. При возможности поменяйте местами вызывающего на бой персонажа и дружественную модель в базовом контакте с вызываемым персонажем. Если этого сделать нельзя, поменяйте местами вызываемого персонажа и дружественную модель в базовом контакте с вызывающим персонажем. Если ни одно, ни другое не приведёт две модели в базовый контакт друг с другом, тогда поменяйте местами вызывающего персонажа с моделью, стоящей как можно ближе к вызываемому персонажу. Для проведения дальнейшей схватки считайте, что персонажи находятся в базовом контакте. Модели, которые придвигаются ради организации поединка, не проходят тесты на преодоление труднопроходимого или опасного ландшафта. Более того, ни персонажи в поединке, ни модели, что подвинулись, позволив персонаж встать в базовый контакт, не совершают манёвров ввязывания в бой, когда наступает их этап инициативы.

На время поединка считается, что эти две модели персонажей находятся в базовом контакте друг с другом, и при бросках на попадание и ранение они всегда используют навык ближнего боя и стойкость своего оппонента. При распределении ранений, полученных любой из этих двух моделей, их необходимо распределять в первую очередь на оппонента. Эти ранения нельзя перераспределить по правилу «берегитесь, сэр».

## **Убийство бойца**

Если вовлечённый в поединок персонаж убивает своего оппонента, каждое лишнее ранение, нанесённое победителем, затем поочерёдно распределяется на ближайшую вражескую модель, связанную боем. Когда один из участников поединка погибает, независимо от того, на каком этапе инициативы это произошло, в отношении сторонних войск (см. страницу напротив) поединок считается по-прежнему продолжающимся до конца фазы.

## Сторонние войска

Пока идёт поединок, остальные модели, связанные боем, могут распределять ранения на модели, вовлечённые в поединок, только после того, как все прочие модели, связанные в этом бою (если такие есть), удалены как потери, даже если сражающиеся в поединке модели являются ближайшими.

## РЕЗУЛЬТАТ НАСТУПЛЕНИЯ

Нанесённые в поединке неспасённые ранения засчитываются в результат наступления вместе с любыми неспасёнными ранениями, нанесёнными остальными моделями боевой единицы персонажа.

## ВТОРОЙ РАУНД

Если оба соперника выжили в поединке, и ни одна сторона не выходит из боя, то они продолжают сражаться и в следующем раунде ближнего боя. Учтите, что, если персонажа со специальным правилом «и не познают они страха» настигают при преследовании, то поединок не продолжается.

Даже несмотря на то, что в бою нельзя бросать новый вызов на поединок, пока не будет отыгран текущий поединок, есть возможность, что другой участвующий в схватке персонаж сможет совершить героическое вмешательство.

## Героическое вмешательство

Даже во мраке 41-го тысячелетия ещё остались истории о личном героизме и славе. Отважный сержант Имперской Гвардии может встать на пути у разъярённого военного вождя орков в попытке сохранить жизнь офицера. Эльдарский колдун вот-вот будет рассечён надвое костяным мечом тиранида, но может быть спасён, так как автарх мчится стрелой, чтобы отразить удар. Это примеры ситуаций, которые отображают героическое вмешательство, когда один персонаж бросается под удар, чтобы защитить другого.

**Персонаж может объявить о героическом вмешательстве в начале собственной подфазы схватки до нанесения каких-либо ударов, если дружественный персонаж в этом же бою собирается сражаться во втором или более позднем раунде поединка.**

Персонаж не может объявить о героическом вмешательстве в первом раунде поединка или во время вражеского хода. Персонаж, который не может сражаться или наносить удары (включая тех, кто не вовлечён в бой с вражеской моделью), не может объявлять о героическом вмешательстве.

**Чтобы узнать, успешно ли прошло героическое вмешательство, вмешивающийся персонаж должен пройти тест на инициативу.**

**Если тест провален, ничего не происходит** – персонаж оказался недостаточно быстр. Он сражается в текущем раунде ближнего боя как обычно.

**Если тест пройден, вмешавшийся персонаж занимает место дружественного персонажа в текущем поединке.**

Таким образом, заменённый персонаж теперь сражается в ближнем бою в соответствии с общими правилами, в то время как вмешавшийся персонаж сражается в поединке. Два персонажа, теперь сражающиеся в поединке, должны попытаться придвинуться в базовый контакт друг с другом, следуя тем же правилам, когда впервые было дано согласие на поединок, но теперь уже с вмешавшимся персонажем в качестве вызывающего.

*К примеру, благодаря мастерству владения оружием (и удачному кубуку) космодесантник-сержант Идрион пережил первый раунд поединка против мерзкого князя демонов Волгаракса. К счастью для Идриона, брат-капитан Дантарион (инициатива 5) вступил в тот же бой в этом ходе и теперь пытается совершить героическое вмешательство, чтобы спасти сержанта от ужасного врага. Дантарион успешно проходит свой тест на инициативу, выбрасывая 4. Теперь он сражается с Волгараксом в этом и последующих раундах поединка, пока Идрион сражается в течение оставшейся части боя как обычно.*

Учтите, что в то время как в одном поединке можно совершить несколько героических вмешательств за всю игру, **в каждом поединке только один персонаж за ход может пытаться совершить героическое вмешательство.**

**ХОРОШО ПРОЖИЛ ЖИЗНЬ ТОТ, КТО ПРОЖИЛ ЕЁ, СЛУЖА ИМПЕРАТОРУ**

# ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

В данном разделе приведены правила для ландшафта и укреплений, которые вы можете использовать в игре для воссоздания полей сражений 41-го тысячелетия.

# ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

Галактика огромна, в ней существуют миллионы различных зон боевых действий: холодная тундра, расколота реками лавы и кристаллическими лесами; пылающие пустыни, омытые от жизни смертоносными вирусами и древним супероружием; расползающиеся джунгли, наполненные растениями-людоедами и голодными хищниками, и множество других экзотических полей сражений. Если вы можете себе это представить, тогда, вероятно, нечто подобное где-нибудь да существует. В этой главе вы найдёте правила для многих типов ландшафта, руин и строений, которыми вы сможете заставить свои поля битв.

*Войска Кадии занимают мощную оборонительную сеть, состоящую из Стен Мучеников, бункеров и оборудованных огневых точек, которые построены вокруг громадной пусковой шахты типа «Аквила» для вихревых ракет.*

## **С. 107**

*Рота смерти Кровавых Ангелов сражается в тени имперской статуи, охраняя от тиранидского роя проход, ведущий в имперское святилище.*

Полчища флота-улья Левиафан наводняют развалины некогда гордого имперского города, взбираясь по руинам мануфактурмов и базилик Администратума, а после обрушиваются на крепость Ультрадесантников.

## ВИДЫ ЛАНДШАФТА

Все декоративные модель от компании Citadel относится к тому или иному виду ландшафта. Правила для каждого ландшафта можно найти в данной главе.

Когда в одном из следующих правил говорится, что модель находится «в укрытии за/на» элементом ландшафта, это означает, что модель хотя бы на 25% скрыта декорацией, и, соответственно, имеет право на спас-бросок за укрытие (с. 37). В свою очередь, когда в правилах говорится, что модель «на/в» элементе ландшафта, это означает, что модель какой-либо своей частью находится на декорации, независимо от того, скрыта она или нет.

### ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ

Открытая местность охватывает всё: от пыльных равнин до крутых холмов. Любая область, необозначенная специально определённым видом ландшафта (таким как строение, руины, лес, река, развалины или уникальный ландшафт) считается открытой местностью. Про модели, находящиеся на открытой местности, часто говорят «на открытом пространстве». Дополнительные правила не требуются и, если только не указано иного, **специальные правила и способности, влияющие на ландшафт, не влияют на открытую местность**. Поверхность игрового стола Realm of Battle считается за открытую местность.

### СТРОЕНИЯ

Правила на строения довольно сложны, поэтому они детально разобраны в отдельной главе (с. 110).

### ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Труднопроходимый ландшафт замедляет модели, двигающиеся через него, и иногда может быть опасен для пересекающих его моделей. Он включает в себя участки с валунами или деревьями, руины, низкий кустарник и карликовые растения, скалистые породы, болотистую местность, низкие стены, колючую проволоку, баррикады, крутые холмы, ручьи и другие мелкие водоёмы. Труднопроходимый ландшафт может сочетать несколько различных видов из описанных препятствий. Если только не указано иное, модель в укрытии на труднопроходимом ландшафте имеет спас-бросок за укрытие на 5+.

#### Приближение к труднопроходимому ландшафту

Если боевая единица начинает своё движение за пределами труднопроходимого ландшафта, игрок должен объявить о том, что хочет, чтобы его боевая единица при своём передвижении попробовала зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает не делать этого, то его боевая единица двигается как обычно, но не может зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает, чтобы боевая единица сделала так, тогда боевая единица должна пройти тест на преодоление труднопроходимого ландшафта.

**Чтобы пройти тест на преодоление труднопроходимого ландшафта, киньте 2D6 и выберите наибольший результат — это максимальная дистанция в дюймах, на которую каждая из моделей боевой единицы может продвинуться.** Даже если выпавшее расстояние слишком коротко для того, чтобы какая-либо из моделей достигла труднопроходимого ландшафта, боевая единица по-прежнему замедляется, как описано выше. Мы допускаем, что модели продвигаются осторожно, поскольку пытаются выяснить, нет ли врага поблизости от этого ландшафта. Также следует учитывать, что, если вы проходите тест на преодоление труднопроходимого ландшафта, вы не обязаны двигать модели, поскольку у вас могло выпасть недостаточное значение на кубике, чтобы движение вообще имело смысл.

#### Движение по труднопроходимому ландшафту

Если какие-либо из моделей боевой единицы начинают своё движение на труднопроходимом ландшафте, они попадают под влияние ландшафта и должны пройти тест на преодоление труднопроходимого ландшафта. Ни одна из моделей боевой единицы не может продвинуться на расстояние большее, чем определено тестом, даже если они не находятся на труднопроходимом ландшафте.

### Нападение через труднопроходимый ландшафт

Модели замедляются при нападении через труднопроходимый ландшафт. Если при нападении одной или более моделям приходится проходить через труднопроходимый ландшафт, чтобы достичь противника кратчайшим возможным путём, то боевая единица должна вычсть 2 из результата броска на определение расстояния нападения. Если хотя бы одна модель нападающей боевой единицы двигается через труднопроходимый ландшафт во время манёвра нападения, все модели боевой единицы должны атаковать на 1 этапе инициативы, независимо от других модификаторов инициативы, даже если нападающая боевая единица не замедляется на труднопроходимом ландшафте. Помните, что нападающие модели должны вовлечь в бой как можно больше противников в выбранной в качестве цели боевой единице.

### РУИНЫ

Руины относятся к труднопроходимому ландшафту. Модели в руинах получают спас-бросок за укрытие на 4+, независимо от того, скрыты ли они на 25% или нет.

### ОПАСНЫЙ ЛАНДШАФТ

**Опасный ландшафт следует всем правилам труднопроходимого ландшафта** – вам следует смотреть, куда ставите ногу! В дополнение **каждая модель должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта, как только она входит, покидает или движется по опасному ландшафту.**

#### Тесты на преодоление опасного ландшафта

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

Модель может использовать спас-бросок за броню или непробиваемый спас-бросок, но никак не спас-бросок за укрытие против этого ранения.

Пройдя один раз тест на преодоление опасного ландшафта для отдельной области ландшафта, модели не нужно снова проходить тест для этой области ландшафта в той же фазе. Однако если модель заходит в другую область опасного ландшафта, она должна проходить тест как обычно.

### НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Если только в специальных правилах не указано иного, модели не могут входить, пересекать или двигаться в или через непроходимый ландшафт - они должны его обходить. Исключение, как правило, составляют прыжковые боевые единицы (см. с. 65) и скиммеры.

### Таинственный ландшафт

В разрываемом войной будущем многие вещи редко оказываются тем, чем кажутся, и в отношении ландшафта чужеродных миров это, несомненно, так. С самого начала битвы влияние таинственного ландшафта неизвестно. Бывает, что инфолист декоративной модели включает таблицу таинственного ландшафта, в этом случае по ней необходимо будет сразу сделать бросок, как только первая модель шагнёт или расставится на этом таинственном ландшафте.

# РАЗВАЛИНЫ НА ПОЛЕ БОЯ

Развалины на поле боя относятся к труднопроходимому ландшафту. Если только не указано иное, модель в укрытии на труднопроходимом ландшафте имеет спас-бросок за укрытие на 5+. В дополнение у некоторых развалин на поле боя встречаются дополнительные правила, которые либо описаны ниже, либо представлены в инфолисте ландшафта.

## Полевой склад боеприпасов

Готовые поставки боеприпасов всегда приветствуются в бою – особенно когда ты слышишь «щелчок мертвеца», оповещающий о пустом магазине.

Любая модель в пределах 2" от полевого склада боеприпасов в фазе стрельбы может перебрасывать проваленные броски на попадание при выпадении 1.

## Баррикады и стены

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

Модель в укрытии за баррикадой или стеной получает спас-бросок за укрытие на 4+. Модели в базовом контакте с баррикадой или стеной считаются находящимися в базовом контакте с любыми вражескими моделями, стоящими прямо напротив них в базовом контакте с противоположной стороной баррикады или стены. Боевые единицы, нападающие на противника, спрятавшегося за баррикадой или стеной, считаются нападающими через труднопроходимый ландшафт.

## Коммуникационный ретранслятор

Работающий коммуникационный ретранслятор может сыграть решающую роль в координации резервов и, следовательно, привести к быстрой победе.

Любой игрок, имеющий невовлечённую в бой модель в пределах 2" от коммуникационного ретранслятора, может перебрасывать броски на резервы.

## Кратеры

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

Модели в кратерах имеют спас-бросок за укрытие на 6+, независимо от того, скрыты ли они на 25% или нет. Если боевая единица залегает, тогда модели боевой единицы, находящиеся в кратере, прибавляют +2 к своему спас-броску за укрытие, а не +1.

## Оборонительные линии

Оборонительные линии представляют собой бронированные защитные секции, связанные вместе, образуя импровизированную крепость.

Модель в укрытии за оборонительной линией имеет спас-бросок за укрытие на 4+. Если боевая единица залегает, тогда модели боевой единицы, находящиеся за баррикадой, прибавляют +2 к своему спас-броску за укрытие, а не +1. Модели в базовом контакте с баррикадой или стеной считаются находящимися в базовом контакте с любыми вражескими моделями, стоящими прямо напротив них в базовом контакте с противоположной стороной баррикады или стены. Боевые единицы, нападающие на противника, спрятавшегося за оборонительной линией, считаются нападающими через труднопроходимый ландшафт.

## Оборудованная огневая позиция

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

Модель в укрытии за оборудованной огневой позицией получает спас-бросок за укрытие на 4+. Одна модель, не относящаяся к технике, в базовом контакте с оборудованной огневой позицией может стрелять из неё вместо ведения огня из собственного оружия. Модель, ведущая стрельбу с оборудованной огневой позиции, имеет специальное правило «безостановочный» для этой стрелковой атаки.

По оборудованной огневой позиции можно стрелять и атаковать в ближнем бою. В ближнем бою она наносит попадание автоматически и имеет следующий профиль:

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Оборудованная огневая позиция	-	-	-	7	2	-	-	-	3+

## Имперская скульптура

Холодный и величественный взгляд древнего героя придаёт решимости тем, кто её лишён.

Модели из армий Империи считаются бесстрашными, пока находятся в пределах 2" от имперской скульптуры. Модель в укрытии за имперской скульптурой получает спас-бросок за укрытие на 3+.

## Мусор

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

Модель в укрытии за мусором получает спас-бросок за укрытие на 4+, независимо от того, скрыта ли она на 25% или нет.

## Колючая проволока

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

Колючая проволока относится к опасному ландшафту. Модель в укрытии за колючей проволокой получает спас-бросок за укрытие на 6+.

## Танковые ловушки

Эти препятствия позволяют без помех проходить всем, кроме техники.

Танковые ловушки считаются непроходимым ландшафтом для всей техники, кроме скиммеров, опасным ландшафтом для мотоциклов и открытой местностью для всех остальных классов боевых единиц. Модель в укрытии за танковой ловушкой получает спас-бросок за укрытие на 4+.



СТРОЕНИЯ

Кровавые битвы 41-го тысячелетия часто охватывают метрополисы, города, линии обороны, исследовательские форпосты, жилые блоки, насосные станции, армейские бараки, шахтёрские колонии, космопорты, захваченные форты, древние гробницы, священные храмы и бесчисленное множество других видов построек.

Все виды строений используют основы правил транспортных машин. **Главное отличие между строениями и машинами заключается в том, что строения, разумеется, не могут двигаться, их может контролировать любая из сторон и внутрь могут войти боевые единицы любой из сторон.**

Показатели брони строений

Все строения имеют показатель брони, приведённый в их инфолисте ландшафта. Если указан только один показатель брони, тогда он используется против всех атак, без разницы, с какой стороны их наносят.

Обветшалые строения

В некоторых миссиях встречаются обветшалые строения. У обветшалого строения показатели брони с каждой стороны на 2 пункта ниже, чем указано в его инфолисте. Более того, установленные в обветшалое строение орудия не могут стрелять, если только до начала игры вы не договоритесь с оппонентом об ином.

Размеры строения и пункты брони

Как и транспортная техника, строения тоже имеют вместимость и пункты брони, которые зависят от размера строения. Размер строения указывается в его инфолисте ландшафта. **Если в инфолисте строения не указано его вместимость или количество пунктов брони, сверьтесь со следующей таблицей**, чтобы определить вместимость и количество пунктов брони строения:

Таблица размеров строений

Размер строения	Вместимость	Пункты брони
Маленькое	10 моделей	3
Среднее	20 моделей	4
Большое	30 моделей	5

Вход и выход из строений

Модели могут входить или выходить из строений через дверные проёмы или другие проходы, указанные в инфолисте строения как места входа. Вход в строение и выход из него проводятся так же, как погрузка и высадка из техники, включая аварийную высадку (с. 81). Прыжковые боевые единицы и боевые единицы с реактивными ранцами могут входить в строения.

Действуют все обычные правила, поэтому только одна боевая единица пехоты плюс любые независимые персонажи, присоединённые к ней, могут занимать строение одновременно. Модели, вошедшие в строение, удаляются со стола - отметьте это у себя где-нибудь, чтобы не забыть.

Непроходимые строения

В некоторых инфолистах ландшафта бывает указано, что строение является непроходимым. **Модели не могут заходить в непроходимое строение**, но могут воспользоваться его парапетами, если они есть.

Отбросить противника

Здания построены так, чтобы их защитники без труда могли выйти и напасть на вражеские осадные команды, прежде чем те успеют пробить стены. **Все строения имеют специальное правило «отбросить противника».**

**Отбросить противника**

Модели, покидающие строение, могут нападать в том же ходе, в котором покинули строение, даже если в этом ходе оно было уничтожено.

Стрельба из строения

Так же как и транспортная техника, некоторые строения имеют места для стрельбы, позволяющие боевым единицам внутри отстреливаться. Если не указано иного, **с каждого места для стрельбы в строении могут стрелять до двух моделей**. Не считая этого, боевые единицы, занимающие строения, подчиняются всем тем же правилам стрельбы, что и боевые единицы в транспортных.

Атака на строение

При определении, можно ли целиться стрелковой атакой или психосилой по строению, нападать или сражаться с ним в ближнем бою, действует ли на него какое-либо специальное правило, **считайте строение за технику, если только не указано иное**. При атаке на строение делайте броски на попадание и пробитие брони, как для техники. В ближнем бою строения получают попадания автоматически. Например, мелта-бомбы можно использовать только для атаки на технику в ближнем бою - соответственно, их можно использовать и против строений в ближнем бою. Аналогично, оружие со специальным правилом «электромагнитное», которое оказывает на технику особое воздействие, можно также применять и при атаке на технику. Учтите, это не значит, что оружие или специальное правило, в описании которых говорится, что их можно использовать только против строений, можно использовать ещё и против техники.

**Если строение получает скользящее или пробивающее попадание, это строение немедленно теряет один пункт брони. Если показатель брони строения падает до 0 с одной или более сторон или его пункты брони снижаются до 0, оно немедленно получает результат «полное обрушение» по таблице повреждений строений (см. страницу напротив).**

**Если получено пробивающее попадание, сделайте бросок по таблице повреждений строений и прибавьте любые соответствующие модификаторы:**

- К каждому броску, вызванному оружием с AP2, прибавьте +1.
- К каждому броску, вызванному оружием с AP1, прибавьте +2.
- Если у строения есть специальное правило «могучая твердыня», из каждого броска вычитите -1.

## Таблица повреждений строений

D6	<b>Воздействие</b>
0-1	<p><b>Пролом!</b> Громадные трещины появляются в стенах строения. Показатели брони строения со всех сторон уменьшаются на 1 пункт до конца битвы. Этот модификатор суммируется с любыми другими штрафами к показателю брони строения.</p>
2	<p><b>Сотрясение.</b> Строение сильно трясётся, бросая на пол тех, кто находится внутри. Занимающая строение боевая единица может вести стрельбу только навскидку в последующем ходе. Если занимающая строение боевая единица покидает строение в своём следующем ходе, она может выйти только на 3" вместо полных 6".</p>
3	<p><b>Частичное обрушение.</b> Часть несущей конструкции взорвана, и куски крыши падают внутрь. Занимающая строение боевая единица получает D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает». Вдобавок, если у строения есть какие-либо установленные орудия, они могут стрелять только навскидку в последующем ходе.</p>
4	<p><b>Структурное обрушение.</b> Внутренние опоры уничтожены, несколько этажей проваливаются под собственным весом. Занимающая строение боевая единица получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает». Вдобавок, одно случайно выбранное установленное орудие уничтожается, а остальные могут стрелять только навскидку в последующем ходе.</p>
5	<p><b>Громадный пролом.</b> Огромные куски кладки отваливаются с боков строения. Показатели брони строения со всех сторон снижаются на D3 пункта до конца битвы. Этот модификатор суммируется с любыми другими штрафами к показателю брони строения. Вдобавок, одно случайно выбранное установленное орудие уничтожается, а остальные могут стрелять только навскидку в последующем ходе.</p>
6	<p><b>Полное обрушение.</b> Крыша и несколько внутренних этажей обрушиваются, придавливая под собой многих находящихся внутри и вынуждая оставшихся выбираться наружу. Строение уничтожается, а вместе с ним и любые установленные орудия и парапеты. Занимающая строение боевая единица получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает» и должна немедленно покинуть строение, при необходимости выполнив экстренное покидание строения (выжившим нельзя выходить на парапеты). Любые модели, которые не в состоянии покинуть строение, удаляются как потери. Если покинувшая строение боевая единица не уничтожена, она должна пройти тест на подавление огнём. Строение остаётся на месте, но более его нельзя занимать.</p> <p>Парапеты, составляющие часть строения, которое претерпело полное обрушение, уничтожаются. Каждая боевая единица на парапетах получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает», после чего должна пройти тест на подавление огнём. Парапеты в дальнейшем считаются за руины до конца битвы.</p>
7	<p><b>Детонация!</b> Снаряд пробивает стены строения, взрываясь среди боеприпасов или возле резервуаров с горючим. Строение уничтожается, а вместе с ним и любые установленные орудия и парапеты. Занимающая строение боевая единица получает 4D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает» и должна немедленно покинуть строение, при необходимости выполнив экстренное покидание строения (выжившим нельзя выходить на парапеты). Любые модели, которые не в состоянии покинуть строение, удаляются как потери. Если покинувшая строение боевая единица не уничтожена, она должна пройти тест на подавление огнём. Строение удаляется и замещается кратером (с. 109) схожего размера (если есть).</p> <p>Парапеты, составляющие часть сдетонировавшего строения, уничтожаются. Каждая боевая единица на парапетах получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает», после чего должна немедленно совершить движение на 6", чтобы уйти с парапетов (труднопроходимый ландшафт не замедляет это движение). Любые модели, которые не в состоянии уйти с парапетов, удаляются как потери. Если сошедшая с парапетов боевая единица не уничтожена, она должна пройти тест на подавление огнём.</p>

## Распределение ранений и занявшие строение боевые единицы

Любые попадания по боевой единице, занимающей строение, распределяются случайно (с. 35).

## Захваченные строения

Чтобы отслеживать, какая сторона в конкретный момент контролирует строение, мы используем понятие «захваченное строение» (или, если хотите, можете просто установить на строение флажок).

- В начале игры все строения, которые игрок взял в составе своей армии, считаются **захваченными** игроком-владельцем, в то время как все прочие строения считаются **незахваченными**.
- Захваченное строение является боевой единицей армии управляющего игрока** и будет ей оставаться (даже если позднее её никто не будет занимать) до тех пор, пока строение либо не будет уничтожено, либо его не захватит противник.
- Если боевая единица входит в строение, она немедленно захватывает его**, после чего строение становится частью той армии, которая его захватила, до тех пор, пока оно либо не будет уничтожено, либо его не захватит противник.

Все захваченные строения имеют специальное правило «сторожевая система».

### Сторожевая система

Строение с этим специальным правилом может вести автоматический огонь против вражеских боевых единиц, даже если оно никем не занято. Вдобавок, вражеские боевые единицы могут стрелять и нападать на строение с этим специальным правилом, даже если оно не занято.

## Многосоставные строения

Некоторые очень крупные строения состоят из двух или более меньших пристроек, соединённых вместе. В таких случаях это чётко прописывается в инфолисте модели ландшафта.

Вы можете переместить боевую единицу из одной части строения в смежную незанятую часть строения, объявив об этом. На это будет затрачено всё движение боевой единицы, и по-прежнему должны соблюдаться все правила на вместилище строения (с. 110). Строения, составляющие многосоставное строение, во всех отношениях считаются отдельными моделями.

## Парапеты

Крыши многих строений можно отнести к парапетам. Парапет считается за отдельный элемент ландшафта от того строения, наверху которого находится. Парапеты относятся к труднопроходимому ландшафту. **Модели на парапетах**

получают спас-бросок за укрытие на 4+, независимо от того, скрыты ли они на 25% или нет. Вдобавок, действуют следующие правила:

- Парапет считается за место входа в своё строение**, это означает, что боевая единица внутри строения может выйти на парапет или оттуда зайти внутрь строения. Учтите, что в непроходимые строения с парапетами всё равно входить нельзя, хотя боевые единицы могут использовать их парапеты.
- Прыжковым боевым единицам, боевым единицам с реактивными ранцами, гравиклам и скиммерам не нужно проходить тесты на преодоление опасного ландшафта, если они начинают или заканчивают своё движение на парапете.**
- Если оружие огнестрельного или взрывного типа попадает по боевой единице на парапете, строение данного парапета тоже получает одно попадание.**
- Если боевая единица перемещается на парапет неуничтоженного и незахваченного строения, она немедленно захватывает это строение**, которое после этого становится частью армии, которая его захватила, до тех пор, пока оно либо не будет уничтожено, либо его не захватит противник.

## Установленные орудия

Многие строения имеют встроенные орудия. Каждое такое установленное орудие может стрелять следующим образом:

### Ручное управление огнём

Если строение занято, модель внутри может решить стрелять из одного из установленных орудий. Если у строения установлено более одного орудия, из каждого из них может вести огонь разная модель внутри. Из установленного орудия нельзя стрелять более чем одной модели в каждой фазе стрельбы. Модели нельзя вручную вести огонь из установленного орудия, а потом ещё и стрелять с места для стрельбы из личного оружия в том же ходе. Если занимающая строение боевая единица стреляет по цели, все установленные орудия, из которых ведётся огонь вручную, должны стрелять по той же цели. Используйте навык стрельбы ведущей огонь модели и линию прямой видимости от орудия. Применимы все соответствующие специальные правила стреляющей модели и оружия.

### Автоматический огонь

Если строение захвачено (см. слева), каждое установленное орудие, которое не управляется вручную, стреляет автоматически по ближайшей вражеской боевой единице в пределах дальности и линии прямой видимости. Автоматический огонь отыгрывается в конце фазы стрельбы перед проведением проверок на боевой дух. Автоматический огонь ведётся с BS2. Автоматический огонь не мешает занимающей строение боевой единице стрелять из собственного оружия и к тому же в другую цель.

### Усовершенствование оборудованной огневой позиции

Если оборудованная огневая позиция берётся в качестве усовершенствования для строения и размещается на его парапетах (см. слева), тогда она считается за установленное на строении орудие, а не за оборудованную огневую позицию.

## **СТРОЕНИЯ, МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ И ПОКАЗАТЕЛИ БРОНИ**

Этот имперский бастион (справа), очевидно, настолько прочен, насколько вообще это возможно, поэтому лучше всего обыгрывать его с показателем брони 14 (если только он не является обветшавшим, в таком случае он имеет показатель брони 12). У него есть несколько мест для стрельбы на стенах и парапеты. Есть одно место входа: дверь. На бастионе также присутствует несколько установленных орудий: тяжёлый болтер на каждой стороне и оборудованная огневая позиция с лазпушкой «Икар» на крыше, которая считается за дополнительно установленное орудие.

Эта внушительная крепость Искупления (снизу) представляет собой огромное укрепление, и потому лучше разделить её на несколько секций: две бункерные пристройки, стена и главная башня – все они имеют показатель брони 14 (или 12, если строение обветшалое) и могут быть атакованы или заняты по отдельности. В каждом строении присутствует одно или несколько установленных орудий: обе бункерные пристройки имеют тяжёлые болтеры; более того, на левом бункере установлена спаренная лазпушка «Икар», а на правом – ракетная пусковая шахта.

А – место входа

В – место для стрельбы

С – установленное орудие

D – парапет

# ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

**Данный раздел содержит правила для выбора армии и проведения миссии в игре Warhammer 40,000. Выдвигайте свои войска, собирайте союзников и готовьтесь к войне!**

# ВЫБОР АРМИИ

Теперь, когда вы имели возможность ознакомиться с правилами, вы, несомненно, готовы развязать бойню на поле боя. В таком случае самое время создавать свою армию.

## Статьи списка армии

Правила для ваших цитаделевских миниатюр можно найти в широком перечне изданий Games Workshop, таких как кодексы, дополнения к кодексам или инфопланшеты.

Независимо от того, где находится информация, её источник называют статьёй списка армии. В каждой статье списка армии описана какая-нибудь боевая единица цитаделевских миниатюр. В статью включено всё, что вам необходимо знать о порядке использования данной боевой единицы в игре Warhammer 40,000.

В некоторых старых кодексах информация об одной боевой единице распределена по разным разделам книги, но в совокупности она составляет единую статью списка армии. В случае подобных кодексов фракцией каждой боевой единицы является та же, что указана на обложке кодекса (см. правила подразделений в этой главе для получения большей информации о фракциях). Например, все боевые единицы из кодекса Космического Десанта принадлежат фракции Космического Десанта, а все боевые единицы из кодекса демонов Хаоса принадлежат фракции демонов Хаоса.

Каждый игрок командует собственной армией, которая представляет собой коллекцию миниатюр от компании Citadel и может насчитывать великое множество моделей. Перед игрой участники должны согласовать, как они будут выбирать свои армии и какие есть ограничения на класс и количество моделей, которые можно использовать. Если вы проводите миссию Warhammer 40,000, в ней уже будет указано, как выбирать армию. Если вы играете не по правилам какой-то определённой миссии, вы вольны решать, какой способ выбора армии, будет использовать каждый из вас.

## СПОСОБЫ ВЫБОРА АРМИИ

Существует немало способов выбрать армию, и у каждого есть свои особенности. Во-первых, определите, будете ли вы со своим оппонентом использовать какой-либо лимит очков, и, если так, то какой. Как правило, оба игрока имеют одинаковый лимит очков, но это не обязательно.

Чтобы правильно использовать лимит очков, вам необходимо посмотреть стоимость в очках каждой боевой единицы в её статье списка армии. Просто сложите стоимости в очках всех боевых единиц вашей армии и убедитесь, что общая сумма не превышает оговорённого лимита. Стоит учесть, что игра с лимитом в 2000-3000 очков займёт большую часть дня, в то время как игра на 1000-1500 очков обычно можно завершить за несколько часов. Независимо от того, решили вы использовать лимит очков или нет, далее нужно определиться, как организовать свою армию.

Существует две основных способа организации армии: вольный и батальный. Игрокам необязательно выбирать одинаковый метод.

**Вольные армии**

**Вольный** метод представляет легчайший способ организации армии: **просто используйте, какие пожелаете боевые единицы из своей коллекции.** Помимо того, что это быстрый способ поставить ваши модели на игровой стол, вольный метод также даёт вам возможность опробовать различные комбинации вашей армии, например, можно выставить целую танковую или авиационную дивизию или составить войнство из специальных персонажей.

**Батальные армии**

**Игрок, использующий батальный метод, должен организовать все боевые единицы, какие хочет, в подразделения** (с. 118). Подразделения состоят из боевых единиц, отвечающих определённым требованиям. Например, одна из наиболее распространённых разновидностей подразделений обязует использовать хотя бы одну командную единицу и две боевые единицы основных войск; другая требует, чтобы все боевые единицы были только из *кодекса орков*. В качестве поощрения за соответствие этим требованиям каждое подразделение предоставляет собственные командные преимущества (с. 120) боевым единицам, которые могут существенно повысить их эффективность в бою.

Существует множество других ограничений и требований, с которыми игроки могут согласиться ради своих армий. Обязательное наличие конкретных боевых единиц или именных персонажей, например, предоставляет отличную возможность придумать интересный сюжет к вашему сражению.

**ОСНОВНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ**

Каждая армия имеет основное подразделение. Если вы организовали свою армию батальным методом, то, какое бы подразделение ни включало вашего военачальника (с. 124), оно считается основным.

*Например, Джон выбирает вольный метод организации армии. Он берёт кое-что из кодекса Космодесанта, а кое-что из кодекса Империи Тау. Своим военачальником Джон назначает Кор'сарро-хана, принадлежащего фракции Космодесанта. Следовательно, все боевые единицы, которые он набирает из кодекса Космического Десанта, составляют его основное подразделение на время игры.*

**РОСТЕР ВОЙСКА**

Записывайте сведения о моделях, составляющих вашу армию: к какому подразделению относятся те или иные боевые единицы, какое подразделение является вашим основным, какая модель назначена военачальником (с. 124). Запись со всей этой информацией называется ростером. Вы должны держать её под рукой во время сражения. Ради поддержания духа честной игры вы обязаны всегда давать своему оппоненту прочесть перед игрой ростер, если он захочет.

**Уникальные модели**

В статьях списков армии иногда встречаются модели, которые называются уникальными. К уникальным моделям относятся именные персонажи и необычные боевые единицы или техника, которые во всей Галактике единственные. По этой причине в армию можно включать всего по одной уникальной модели своего вида.

## ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Как правило, армии представляют собой структурированные организации; даже орки организуют своих бойцов в ватаги и группировки, хотя и не так строго как Астра Милитарум, где идёт разбиение на отделения, взводы, роты и полки.

Как уже говорилось на предыдущей странице, существует великое множество способов превратить коллекцию цитаделевских миниатюр в боеспособную армию, готовую сокрушать ваших противников в игре Warhammer 40,000. В данной же главе мы сосредоточимся на батальном методе. Если вы всё-таки решаете последовать такому методу, то ваши боевые единицы в совокупности образуют подразделения и получают от этого всякие специальные правила и преимущества.

В конце данной главы мы привели два подразделения, каждое из которых со своими схемой организации войска, ограничениями и командными преимуществами (с. 122). Прочие подразделения, какие можно использовать в играх Warhammer 40,000, вы найдёте в наших кодексах и разных изданиях.

**В батальную армию можно включить сколь угодно подразделений.** Вы можете сочетать любые доступные вам подразделения в рамках ограничений следующих правил. **Все боевые единицы в вашей армии должны принадлежать к какому-либо подразделению, и каждая боевая единица может состоять исключительно в одном подразделении.** Если вы выбираете батальную армию, то прежде чем начнёте расставлять свою армию (с. 132), вы должны сообщить своему оппоненту, к какому подразделению относятся те или иные боевые единицы и какие командные преимущества они получат (если вообще получат).

Помните, что подразделения целиком опциональны, и вы по-прежнему можете набирать себе армию из любых моделей в своей коллекции, о чём говорится в параграфе о вольных армиях (с. 117). В этом случае ни одна из моделей в вашей армии не получит командных преимуществ, вот и всё.

Чтобы организовать свою армию в подразделение, игроку зачастую придётся смотреть дополнительную информацию в статьях списков армии своих боевых единиц, например, об их фракции и роли на поле боя.

## ФРАКЦИИ

Все боевые единицы принадлежат к какой-либо одной из множества фракций, сражающихся в 41-м тысячелетии. Обычно такая принадлежность показывается в статье списка армии теми или иными значками, разновидности которых представлены в правой колонке. **Каждая боевая единица относится к какой-либо фракции, независимо от того, каким способом вы набирали армию.** Это особенно важно при формировании подразделений, поскольку во многих случаях указывается, что вы можете включить в подразделение боевые единицы только конкретной фракции. Фракции применяются и в отношении союзников (с. 126), а некоторые специальные правила действуют исключительно в отношении определённых фракций. Учтите, что укрепления составляют исключение из этого правила и не имеют фракции, если только в их инфолисте не указано иное.

Касательно наших старых изданий, фракцией каждой описанной в кодексе боевой единицы является та же, что указана на обложке кодекса. В случае с дополнениями к кодексам фракцией всех боевых единиц, описанных в рассматриваемом издании, является та же, что указана на обложке кодекса, к которому относится рассматриваемое дополнение.

**По всему бескрайнему космосу чужеродные расы строят планы по свержению Императора и гибели человечества. Империи призывает к оружию, и ничто не устоит на пути его праведного крестового похода.**

## СТАТЬИ СПИСКА АРМИИ В РАЗЛИЧНЫХ ИЗДАНИЯХ

Не так много есть боевых единиц, чьи статьи списка армии представлены более чем в одной публикации Games Workshop. Князя демонов, к примеру, представлены и в кодексе демонов Хаоса, и в кодексе Космодесанта Хаоса. В таких случаях фракция определяется в зависимости от того, откуда выбрана данная боевая единица. Не забывайте записывать, кто есть кто, если решаете взять кого-то, чья статья есть в разных источниках.

Адепта Сороритас  
Астра Милитарум  
Кровавые Ангелы  
Демоны Хаоса  
Космический Десант Хаоса  
Тёмные Ангелы  
Тёмные эльдар  
Эльдар  
Серые Рыцари  
Имперские рыцари  
Инквизиция  
Некроны  
Орки  
Космический Десант  
Космические Волки  
Империя Тау  
Тираниды



## РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ

**Как бы вы ни выбирали свою армию, у всех боевых единиц есть своя роль на поле боя,** обычно обозначаемая в списке армии характерным значком. Помимо полезной информации о задачах, стоящих перед боевой единицей в сражении, указание её роли также играет большую важность при использовании схемы организации войска (с. 120). Подробно мы поговорим об этом позднее, а пока вам нужно просто запомнить, что каждая боевая единица занимает одну ячейку в схеме организации войска. Ниже описаны наиболее распространённые категории боевых единиц на поле боя.

### Командные единицы

Командной боевой единицей может быть героический командир или жуткий монстр. Эти модели являются одними из мощнейших в игре, так как лидеры имеют доступ к специализированному оснащению, которого нет у других. Они не непобедимы, но составляют смертоносное острие атакующей армии и сильное ядро оборонительной.

### Основные войска

Наиболее широкодоступные солдаты армии. Это не значит, что они никчёмные бойцы - в эту категорию входят такие войска, как космические десантники и орочы бойцы, а и те, и другие - грозные противники. Эти воины составляют основу армии. Их главная тактическая задача заключается в том, чтобы закреплять достигнутые успехи армии и защищать объекты, захваченные специализированными боевыми единицами.

### Элитные войска

Элитные боевые единицы, как правило, мощные, но дорогие. Они - лучшие из лучших; зачастую это наиболее специализированные солдаты, которых может выставить армия на поле боя, но их никогда не бывает достаточно. В некоторых случаях это особые отряды, а в других - более опытные представители рядовых солдат.

### Мобильные войска

Боевые единицы мобильных войска обычно (внезапно!) быстрее своих товарищей и являются мастерами манёвренных атак. Часто их используют для прощупывания сил врага и разведки, а в другое время они действуют как штурмовые войска, полагающиеся на скорость в выполнении своей кровавой работы.

### Тяжёлая огневая поддержка

Боевые единицы тяжёлой огневой поддержки - это, если говорить простым языком, самые большие и мощные пушки армии. Сюда также входят обладатели тяжёлых предметов оснащения и наиболее стойкие создания. Однако в то же время они очень дорого стоят, так что чрезмерная зависимость от них может оставить вас в численном меньшинстве.

### Укрепления

Укрепления - это всякие оборонительные сооружения от баррикад до громадных крепостей. Обычно это строения и/или обломки на поле боя, возведённые или захваченные вашей армией перед началом игры. Вы найдёте широкий выбор укреплений в книге *«Warhammer 40,000: Взятие твердыни»* и других изданиях Games Workshop.

### Властелины войны

Властелины войны - самые мощные и разрушительные боевые единицы на полях сражений 41-го тысячелетия. К ним относятся громадные чудища и сверхтяжёлая техника, ошестинившаяся пушками, чьей совокупной огневой мощи хватит стереть в порошок любого, у кого хватит глупости противостоять такой машине. Боевые единицы властелинов войны можно встретить в некоторых кодексах, кроме того им отведена отдельная книга *«Warhammer 40,000: Эскалация»*.

### Прочие

В некоторых изданиях могут быть представлены иные виды ролей на поле боя, как у имперских рыцарей. В таких случаях там будут приведены все необходимые правила, чтобы включить их в состав вашей армии.

## Смена роли на поле боя

Некоторые правила могут менять категорию боевой единицы, например, с мобильной на основную. Если боевая единица меняет свою роль с помощью такого правила, она сохраняет её на протяжении всей игры.

В иных правилах говорится, что боевая единица может выполнять разные боевые задачи (к примеру, боевую единицу можно выбрать либо в качестве элиты, либо тяжёлой огневой поддержки). Для выполнения какой бы задачи ни выбрали боевую единицу, она будет выполнять её на протяжении всей игры. Если в вашем войске есть несколько подобных боевых единиц, не забывайте записывать, какую роль выбрали для каждой из них.

## ВЫБОР ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Вы можете включить сколь угодно подразделений любого вида в батальную армию, но при условии, что у вас есть нужные боевые единицы. Просто выберите вид подразделения и организуйте все или часть своих боевых единиц так, чтобы они соответствовали требованиям и ограничениям для данного конкретного подразделения.

На странице 122 вы найдёте общевойсковое подразделение и союзное подразделение. Обе эти разновидности можно использовать в любой армии. Информация о каждом подразделении разбита на три секции: схема организации войска, ограничения и командные преимущества.

### 1) Схема организации войска (COB)

Здесь показано количество боевых единиц каждой категории, которые вы можете включить в это подразделение. Чёрными квадратиками выделены те категории войск, которые вы обязаны включить в данное подразделение, а серыми - те категории, что доступны на выбор.

### 2) Ограничения

В этой секции приведены любые ограничения, которые распространяются на классы боевых единиц, что вы можете включить в данное подразделение.

### 3) Командные преимущества

В этой секции указаны любые дополнительные бонусы или специальные правила, которые распространяются на некоторые или все боевые единицы в данном подразделении.

## ОБРАЗЕЦ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

### Схема организации войска

#### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ

- 1 командная единица
- 2 единицы основных войск

#### ОПЦИОНАЛЬНЫЕ

- 1 командная единица
- 4 единицы основных войск
- 3 единицы элитных войск
- 3 единицы мобильных войск
- 3 единицы тяжёлой огневой поддержки

#### Ограничения

Все выбранные боевые единицы должны состоять в одной фракции (или не иметь фракции).

#### Командные преимущества

**Превосходный командир:** если данное подразделение выбрано в качестве вашего основного, вы можете перебросить результат по таблице особенностей военачальника.

## COB И ЕГО ЯЧЕЙКИ

В данной секции COBa подразделения указано минимальное и максимальное количество боевых единиц каждой категории, которые вы должны или можете включить в подразделение.

Квадратики в схеме организации войска также называют ячейками. Каждая ячейка обычно характеризует определённую роль (тж. задачу/категорию) войск на поле боя (с. 119). Каждая ячейка позволяет выбрать одну боевую единицу. Чёрными квадратиками отмечены те боевые единицы, что нужно выбрать обязательно - если вы хотите включить данное подразделение в свою армию, вы должны взять хотя бы указанное количество боевых единиц соответствующей категории. Если вы не можете включить обязательное количество боевых единиц, соответственно, вы не можете включить данное подразделение в свою армию. Серыми квадратиками отмечены те боевые единицы, что доступны на выбор - при включении данного подразделения в свою армию вы можете взять указанное количество боевых единиц соответствующей категории, но не больше. Если вы хотите взять ещё боевые единицы, играющие ту же роль на поле боя, для этого их необходимо выбрать уже в другом подразделении. Например, чтобы взять в свою армию общевойсковое подразделение, вы должны выбрать две боевые единицы из категории основных войск, однако выбрать более шести боевых единиц из этой категории нельзя в этом же подразделении.

В редких случаях в ячейке COB не указывается роль на поле боя, в этом случае можно взять боевую единицу любой категории. В других случаях бывает, что в ячейке указана определённая боевая единица(ы), в этом случае вы можете (или должны) взять только эту определённую боевую единицу(ы).

## Приданные транспорты

Иногда в статье боевой единицы представлена опция транспорта, позволяющая вместе с боевой единицей выбрать технику. Такие приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска (см. с. 120), но в отношении всех остальных правил считаются выполняющими ту же самую роль, что и боевая единица, для которой её купили.

Например, БМП «Носорог», купленный для тактического отделения Космодесанта (ячейка основных войск), считается за боевую единицу основных войск, а купленный для отделения арьергардных ветеранов Космодесанта (ячейка элитных войск) считается уже за элитную боевую единицу.

Другие машины тоже могут иметь транспортную вместимость, но они уже как обычно выбираются отдельно, имеют другое назначение и занимают собственную ячейку в схеме организации войска.

Подробнее о приданных транспортах можно узнать в главе о технике на странице 72.

## Выбор нескольких боевых единиц

Иногда статья списка армии боевой единицы позволяет игроку включить несколько боевых единиц по цене одной ячейки СОВ (как, например, пехотные взводы Астра Милитарум и т. п.). Не считая того, что эти боевые единицы занимают одну ячейку, они во всех отношениях считаются за отдельные боевые единицы и действуют самостоятельно.

## Статьи списка армии, не использующие СОВ

В редких случаях в статье списка армии указано, что боевая единица не занимает ячейки СОВ. Такие боевые единицы можно включать в любое подразделение, даже если все его ячейки уже заполнены другими боевыми единицами или если в СОВ нет подходящей ячейки для их роли на поле боя. Однако они всё равно подчиняются любым ограничениям, приведённым в правилах подразделения или собственной статье списка армии. Если, как говорит статья списка армии, такую боевую единицу можно включить в армию, содержащую другую специфичную боевую единицу, и она не займёт отдельной ячейки в СОВ, данная боевая единица должна присоединиться к тому же подразделению, что и та специфичная боевая единица. В любом случае подобные боевые единицы в отношении всех правил являются частью подразделения и получают любые командные преимущества.

## ОГРАНИЧЕНИЯ

В данной секции перечисляются все дополнительные ограничения, которые распространяются на боевые единицы, что вы можете включить в данное подразделение. Если правила в статье списка армии боевой единицы противоречат определённым ограничениям, её нельзя включать конкретно в данное подразделение. Например, чтобы включить в армию общевойсковое подразделение, все его боевые единицы должны относиться к одной и той же фракции.

Если в правилах подразделения не перечислены какие-либо ограничения, значит, их и нет.

## КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

В данной секции правил подразделения перечисляются любые специальные правила или преимущества, которые распространяется на все или некоторые модели данного подразделения. Например, боевые единицы в общевойсковом подразделении получают преимущества от спецправил «превосходный командир» и «объект под защитой».

Если в правилах подразделения или СОВ не перечислены какие-либо командные преимущества, значит боевые единицы, составляющие данное подразделение, не получают никаких дополнительных преимуществ.

## Боевые формирования

Боевое формирование - это особого рода подразделение, которое представляет собой специфичную группировку боевых единиц, известных своей эффективностью на полях сражений 41-го тысячелетия. В то время как одни формирования предоставляют вам всю необходимую игровую информацию для их использования, нередко в них просто перечисляются специальные правила, которые вступят в силу, когда вы соберёте несколько специфичных боевых единиц вместе. Если только не указано иное, каждая отдельная боевая единица выполняют свою привычную задачу на поле боя, когда входит в состав формирования.

В отличие от других подразделений, формирования можно также брать в составе вольных армий (с. 117). Если так, их боевые единицы сохраняют специальные правила, получаемые за нахождение в составе формирования.

## Стоимость формирований в очках

Сами по себе формирования нечасто имеют стоимость в очках; просто сложите стоимости в очках всех отдельных боевых единиц, составляющих формирование, чтобы узнать его общую стоимость. Иногда всё же встречаются формирования с дополнительной стоимостью в очках, которую необходимо заплатить, чтобы его использовать. В этом случае в стоимость формирования входит общая стоимость боевых единиц плюс добавочная стоимость в очках, указанная в правилах самого формирования.

## ГЛАВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Следующие подразделения можно включать в любую батальную армию.

### ОБЩЕВОЙСКОВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

#### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ

- 1 командная единица
- 2 единицы основных войск

#### ОПЦИОНАЛЬНЫЕ

- 1 командная единица
- 4 единицы основных войск
- 3 единицы элитных войск
- 3 единицы мобильных войск
- 3 единицы тяжёлой огневой поддержки
- 1 укрепление
- 1 властелин войны

#### Ограничения

Все выбранные боевые единицы должны состоять в одной фракции (или не иметь фракции).

#### Командные преимущества

**Превосходный командир:** если данное подразделение выбрано в качестве вашего основного, вы можете перебросить результат по таблице особенностей военачальника.

**Объект под защитой:** все основные войска из данного подразделения имеют специальное правило «объект под защитой». Боевая единица с этим правилом контролирует объект, даже если вражеская победоносная боевая единица находится в пределах дальности от маркера объекта, если только у вражеской боевой единицы тоже нет этого специального правила.

### СОЮЗНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

#### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ

- 1 командная единица
- 1 единица основных войск

#### ОПЦИОНАЛЬНЫЕ

- 1 единица основных войск
- 1 единица элитных войск
- 1 единица мобильных войск
- 1 единица тяжёлой огневой поддержки

#### Ограничения

Данное подразделение не может быть вашим основным.

Из данного подразделения никогда нельзя выбирать своего военачальника.

Все выбранные боевые единицы должны состоять в одной фракции (или не иметь фракции).

Все выбранные боевые единицы должны относиться к фракции, отличной от той, к которой относятся любые боевые единицы в вашем основном подразделении (или не иметь фракции).

#### Командные преимущества

**Объект под защитой:** все основные войска из данного подразделения имеют специальное правило «объект под защитой». Боевая единица с этим правилом контролирует объект, даже если вражеская победоносная боевая единица находится в пределах дальности от маркера объекта, если только у вражеской боевой единицы тоже нет этого специального правила.

## ВОЕНАЧАЛЬНИК

При выборе армии вы должны обозначить одну модель в качестве своего военачальника. Если только не указано иного, им должна быть модель персонажа. Если в вашей армии нет каких-либо моделей персонажей, тогда просто выберите любую другую модель в вашей армии в качестве военачальника. Модель, которую вы выберете в качестве своего военачальника, влияет на то, какое из ваших подразделений будет основным (с. 117).

### ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Военачальник – грозная сила на поле боя. Это не просто сильный герой со всякими умениями, какие от него можно было бы ожидать, он также имеет приобретённые за долгую жизнь специальные способности, или, как мы их называем, «особенности».

**Если вашим военачальником назначена модель персонажа, тогда она имеет одну особенность военачальника.** Учтите, что, если вы берёте не персонажа в качестве военачальника, тогда он не получает особенность военачальника, но в отношении всех остальных правил считается за военачальника.

Чтобы определить, какие есть особенности у вашего военачальника, необходимо выбрать, по какой таблице сделать бросок в начале игры. Перед расстановкой своей армии (см. с. 132) сделайте бросок по выбранной таблице. Иногда в разных изданиях предоставляются альтернативные таблицы особенностей военачальника, которыми вы можете воспользоваться вместо приведённых здесь.

### Особенности военачальника и уникальные боевые единицы

Многие уникальные независимые персонажи имеют специфичную особенность военачальника, описанную в их статье списка армии. Если подобная боевая единица является вашим военачальником, не делайте бросок по таблице особенностей военачальника, поскольку у данной боевой единицы уже есть собственная особенность. Учтите, что такая боевая единица автоматически получает свою особенность военачальника, только если вы выбираете её в качестве своего военачальника. Если в качестве своего военачальника вы выбираете другую модель, тогда данная уникальная боевая единица не получает какой-либо особенности военачальника, даже если в её статье указана какая-нибудь особенность.

### Гибель военачальника

Если ваш военачальник удаляется как потеря во время игры, любые способности или специальные правила, полученные им от своей особенности военачальника, немедленно исчезают. Если рассматриваемая особенность военачальника даёт специальное правило, которое предоставляет необычный способ расстановки из резервов (например, способность совершать фланговый обход у некоторых боевых единиц), данное специальное правило немедленно исчезает, а оставшиеся без него боевые единицы должны теперь выходить из резервов привычным для них образом.

## Тактические особенности

Тактические особенности – это способности, влияющие на то, как ваш военачальник взаимодействует с объектами на поле боя. Они отображают то, как он влияет на цели в битве и приспосабливается к новым тактическим выпадам противника. Данные особенности очень полезны в миссиях со специальным правилом тактических объектов (с. 136).

### D6 Результат

#### 1 Тактический гений

Пока ваш военачальник жив, вы можете вычёркивать до двух текущих тактических задач в конце своего хода вместо одной.

#### 2 Мастер воспрепятствования

Одноразовое. Объявите о том, что ваш военачальник использует данную способность в конце одного из ваших ходов. Ваш оппонент должен случайным образом выбрать одну из своих текущих тактических задач и немедленно вычеркнуть её.

#### 3 Хорошо подготовленный

Сгенерируйте одну дополнительную тактическую задачу в свой первый ход.

#### 4 Планирование наперёд

После генерирования тактической задачи в вашем первом ходе вы можете решить сразу воспользоваться данной особенностью военачальника. В этом случае снимите все ваши текущие тактические задачи и сгенерируйте новую тактическую задачу за каждую снятую.

#### 5 Хозяин судьбы

Пока ваш военачальник жив, вы можете перебрасывать кубик при определении, сколько победных очков набрано за тактические задачи, которые при подсчёте набирают случайное количество победных очков.

#### 6 На личном примере

Любая тактическая задача вида «защитите объект X» (где X – это число от 1 до 6), которая засчитывается, потому что ваш военачальник или его боевая единица удерживают маркер объекта, даёт одно дополнительное победное очко.

Не существует настолько большой армии, которая смогла бы покорить Галактику. Одной только вере по силам завоевать всю Вселенную.

## Командные особенности

Командные особенности влияют на зону вокруг военачальника, что отражает приказы, которые он раздаёт боевым единицам возле себя в самой гуще боя.

### D6 Результат

#### 1 Вдохновляющее присутствие

Дружественные боевые единицы в пределах 12" от военачальника могут использовать его лидерство вместо собственного.

#### 2 Устрашающее присутствие

Вражеские боевые единицы в пределах 12" от военачальника должны использовать своё низшее значение лидерства, а не высшее.

#### 3 Пыль тысячи миров

Ваш военачальник и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него имеют специальное правило «движение через укрытие».

#### 4 Мастер авангардной атаки

Ваш военачальник и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него прибавляют 1" к своему расстоянию бега и нападения.

#### 5 Приоритет целей

В фазе стрельбы ваш военачальник и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него перекидывают броски на попадание при выпадении 1.

#### 6 Скоординированное наступление

В фазе наступления ваш военачальник и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него перекидывают броски на попадание при выпадении 1.

## Личные особенности

Личные особенности указывают на специфические боевые умения, которыми наделён ваш военачальник. Он может влиять на тех, кто сражается рядом, подавая им пример.

### D6 Результат

#### 1 Мастер обороны

Ваш военачальник имеет специальное правило «контратака».

#### 2 Мастер нападения

Ваш военачальник имеет специальное правило «яростное нападение».

#### 3 Мастер манёвра

Ваш военачальник имеет специальное правило «фланговый обход».

#### 4 Легендарный боец

Ваша армия зарабатывает 1 победное очко за каждого вражеского персонажа, убитого вашим военачальником в поединке.

#### 5 Твёрдость воли

Ваш военачальник имеет специальное правило «не ведая боли».

#### 6 Недвижимый

Ваш военачальник имеет специальные правила «бесстрашие» и «оно неубиваемо».

## Стратегические особенности

Стратегические особенности – навыки, влияющие на всю вашу армию, отражая уловки и гамбиты, к которым прибегает ваш военачальник задолго до начала битвы.

### D6 Результат

#### 1 Завоеватель городов

Ваши боевые единицы имеют специальное правило «движение через укрытие», если двигаются через руины, и специальное правило «скрытность (руины)».

#### 2 Ночной атакующий

Вы можете решить использовать правила ночного боя в своей игре. В этом случае не нужно совершать бросок – ночь наступает в первом ходе, а все ваши боевые единицы получают специальное правило «ночное видение».

#### 3 Мастер засад

Ваш военачальник и три боевые единицы (кроме техники) на ваш выбор получают специальное правило «проникновение».

#### 4 Стратегический гений

Пока ваш военачальник жив, вы можете перекидывать любые броски на резервы (проваленные или удачные). Кроме того, вы прибавляете +1 к любым броскам на перехват инициативы.

#### 5 Разделяй и властвуй

Пока ваш военачальник жив, ваш оппонент имеет модификатор -1 к броскам на резервы.

#### 6 Принцепс обмана

В начале первого хода вашего оппонента выберите 3 боевые единицы во вражеской армии. Каждая из этих боевых единиц должна пройти тест на подавление огнём (с. 168).

## Союзники

В тёмном мире Warhammer 40,000 постоянно случаются непредвиденные союзы. Эльдар могут помочь тау в уничтожении вторжения тиранидов, зная, что если они этого не сделают, подчинённые Разума улья уничтожат мир-корабль. Генерал Имперской Гвардии может нанять орков из клана Кровавых Топоров, не догадываясь о том, что его противник – Космодесант Хаоса – уже заключил аналогичный союз с теми же зеленокожими. Вариантов не счесть! С игровой точки зрения включение союзников в армию открывает совершенно новые тактические возможности, делая ваше и без того грозное войско ещё опаснее.

Если хотите, вы можете включить в одну армию модели из неограниченного числа разных фракций (с. 118). В данной главе рассказывается, как модели из разных фракций сражаются рядом друг с другом, независимо от метода выбора армии.

### Степени союзничества

Конечно, во мраке далёкого будущего (где есть только война) не может не огорчать тот факт, что очень немногие армии всецело доверяют друг другу – если вообще доверяют. В условиях запутанной истории вражды, войн, кампаний и предательств (умышленных или нет) может распасться любой союз, кроме разве что самых крепких. И это не говоря уже о закоренелой и давней ненависти, которую испытывают некоторые армии по отношению к другим. Чтобы это отобразить, мы ввели несколько категорий союзов, где каждый из них по-своему влияет на игру. Таблица союзников показывает степени потенциального союзничества между боевыми единицами из разных фракций в одной армии

*Боевые единицы из следующих фракций относятся к армиям Империи:*

*Адепта Сороритас  
Астра Милитарум  
Кровавые Ангелы  
Тёмные Ангелы  
Серые Рыцари  
Имперские Рыцари  
Инквизиция  
Космический Десант  
Космические волки*

*В старых изданиях фракцией каждой описанной в кодексе боевой единицы является та же, что указана на обложке кодекса. В случае с дополнениями к кодексам фракцией всех боевых единиц, описанных в рассматриваемом издании, является та же, что указана на обложке кодекса, к которому относится рассматриваемое дополнение.*

*Армии Империи  
Демоны Хаоса  
Космический Десант Хаоса  
Тёмные эльдар  
Эльдар  
Некроны  
Орки  
Империя Тау  
Тираниды*

*Боевые братья  
Выгодный союз  
Отчаянный союз  
Ждите апокалипсис*

## Боевые братья

Боевые единицы из одной армии, относящиеся к боевым братьям, во всех отношениях считают друг друга за дружественные боевые единицы. Это значит, например, что данные боевые единицы:

- Могут получить преимущество от особенности военачальника, который приходится боевым братом.
- Могут объединиться с независимым персонажем, который приходится боевым братом.
- Считаются за дружественные боевые единицы при выборе целей для психосил, способностей и т.п.
- Могут использовать специальные способности для восстановления пунктов брони корпуса и исправления результатов «обездвижена» и «орудие уничтожено» у техники боевых братьев.
- Могут использовать модификаторы и перебрасывания, которые распространяются на броски за резервы, предоставляемые моделью боевого брата.
- Могут грузиться в технику друг друга.

## Выгодный союз

Боевые единицы из одной армии, между которыми возможен выгодный союз, считают друг друга за вражеские боевые единицы, на которые нельзя нападать, атаковать в ближнем бою, в которые нельзя стрелять или целиться психосилами. Это значит, например, что данные боевые единицы:

- Не могут приближаться ближе, чем на 1" к модели выгодного союзника.
- Не могут получить преимущество от особенности военачальника, который является выгодным союзником.
- Не могут объединиться с независимым персонажем, который является выгодным союзником.
- Не считаются за дружественные боевые единицы при выборе целей для психосил, способностей и т.п.
- Не могут использовать специальные способности для восстановления пунктов брони корпуса и исправления результатов «обездвижена» и «орудие уничтожено» у техники выгодного союзника.
- Не могут использовать модификаторы и перебрасывания, которые распространяются на броски за резервы, предоставляемые моделью выгодного союзника.
- Попадают под действие атак, специальных правил или способностей выгодного союзника, которые действуют на вражеские боевые единицы в пределах определённой дальности или площади.

## Создание сюжета

Как союз должен быть тщательно продуман, так и должны быть причины для того, чтобы применить его в своей игре. Да, вы можете объединить две армии вместе, чтобы просто посмотреть, что произойдёт, но игровое сражение станет только увлекательнее, если вы придумаете подходящую историю для подобного союза. На этой странице представлены несколько идей, но есть и бесчисленное множество других. Объединятся ли Серые Рыцари и эльдар, чтобы сокрушить вторжение демонов? Пойдут ли на контакт экспедиционные силы тау с боевой группировкой космических десантников Хаоса, надеясь склонить их к принципам Высшего Блага? Или ваш союз представляет собой просто совместные действия в битве двух орденов Космического Десанта, которые сражаются вместе на одной стороне на протяжении тысячелетий? У нас нет ответов на все эти вопросы, но мы уверены, вам хватит фантазии для нужных объяснений...

## Отчаянный союз

Отчаянные союзники подчиняются тем же правилам, что и выгодные союзники. В дополнение применяется специальное правило «смотреть в оба».

**Смотреть в оба:** в начале каждой вашей фазы движения каждая ваша боевая единица в пределах 6" от боевой единицы отчаянного союзника должна бросить D6. При выпадении 1 эта боевая единица не может двигаться, проявлять психосилы, стрелять, бежать или наступать в этом ходе (она настолько занята слежением за возможным предательством со стороны союзника). Выполняющие «свечу» ЛА и пикирующие летающие монстры не могут поворачиваться на месте и должны двигаться минимум на 18" и 12" соответственно.

## Только если грянет апокалипсис

Боевые единицы, с которыми союз возможен, только если грянет апокалипсис, подчиняются тем же правилам, что и отчаянные союзники, но не могут расставляться в пределах 12" друг от друга при расстановке для битвы.



# ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

**Итак, вы уже прочитали правила и теперь жаждете завоевать славу. Ну что ж, пришло время приступить к сражению...**

В данной главе вам предстоит пройти семь шагов на пути к проведению битвы. Как пользоваться существующими миссиями и как придумывать собственные? Как выбирать армию и определять победителя в игре? Ответы на все эти вопросы вы найдёте здесь.

## МИССИЯ

Первое, что вам нужно сделать при подготовке к сражению, так это решить, хотите ли вы играть по миссии из книги Games Workshop. Если так, вы должны выбрать, по какой из, а если нет, то вместе с оппонентом вы можете придумать собственную миссию, решив для себя, что делать на каждом этапе подготовки к сражению.

### Формат миссий

В каждой статье с миссией для игры Warhammer 40,000 есть следующие параграфы:

*Армии:* здесь описаны любые ограничения или требования к армии каждого игрока.

*Поле боя:* тут представлены любые ограничения или требования для игрового поля боя.

*Расстановка:* в данном параграфе вы узнаете, как необходимо расставлять армию. Большинство миссий также включает карту расстановки с инструкциями, объясняющими, как и где нужно расставлять каждую армию.

*Первый ход:* чтобы узнать, кто будет ходить первым, загляните сюда.

*Продолжительность игры:* здесь сказано, сколько длится игра.

*Условия победы:* здесь разъясняется, как определить победителя в миссии.

*Специальные правила миссии:* любые специальные правила, которые должны применяться в миссии, приведены в этом параграфе. Список же самых распространённых специальных правил для миссий можно найти в конце данной главы (с. 135).

## Создавайте собственные миссии

Warhammer 40,000 - очень гибкая в плане правил игра, позволяющая воссоздать любое сражение 41-го тысячелетия. Поэтому в ходе подготовки к проведению битвы на основе придуманной вами миссии обсудите со своим оппонентом, как вы будете обставлять поле боя, выбирать модели для игры и определять победителя. Как только вы разберётесь с этими вопросами, останется пройти ещё шесть шагов, в описании каждого из которых есть руководство и для тех, кто создаёт собственные миссии.

## Существующие миссии Warhammer 40,000

Games Workshop не перестаёт публиковать всё новые и новые миссии. В каждой из них представлена вся необходимая вам информация для проведения сражения по Warhammer 40,000. Они тщательно продуманы и предлагают вам захватывающие и непростые игровые битвы. В данную книгу правил мы включили два набора миссий, но их, разумеется, существует гораздо больше. В разных публикациях вы найдёте Алтари войны (наборы миссий, предназначенные отобразить стили ведения боевых действий той или иной фракции) и Отголоски войны (сюжетные миссии, позволяющие воссоздать конкретные битвы из истории вселенной W40k).

Если вы играете по существующей миссии, то в её статье вы найдёте инструкции для каждого из шагов, которые нужно пройти при подготовке к сражению. Многие из опубликованных миссий также отсылают к некоторым правилам, описанным в данной главе.

Если в какой-либо миссии говорится, что игрокам нужно использовать иную последовательность действий при подготовке к сражению, или миссия как-то иначе изменяет правила, представленные в данной главе, всегда следуйте той последовательности и тем правилам, что приведены в рассматриваемой миссии.

## Таблицы миссий

Некоторые миссии включают таблицы миссий, по которым нужно сделать бросок. Если победитель кубовки на выбор миссии желает воспользоваться подобным набором миссий, тогда игроки могут вместе решить, в какую сыграть миссию из этого набора, или просто случайным образом выбрать одну, сделав бросок по таблице, приведённой в наборе.

*Право на выживание не даётся с рождения, это награда, вырванная забытыми героями из щупалец негостеприимной Галактики.*

### Миссии Вечной войны и Вихря войны

В данную книгу включены два набора миссий: Вечная война и Вихрь войны. Эти миссии предназначены специально для проведения игр, где армии приблизительно одного размера и в схожих условиях. Как результат, необязательно выбирать миссию до того, как вы наберёте себе армию. Как только вы соберёте своё войско, то можно подобрать по очкам миссию и приступить к игре.

Если вы или ваш оппонент хотите сыграть в миссию из какого-то конкретного набора, что здесь представлены, проведите кубовку. Победитель решает, какую таблицу миссий использовать.

Теперь, независимо от того, на какую из таблиц пал выбор, вам вместе с оппонентом необходимо решить, в какую сыграть миссию из выбранного набора. Если вам не удаётся договориться, просто выберите миссию из набора случайным образом.

### Таблица миссий Вечной войны

D6	Миссия Вечной войны
1	Крестовый поход (с. 142)
2	Истребляй чужаков (с. 143)
3	Очищение (с. 144)
4	Большие пушки никогда не затишают (с. 145)
5	Воля Императора (с. 146)
6	Реликвия (с. 147)

### Таблица миссий Вихря войны

D6	Миссия Вихря войны
1	Зачистить и захватить (с. 148)
2	Контакт потерян (с. 149)
3	Тактическая эскалация (с. 150)
4	Военная добыча (с. 151)
5	Под покровом тьмы (с. 152)
6	Безвыходное положение (с. 153)

## АРМИИ

Существует множество способов выбора армии, и все они подробно описаны в главе «Выбор армии» (с. 116). Оба игрока должны прийти к общему решению, будут ли они использовать лимит очков и какие-нибудь ограничения при наборе моделей для армий. В некоторых случаях в миссии также могут быть указаны определённые ограничения или требования.

## ПОЛЕ БОЯ

Перед игрой вам следует подготовить поле боя, используя игровой ландшафт из вашей коллекции. Сначала игроки должны определить свои половины стола и зоны расстановки, затем расставить укрепления и, наконец, остальной ландшафт.

### Поле брани

Как правило, поле битвы представляет собой гладкую поверхность, куда ставят игровые декорации, среди которых будут сражаться армии. Поле битвы может быть любого размера, начиная с площади 2' x 2' (в футах) и выше. Мы советуем, чтобы игровой стол был не более 6' в ширину, поскольку поле сражения шире может ограничить способность игроков дойти до моделей в центре стола. Чаще всего поле боя бывает прямоугольным, но ничто не запрещает вам играть на квадратном, круглом или в виде какой-нибудь буквы столе. Его форма зависит сугубо от вашей фантазии и согласия оппонента. Игровой стол Realm of Battle предлагает вам уже готовое поле битвы, но и простой обеденный стол тоже вполне сойдёт для проведения сражения.

По всем правилам поле битвы считается открытым пространством (с. 108). Боевая единица не может добровольно уйти со стола или разместиться за его границами, если только в правилах миссии, которую вы проводите, не указано, что она по собственному решению может покинуть поле боя.

### Декорации от компании Citadel

Любое поле боя качественно преобразится, если поставить на него энное количество элементов ландшафта, будь то лес, холмы или строения. Для этих целей Games Workshop выпускает целый модельный ряд декоративных элементов. Эти модели предназначены специально для того, чтобы создавать необычный и непростой в тактическом плане ландшафт, на котором будут сражаться боевые единицы вашей армии. У многих цитаделевских декораций есть собственный инфолист, где объясняется, как их использовать в игре (с. 185).

Как именно расставлять декорации на столе - это исключительно дело вашего вкуса. Их можно поставить как угодно, лишь бы только игроков все устраивало. А вообще мы заметили, что чем больше на поле боя ландшафта, тем интереснее получается игра. Поэтому не ленитесь создавать красивое и многодетальное поле боя.

### Укрепления

Некоторые элементы ландшафта называют укреплениями. Их можно включать в армию игрока или использовать просто как нейтральные декорации, которые не принадлежат ни одной из сторон. Если вы берете укрепление в составе своей армии, тогда расставляйте его вместе с прочими боевыми единицами по тем же правилам расстановки, что и для других моделей. Если укрепление нейтральное, тогда поставьте его на стол на данном этапе. Каждое укрепление имеет собственный инфолист со всей необходимой для игры информацией (с. 185).

## Зоны расстановки

После выбора армий нужно определиться с их зонами расстановки. Если вы играете по существующей миссии, в неё уже включена карта расстановки, на которой показано, где находится зона расстановки каждого игрока. Если играете не по миссии, мы советуем вам просто разделить стол на равные части по длине и расставлять армии на противоположных половинах. Ну, или можно разбить стол по ширине или диагонали или вовсе расчертить на четверти. Кроме того, можно прибегнуть к случайной зоне расстановки (с. 131).

Часто в правилах говорится, что боевые единицы враждующих сторон должны держать дистанцию между собой. Это не строго необходимо, но, по крайней мере, так противостоящие армии не начнут игру слишком близко друг к другу, и это даст им определённое пространство для манёвра, прежде чем их войска вступят в рукопашную. Простейший путь добиться этого - сказать, что ни одну боевую единицу нельзя ставить в пределах определённой области в центре стола, которая разграничивает зоны расстановки двух сторон. На наш взгляд, самое то - это 12-дюймовая зона ничейной земли с каждой стороны от центральной линии. Таким образом, армии начнут бой, как минимум, на расстоянии 24" друг от друга, что весьма затруднит попытки совершить нападение в первом же ходе и в то же время даст вам достаточно свободного пространства для развёртывания своих войск перед игрой.

### Край стола игрока

Поскольку одни модели при отступлении движутся к своему краю стола, а другие с края стола прибывают при выходе из резерва, то помимо определения зоны расстановки каждого игрока очень важно обозначить ещё и края стола для себя и своего оппонента. Как правило, в картах расстановки, что прилагаются к миссиям Warhammer 40,000, указываются края стола каждого игрока. Если они не обозначены или вы играете по созданной вами миссии, до начала сражения вам необходимо решить, где края стола каждого стола. Обычно края стола игроков располагаются на противоположных сторонах.

## Столы Realm of Battle

Games Workshop производит игровые столы Realm of Battle (Царство битвы), которые предлагают уже готовое поле боя. Каждый участок игрового стола Realm of Battle имеет размеры 2 на 2 фута, и, если сложить все участки вместе, у вас получится большое поле битвы. Некоторые участки игрового стола RoV включают холмы или возвышенности, чтобы сделать ландшафт разнообразнее и интереснее для игры. Такие возвышенности и склоны, ведущие к ним, в отношении всех правил игры считаются за открытую местность (с. 108).

## С. 131

### Случайные зоны расстановки

Многие миссии Warhammer 40,000 прибегают к следующему методу при случайном определении зоны расстановки и краёв стола каждого игрока. Чтобы воспользоваться данным методом, бросьте D6 и сверьтесь с таблицей справа, чтобы узнать, какую карту расстановки использовать.

#### D6 Карта расстановки

- 1-2 Рассвет войны
- 3-4 Молот и наковальня
- 5-6 Авангардный удар

### РАССВЕТ ВОЙНЫ

Если вы используете карту расстановки «Рассвет войны», стол делится на две равные половины вдоль его длины.

Краем стола игрока является длинный край стола, примыкающий к его зоне расстановки.

*Край стола игрока А*  
*Зона расстановки игрока А*  
*Половина стола игрока А*  
*Половина стола игрока В*  
*Зона расстановки игрока В*  
*Край стола игрока В*

### МОЛОТ И НАКОВАЛЬНЯ

Если вы используете карту расстановки «Молот и наковальня», стол делится на две равные половины вдоль его ширины.

Краем стола игрока является короткий край стола, примыкающий к его зоне расстановки.

*Край стола игрока А*  
*Зона расстановки игрока А*  
*Половина стола игрока А*  
*Половина стола игрока В*  
*Зона расстановки игрока В*  
*Край стола игрока В*

### АВАНГАРДНЫЙ УДАР

Если вы используете карту расстановки «Авангардный удар», стол делится на две равные половины вдоль его диагонали.

Краем стола игрока является длинный край стола, примыкающий к его зоне расстановки.

*Край стола игрока А*  
*Зона расстановки игрока А*  
*Половина стола игрока А*  
*Половина стола игрока В*  
*Зона расстановки игрока В*  
*Край стола игрока В*

## РАССТАНОВКА

Единственное, что теперь остаётся сделать, это расставить две армии. Если вы играете в миссию Warhammer 40,000, в ней будет сказано, как надо расставлять армии. Если же вы играете по собственной миссии, вам нужно договориться с оппонентом о том, какой способ расстановки использовать в игре.

В данный параграф мы включили правила наиболее распространённого метода расстановки. Его ещё часто называют стандартным методом расстановки, поскольку он применяется в большинстве миссий. Вы спокойно можете использовать и любые другие способы в собственных играх, если хотите. Например, некоторым игрокам нравится ставить по центру стола непрозрачную перегородку (как в морском бое), чтобы противник не видел, как вы расставляете армию; другие рисуют настоящую карту со стратегическими позициями всех своих войск. В общем, методов уйма.

Однако какой бы способ вы ни выбрали, модели необходимо либо разместить внутри их зоны расстановки (с. 130), либо убрать в резерв (с. 135). Модели можно ставить внутри строений, укреплений или запихивать в технику, находящуюся в своей зоне расстановки, не забывая о её транспортной вместимости. Боевые единицы нельзя расставлять на непроходимом ландшафте. Учтите, что модели нужно расставить полностью в пределах их зоны расстановки: нельзя чтобы модель какой-либо своей частью заступала за чужую зону расстановки, ничейную землю или край стола.

### Стандартный метод расстановки

Следующая последовательность действий применяется в большинстве миссий:

1. Игроки проводят кубовку. Победитель решает, кто будет расставляться первым, а кто вторым.
2. Сторона, расставляющаяся первой, должна расположить все боевые единицы своей армии.
3. Затем другая сторона расставляет все боевые единицы своей армии.
4. Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (см. справа).

## Декоративные усовершенствования

Некоторые декоративные элементы можно приобрести в качестве усовершенствования для укрепления. Например, коммуникационный ретранслятор можно взять в качестве усовершенствования для имперского бастиона. В таких случаях усовершенствование можно поставить либо на парапетах строения (если они есть), либо как отдельную модель в пределах 6" от модели, взявшей данное усовершенствование.

## Не хватает места

Не так часто вы столкнётесь с ситуацией, когда у вас не получится расставить все модели вашей армии в своей зоне расстановки. Когда такое случается, любые боевые единицы, не помещающиеся в вашей зоне расстановки, необходимо убрать в резерв (с. 135). Они войдут в игру позднее в ходе битвы, если им, конечно, хватит места, чтобы развернуться на поле боя.

Чтобы разрешить эту проблему, лучше всего увеличить размер поля битвы или зоны расстановки. С опытом вы научитесь на глазок прикидывать, сколько вашей армии потребуются пространства для расстановки, и тогда сможете подбирать зоны расстановки подходящего размера. Можно также убрать или подвинуть какие-нибудь декорации, чтобы освободить место.

## ПЕРВЫЙ ХОД

Теперь вам с оппонентом нужно решить, кто будет ходить первым. Если играете по миссии Warhammer 40,000, тогда информация на этот счёт будет включена в описание, в противном случае вы и ваш оппонент должны сами выбрать, кто начнёт игру.

Как нам кажется, лучше всего, если ходить будет первым тот игрок, который и расставлялся первым. Это исключит ситуации, когда игрок, расставлявшийся вторым, специально будет расставлять свои боевые единицы на выгодные для стрельбы позиции, зная, что противник ничего не сможет с этим поделать! Хотя порой разумнее провести кубовку, чтобы узнать, кто будет ходить первым, или отдать право первого хода игроку, что расставлялся вторым (вдруг вы ему устроили ловушку, например).

В большинстве миссий действует правило перехвата инициативы. Вы также можете свободно использовать это правило и в придуманных лично вами миссиях.

**Перехват инициативы:** если игрок, который должен ходить вторым, желает перехватить инициативу, он может кинуть D6 до начала первого хода. При выпадении 6 он успешно перехватывает инициативу и теперь уже сам ходит первым.

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В большинстве случаев продолжительность игры исчисляется количеством игровых ходов. Если проводите сражение по миссии Warhammer 40,000, тогда информация на этот счёт будет включена в её описание, однако если вы сами создали миссию для игры, то, на наш взгляд, пяти-шести игровых ходов обычно бывает достаточно для битвы. Помните, чем крупнее формат игры, тем больше времени она займёт у вас. В качестве альтернативы вы можете ввести лимит по времени; в этом случае часа или двух должно хватить для игры небольшого формата с несколькими дюжинами моделей и пары – тройки часов для крупноформатной битвы с сотней (или около того) моделей. Очень крупные сражения занимают существенно больше времени, но к тому времени, как вы будете готовы проводить подобные игры, у вас уже наберётся достаточно опыта, чтобы судить, сколько примерно продлится такой бой.

В большинстве миссий Warhammer 40,000 применяется правило переменной длительности игры. Вы также можете свободно использовать это правило и в придуманных лично вами миссиях.

**Переменная длительность игры:** в конце пятого игрового хода один из игроков должен кинуть D6. При выпадении 3+ игра продолжается, в ином случае – завершается. Если игра продолжается, то в конце шестого игрового хода снова необходимо бросить D6, но в этот раз игра продолжается уже при выпадении 4+. Игра автоматически заканчивается в конце завершающего седьмого хода.

### Условия победы

В большинстве миссий, что мы публикуем, используются победные очки. Такие игры ещё называют битвами за победные очки. Победные очки даются за защиту первичных объектов и выполнение вторичных задач. Победителем становится та армия, которая наберёт больше очков к концу игры. Если победитель вдвое превзошёл своего противника по количеству победных очков, это можно считать сокрушительной победой! Если у обеих армий одинаковое количество победных очков, объявляется ничья.

### Победа

Как правило, битва за победные очки не завершается раньше оговорённого числа ходов. Однако существует возможность одержать скоропостижную победу над противником в следующих обстоятельствах:

Если один игрок признает поражение в битве, игра заканчивается, и его оппоненту достаётся сокрушительная победа.

Если в конце любого игрового хода у игрока не остаётся моделей на поле боя, его противник автоматически выигрывает. Боевые единицы, занимающие строение или погруженные в транспорт, считаются находящимися на поле боя, а боевые единицы в резерве (включая действующий резерв) – нет.

### ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Первичные задачи определяют основные цели вашей армии на поле боя. Обычно требуется захватить какие-то объекты, контролировать одно или несколько важных мест или просто уничтожить часть вражеского войска. Если только не указано иное, у обеих сторон первичные задачи одинаковые. В описании любой опубликованной миссии вы узнаете, какие ваши первичные задачи.

### ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Вторичные задачи не столь важны как первичные, но все же они влияют на разницу между победой и поражением. В большинстве битв за победные очки есть три вторичные задачи, общие для обеих сторон: **убить военачальника, первая кровь и прорыв обороны**.

#### **Убить военачальника**

Если на конец игры вражеский военачальник удалён как потеря, вы зарабатываете 1 победное очко.

#### **Первая кровь**

Любая боевая единица, которая первой будет полностью уничтожена во время игры, в конце игры приносит 1 победное очко противостоящему игроку.

Если две или более боевых единиц из противостоящих войск удаляются одновременно (к примеру, на одном этапе инициативы в фазе наступления), тогда оба игрока получают по 1 победному очку (в дополнение к любым другим победным очкам, заработанным в этой миссии).

#### **Прорыв обороны**

Если на конец игры у вас остаётся хотя бы одна модель из одной или более победоносных боевых единиц полностью в пределах 12" от вражеского края стола, вы зарабатываете 1 победное очко.

### Ландшафт и условия победы

Не учитывайте любые декоративные модели при подсчёте победных очков или определении, остались ли у игрока какие-нибудь боевые единицы на поле битвы.

### Призванные боевые единицы и условия победы

Некоторые психосилы или специальные правила позволяют вам призвать модель или боевую единицу на поле битвы. При подсчёте победных очков и в отношении условий победы призванные боевые единицы считаются за часть армии игрока, призвавшего их. Если модель призывается несколько раз (то есть её повторно используют после удаления как потери), при подсчёте победных очков она считается за столько отдельных боевых единиц, сколько раз её вызывали на поле боя.

## Маркеры объектов

Во многих миссиях требуется расположить объекты. Обычно объект - это какое-то место на поле боя, имеющее особую значимость для одной или обеих армий. Эти места помечаются специальными маркерами, монетами или иными фишками примерно 1-2 дюйма в диаметре.

### Разместите маркеры объектов

Если требуется расположить объекты, в описании миссии будет подробно изложено, сколько их необходимо разместить, а также будут приведены любые специальные инструкции касательно того, как их расставлять на поле боя. Если только в описании миссии не указано иного, объекты выставляются по очереди согласно следующим правилам:

- Проведите кубовку, чтобы узнать, кто будет ставить первый маркер.
- Объекты нельзя располагать в пределах 6" от любого края стола или в пределах 12" от другого объекта.
- Объекты нельзя располагать на непроходимом ландшафте.
- Объекты нельзя располагать внутри строений, хотя можно поставить на них. (В том случае, если строение с объектом на нём будет удалено, поставьте маркер объекта на землю под тем местом, где он раньше стоял)

Не считая этих ограничений, вы можете размещать объекты где угодно на поле битвы. Если объектов или элементов ландшафта целое множество, то порой вы заметите, что последние из маркеров объектов не удаётся расположить, используя вышеприведённые правила (ибо мало места). В этом случае просто слегка подвиньте объекты на минимальное расстояние, необходимое, чтобы позволить разместить последние из них.

## Контролирование объектов

Вы контролируете объект, если в пределах 3" от него находится хотя бы одна модель вашей победоносной боевой единицы (см. ниже) и нет моделей вражеских победоносных боевых единиц. Поскольку объекты разнятся по форме и размеру, в начале игры важно согласовать с оппонентом, откуда будет отмеряться расстояние. Любая боевая единица в строении считается находящейся в пределах 3" от любого объекта, который находится на строении или в пределах 3" от него.

Боевая единица может одновременно контролировать только один объект. Если боевая единица выдвигается на позицию, где она могла бы контролировать два объекта, вы должны сообщить своему сопернику, какой объект контролирует ваша боевая единица.

### Победоносные боевые единицы

Победоносной может быть любая боевая единица, если только:

- Это не пикирующий летающий монстр, выполняющий «свечу» ЛА или боевая единица, в данный момент погруженная в выполняющий «свечу» ЛА.
- У неё нет специального правила, в котором сказано, что ей никогда нельзя быть победоносной.
- Она не отступает в данный момент (как только боевая единица перегруппируется, она сразу снова становится победоносной).
- Это не строение или укрепление, которые никем не захвачены (захваченные строения считаются за победоносные боевые единицы той армии, что их захватила).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИЙ

Чтобы отобразить уникальные ситуации, тактику или способности, которые, на ваш взгляд, нужно представить в битве, можно включить в игру специальные правила. Например, вы сражаетесь на ледяной планете, и, соответственно, вам необходимо включить спецправила для сугробов или буранов, неистовствующих на поле битвы. Только вам и вашему оппоненту решать, какие спецправила использовать в вашей игре. Одной из сильных сторон игровой системы W40k можно назвать ту простоту и удовольствие, с какими можно придумывать собственные специальные правила. Особенно без них обойтись при проведении сюжетных битв на основе бэкграунда вселенной Warhammer 40,000. Но не слишком увлекайтесь этим делом - пары спецправил для миссии будет вполне достаточно для проведения увлекательной игры; если их будет очень много, вы только испортите себе и оппоненту удовольствие от игры.

В некоторых миссиях Warhammer 40,000 есть уникальные спецправила, добавляющие дополнительные способности, ограничения или условия в игру. Миссии W40k, включённые в данную книгу, по большей части используют наиболее распространённые специальные правила из тех, что здесь представлены. Во многих других миссиях эти же правила используются наряду с уникальными собственными.

Таинственные объекты

При использовании в миссии таинственных объектов любая боевая единица, которая придвигается к объекту ближе, чем на 3", или находится в пределах 3" от объекта на начало первого хода, должна распознать его природу. Чтобы это сделать, игрок, управляющий боевой единицей, которая распознает объект, должен бросить D6 и свериться с таблицей внизу.

Таинственные объекты	
D6	Результат
1.	<b>Заминировано!</b> В конце хода, во время которого был распознан объект, и в конце каждого последующего хода бросайте D6. При выпадении 1 все боевые единицы в пределах 3" от маркера объекта получают D6 попаданий с силой 4 и AP—.
2.	<b>Ничего особенного.</b> Никакого дополнительного воздействия.
3.	<b>Противовоздушное звено.</b> Боевая единица, контролирующая данный объект, каждый раз при стрельбе может выбрать, будут ли все её модели использовать специальное правило «противовоздушное».
4.	<b>Ретранслятор данных целеуказания.</b> Боевая единица, контролирующая данный объект, во время стрельбы перекидывает проваленные броски на попадание при выпадении 1.
5.	<b>Сместительное поле.</b> У боевой единицы, контролирующей данный объект, спас-бросок за укрытие считается на 1 пункт выше, чем обычно (поэтому на открытой местности боевая единица получает спас-бросок за укрытие на 6+). Действие этого бонуса суммируется со специальными правилами «скрытность» и «скрытый пеленой» (с. 170 и 172).
6.	<b>Генератор гравитационных волн.</b> Любая боевая единица, пытающаяся напасть на боевую единицу, контролирующую данный объект, вычитает 2 из своей дальности нападения (можно снизить до 0). Действие этого штрафа суммируется со штрафом за нападение через труднопроходимый ландшафт.

Ночной бой

Если в описании миссии указано специальное правило «ночной бой», любой из игроков может объявить о том, что хочет проводить сражение ночью. В этом случае бросьте D6 перед расстановкой: при выпадении 4+ правила ночного боя действуют на время первого игрового хода.

Пока действует правило ночного боя, все боевые единицы имеют специальное правило «скрытность».

Резервы

Резервы – войска, которые немедленно можно вызвать в качестве подкреплений в битве или которые вы хотите скрыть, чтобы утаить вашу истинную силу от неприятеля.

Подготовка резервов

При расстановке армий игроки могут решить не расставлять часть своих боевых единиц, оставив их в резерве, чтобы вызвать позднее. Если по какой-либо причине боевую единицу разместить невозможно, её нужно убрать в резерв. Единственное исключение из этого правила составляют те боевые единицы, что не могут двигаться после своей расстановки. Такие боевые единицы удаляются как потери, если их невозможно расставить во время этапа расстановки при подготовке к сражению (с. 132).

Совмещённые боевые единицы в резерве

Во время расстановки, когда объявляются боевые единицы, остающиеся в резерве, игрок должен сообщить оппоненту, присоединился ли кто-нибудь из оставшихся в резерве независимых персонажей к какой-нибудь боевой единице, так как в этом случае они должны прибывать вместе. Аналогичным образом игрок должен сообщить оппоненту, погрузилась ли какая-нибудь боевая единица из резерва в транспортную технику из резерва, так как в этом случае они должны прибывать вместе. В обоих случаях при броске на резервы (см. ниже) за совмещённую боевую единицу нужно кинуть всего один кубик за боевую единицу и её независимого персонажа/транспорт.

Прибытие из резерва

В начале вашего второго хода вы должны бросить D6 за каждую боевую единицу в резерве - это называется бросками на резерв. При выпадении 3+ боевая единица прибывает в текущем ходе. Если выпадает меньше 3, она остаётся в резерве, и за неё снова делается бросок уже в следующем ходе.

В начале вашего третьего хода опять сделайте по броску за любые боевые единицы в резерве. При выпадении 3+ боевая единица прибывает в текущем ходе. Если выпадает меньше 3, она остаётся в резерве и автоматически прибывает в начале вашего четвёртого хода.

Некоторые специальные правила могут менять требуемое значение броска для прибывающей из резерва боевой единицы. Независимо от модификатора(-ов), выпадение 1 всегда означает, что боевая единица остаётся в резерве.

Когда резервы прибывают, игрок выбирает одну любую из прибывающих боевых единиц и расставляет её, выдвигая на стол, как описано ниже. Затем он берёт следующую боевую единицу и расставляет её, и так продолжается до тех пор, пока все прибывающие боевые единицы не окажутся на столе. Далее игрок может продолжать передвигать остальные свои боевые единицы как обычно. Учтите, сначала вы должны провести все броски на резервы, а уже после выдвигать на стол любые прибывающие резервы, прежде чем перейти к передвижению любых других боевых единиц.



**Выдвижение из резерва**

Когда боевая единица прибывает из резерва, она должна полностью выдвинуться на поле боя с края стола управляющего ею игрока (с. 130). Движение каждой модели отмеряется от края поля боя, как если бы в прошлом ходе она располагалась за пределами стола и сейчас двигалась как обычно. Это значит, что неправильно располагать модель на столе, коснувшись края, и затем передвигать её - таким образом получается, что она зайдёт слишком далеко, особенно если речь идёт о крупной технике. В том ходе, в котором боевая единица прибывает из резерва, она не может нападать или использовать любые способности или специальные правила, которые необходимо использовать в начале хода.

Если по какой-либо причине максимального движения модели недостаточно для того, чтобы она полностью вышла на стол, или она обездвиживается во время выдвижения на стол, поставьте модель на стол, насколько возможно. Если из-за этого модель окажется в таком положении, что она может упасть со стола, просто как-нибудь пометьте то место, где должна стоять модель, а её саму подвиньте так, чтобы ей ничего не угрожало - ведь мы же не хотим повредить миниатюры во время сражения, верно?

**Действующие резервы**

Если боевая единица попадает в резерв во время игры (например, когда летательный аппарат покидает поле боя), говорят, что она ушла в действующие резервы. Боевые единицы в действующем резерве всегда повторно входят в игру в начале последующего хода управляющего ими игрока, но в остальном следуют обычным правилам на резервы.

**Тактические задачи**

Война непредсказуема и изменчива. Стратегические задачи и тактические приоритеты могут поменяться в один момент, а малозначимые военные цели вдруг могут стать жизненно важными. Хороший полевой командир должен уметь быстро думать и приспосабливаться, всегда быть готовым воспользоваться возникшим преимуществом и пересмотреть весь свой план боевых действий, чтобы как можно скорее

отреагировать на приказ о смене приоритетов, полученный от вышестоящих органов.

**Использование тактических задач**

Если в миссии есть специальное правило тактических задач, вам потребуется 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6. Если только не указано иное, игрокам следует разместить все 6 объектов на поле боя, используя правила размещения маркеров объектов (с. 134). Данные объекты можно контролировать согласно правилам контроля объектов (с. 134). Каждый из объектов может также быть таинственным, если в данной миссии действует спецправило таинственных объектов.

**Генерирование тактических задач**

В начале каждого своего хода вам необходимо сгенерировать энное количество тактических задач. Если вы проводите миссию, в ней будет указано, сколько их нужно сгенерировать, в противном случае вам необходимо согласовать с оппонентом количество генерируемых каждый ход тактических задач.

Чтобы сгенерировать тактическую задачу, бросьте D6, сверьтесь с таблицей тактических задач (с. 137) и запишите результат. Учтите, если только в миссии не указано иного, данные броски не являются какой-то тайной; обоим игрокам следует видеть, какие тактические задачи имеет их противник.

Учтите также, что, несмотря на существование нескольких тактических задач с одинаковым названием, они все имеют уникальный номер. Во время игры отмечайте у себя номера сгенерированных вами тактических задач - если во время игры при броске вам выпадет тактическая задача с тем номером, который уже был, перебрасывайте кубик до тех пор, пока не будет сгенерирована тактическая задача с другим номером. Перебрасывайте кубик только в том случае, если вы сами за время игры уже генерировали данную тактическую задачу. Если ваш оппонент уже генерировал ту или иную тактическую задачу, которую пока что не генерировали вы, вас это никак не касается, вы всё равно можете сгенерировать данную тактическую задачу. Сгенерированную тактическую задачу называют текущей до тех пор, пока её либо не выполнят, либо не снимут.

Выполнение тактической задачи

Вы зарабатываете победные очки за выполнение тактических задач на конец своего хода. Любые победные очки, даваемые за выполнение тактических задач, прибавляются к остальным победным очкам, заработанным за счёт любых других источников, их дающих (за выполнение вторичных задач, например). В конце вашего хода вы должны проверить, выполнили ли вы какую-нибудь из текущих тактических задач - в правилах каждой из них объясняется, как их можно выполнить и сколько за это вы получите победных очков. Если к концу своего хода вы смогли выполнить тактическую задачу, вы сразу же получаете за это победные очки. Вы не можете решить не закрывать выполненную тактическую задачу в конце своего хода. Если она выполнена, значит, она выполнена. Учтите, что игрок может выполнить любое количество своих текущих тактических задач за один ход (включая множество одноименных тактических задач).

Например, если военачальник оппонента Робина является псайкером, а перед Робинотом стоят две тактические задачи – «цареубийца» и «ведьмознатец», он выполнит обе эти задачи за один ход, в котором убьёт вражеского военачальника-псайкера и получит за это D3+1 победных очков. Если в миссии к тому же действует вторичная задача «убить военачальника», Робин получит ещё одно победное очко в конце игры за убитого им военачальника противника, что в сумме даст D3+2 победных очка - вот уж действительно стоящая цель!

Вычёркивание тактических задач

Как только тактическая задача выполнена, она вычёркивается. После вычёркивания всех выполненных тактических задач тот игрок, чей сейчас идёт ход, может при желании выбрать одну из своих текущих тактических задач (если они есть) и вычеркнуть её, однако это, разумеется, победных очков не принесёт. Вычеркнутые тактические задачи перестают быть текущими, и их нельзя заново сгенерировать или выполнить.

**Примечание авторов - колода карт тактических задач**

Если вы владеете колодой карт тактических объектов, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытаскивая карты наугад (или снимая верхние карты или ещё как-то иначе) вместо того, чтобы бросать D66. Карты следует переворачивать лицом вверх, чтобы ваш оппонент мог видеть, какие вы сгенерировали тактические задачи, если только в миссии, в которую вы играете, нет каких-то других указаний.

Таблица тактических задач		
Описание каждой тактической задачи можно найти на с. 138-141.		
D66	Результат	Вид
11	Защитите объект 1	Захватить и контролировать
12	Защитите объект 2	Захватить и контролировать
13	Защитите объект 3	Захватить и контролировать
14	Защитите объект 4	Захватить и контролировать
15	Защитите объект 5	Захватить и контролировать
16	Защитите объект 6	Захватить и контролировать
21	Защитите объект 1	Взять и удерживать
22	Защитите объект 2	Взять и удерживать
23	Защитите объект 3	Взять и удерживать
24	Защитите объект 4	Взять и удерживать
25	Защитите объект 5	Взять и удерживать
26	Защитите объект 6	Взять и удерживать
31	Защитите объект 1	Взять штурмом и оборонять
32	Защитите объект 2	Взять штурмом и оборонять
33	Защитите объект 3	Взять штурмом и оборонять
34	Защитите объект 4	Взять штурмом и оборонять
35	Защитите объект 5	Взять штурмом и оборонять
36	Защитите объект 6	Взять штурмом и оборонять
41	Разведка	Удерживать позицию
42	В тылу врага	Удерживать позицию
43	Удерживать оборону	Удерживать позицию
44	Господство	Удерживать позицию
45	Превосходство	Удерживать позицию
46	Доминирование	Удерживать позицию
51	Превосходящая огневая мощь	Зачистить
52	Кровь и кишки	Зачистить
53	Пленных не брать	Зачистить
54	Жаждающий славы	Зачистить
55	Психологическая война	Зачистить
56	Обуздать варп	Зачистить
61	Цареубийца	Уничтожение
62	Ведьмознатец	Уничтожение
63	Очистить небеса	Уничтожение
64	Устранить	Уничтожение
65	Разрушения	Уничтожение
66	Охотник на крупную дичь	Уничтожение

## ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

---

В данной главе описаны тактические задачи, которыми можно воспользоваться в игре Warhammer 40,000. Каждая тактическая задача объясняет, что требуется сделать от ваших войск, чтобы выполнить её, и сколько они за это получат победных очков. Числа рядом с названиями тактических задач соответствуют значению броска D66, которое необходимо выкинуть, чтобы сгенерировать данную задачу.

### 11 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 1

#### Вид: захватить и контролировать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 1 на конец своего хода.

### 12 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 2

#### Вид: захватить и контролировать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 2 на конец своего хода.

### 13 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 3

#### Вид: захватить и контролировать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 3 на конец своего хода.

### 14 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 4

#### Вид: захватить и контролировать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 4 на конец своего хода.

### 15 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 5

#### Вид: захватить и контролировать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 5 на конец своего хода.

### 16 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 6

#### Вид: захватить и контролировать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 6 на конец своего хода.

### 21 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 1

#### Вид: взять и удерживать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 1 на конец своего хода.

### 22 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 2

#### Вид: взять и удерживать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 2 на конец своего хода.

### 23 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 3

#### Вид: взять и удерживать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 3 на конец своего хода.

### 24 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 4

#### Вид: взять и удерживать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 4 на конец своего хода.

### 25 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 5

#### Вид: взять и удерживать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 5 на конец своего хода.

### 26 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 6

#### Вид: взять и удерживать

Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 6 на конец своего хода.

### 31 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 1

#### **Вид: взять штурмом и оборонять**

*Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.*

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 1 на конец своего хода.

### 32 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 2

#### **Вид: взять штурмом и оборонять**

*Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.*

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 2 на конец своего хода.

### 33 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 3

#### **Вид: взять штурмом и оборонять**

*Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.*

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 3 на конец своего хода.

### 34 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 4

#### **Вид: взять штурмом и оборонять**

*Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.*

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 4 на конец своего хода.

### 35 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 5

#### **Вид: взять штурмом и оборонять**

*Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.*

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 5 на конец своего хода.

### 36 ЗАЩИТИТЕ ОБЪЕКТ 6

#### **Вид: взять штурмом и оборонять**

*Поблизости от вас обнаружен крайне важный объект. Вам приказано удерживать его любой ценой.*

Вы получаете 1 победное очко, если контролируете объект 6 на конец своего хода.

### 41 РАЗВЕДКА

#### **Вид: удерживать позицию**

*Вы должны отыскать и оценить значимость местных стратегических объектов, чтобы ваши войска смогли провести тактическое развёртывание.*

Если в миссии действует специальное правило таинственных объектов, вы получаете 1 победное очко за каждый таинственный объект на поле боя, распознанный на конец текущего хода или любого из предыдущих.

### 42 В ТЫЛУ ВРАГА

#### **Вид: удерживать позицию**

*Прорвитесь через вражеский строй и отрежьте пути к отступлению.*

Вы получаете 1 победное очко, если одна из ваших победоносных боевых единиц находится в пределах 12" от края стола вашего оппонента на конец вашего хода. Если 3 или более ваших победоносных боевых единиц находятся в пределах 12" от края стола вашего оппонента на конец вашего хода, вместо этого вы получаете D3 победных очков.

### 43 УДЕРЖИВАТЬ ОБОРОНУ

#### **Вид: удерживать позицию**

*Крайне важно, что бы ни один враг не прорвал вашу оборону. Держите мощный арьергард для защиты собственных путей снабжения.*

Вы получаете 1 победное очко, если на конец вашего хода в пределах 12" от вашего края стола находятся хотя бы 3 ваши победоносные боевые единицы и ни одной вражеской победоносной боевой единицы.

### 44 ГОСПОДСТВО

#### **Вид: удерживать позицию**

*Поле битвы захватывается метр за метром. Продолжайте сохранять мощное военное присутствие в районе боевых действий.*

Вы получаете D3 победных очка, если контролируете любые три маркера объекта на конец своего хода.

### 45 ПРЕВОСХОДСТВО

#### **Вид: удерживать позицию**

*Противник пытается закрепиться в данном районе. Удвойте свои усилия, чтобы не позволить ему этого.*

Вы получаете D3 победных очка, если на конец своего хода контролируете хотя бы два маркера объекта и хотя бы вдвое превосходите своего оппонента по количеству контролируемых маркеров объектов.

### 46 ДОМИНИРОВАНИЕ

#### **Вид: удерживать позицию**

*Господствуйте на поле брани. Захватывайте каждую точку, имеющую хоть какую-то тактическую ценность, и не оставляйте противнику мест, где можно было бы спрятаться.*

Вы получаете D3+3 победных очка, если контролируете каждый объект на столе на конец своего хода.

## 51 ПРЕВОСХОДЯЩАЯ ОГНЕВАЯ МОЩЬ

### Вид: зачистить

*Требуется демонстрация силы. Сотрите всех врагов с лица земли на выбранном участке поля боя за счёт подавляющей огневой мощи.*

Вы получаете 1 победное очко, если вражеская боевая единица полностью уничтожена в фазе стрельбы вашего хода. Если вы полностью уничтожили 3 или более вражеских боевых единиц в фазе стрельбы вашего хода, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 52 КРОВЬ И КИШКИ

### Вид: зачистить

*Сближайтесь с врагом и вступайте в рукопашную. Не знайте ни жалости, ни пощады.*

Вы получаете 1 победное очко, если вражеская боевая единица полностью уничтожена в фазе наступления вашего хода. Если вы полностью уничтожили 3 или более вражеских боевых единиц в фазе наступления вашего хода, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 53 ПЛЕННЫХ НЕ БРАТЬ

### Вид: зачистить

*Истребляйте своих врагов без жалости.*

Вы получаете 1 победное очко, если вражеская боевая единица полностью уничтожена в вашем ходе. Если вы полностью уничтожили от 3 до 5 вражеских боевых единиц в вашем ходе, вместо этого вы получаете D3 победных очка. Если вы полностью уничтожили 6 или более вражеских боевых единиц в вашем ходе, вместо этого вы получаете D3+3 победных очка.

## 54 ЖАЖДУЩИЙ СЛАВЫ

### Вид: зачистить

*Вы бьётесь не просто за победу, но и ради собственной чести. Пусть же никто не осмелится усомниться в ваших навыках на поле битвы.*

Вы получаете 1 победное очко, если бросаете вызов на поединок в вашем ходе. Если вы бросаете 3 или более вызовов на поединок в вашем ходе, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 55 ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ВОЙНА

### Вид: зачистить

*Сломите боевой дух противника, заставьте его дрожать перед вами в страхе.*

Вы получаете 1 победное очко, если ваш оппонент проваливает тест на боевой дух, подавление огнём или устрашение в вашем текущем ходе. Если ваш оппонент провалил 3 или более тестов на боевой дух, подавление огнём или устрашение, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 56 ОБУЗДАТЬ ВАРП

### Вид: зачистить

*Отчаянные времена требуют отчаянных мер - обуздайте силы варпа, чтобы повергнуть врагов.*

Вы получаете 1 победное очко, если успешно проявляете психосилу в вашем ходе. Если вы успешно проявляете 3 или более психосил, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 61 ЦАРЕУБИЙЦА

### Вид: уничтожение

*Вражеский командир - могучий и опытный лидер, и потому его необходимо как можно скорее убить.*

Вы получаете D3 победных очка в конце своего хода, если военачальник вашего оппонента удаляется как потеря в этом или любом предыдущем ходе.

## 62 ВЕДЬМОЗНАТЕЦ

### Вид: уничтожение

*Присутствие вражеских псайкеров нельзя больше терпеть. Ликвидируйте их со всей безжалостностью.*

Вы получаете 1 победное очко в конце своего хода, если хотя бы одна вражеская боевая единица со специальным правилом «псайкер», «пси-пилот» или «братство псайкеров/чернокнижников» полностью уничтожена в вашем ходе.

## 63 ОЧИСТИТЕ НЕБЕСА

### Вид: уничтожение

*Жизненно необходимо удержать превосходство в воздухе, поэтому сбитие вражеских самолётов имеет первоочередную важность.*

Вы получаете 1 победное очко в конце своего хода, если хотя бы один вражеский летательный аппарат или летающий монстр удалён как потеря в вашем ходе.

## 64 УСТРАНИТЬ

### Вид: уничтожение

*Рядовые солдаты противника черпают мужество, глядя на своих лучших воинов. Установите, кто эти герои, и устраните.*

Вы получаете 1 победное очко в конце своего хода, если хотя бы один вражеский персонаж удалён как потеря в вашем ходе. Если 3 или более вражеских персонажей удалены как потеря в вашем ходе, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 65 РАЗРУШЕНИЯ

### Вид: уничтожение

*Если враг ищет укрытия за крепостными стенами, значит, разрушите их до основания.*

Вы получаете 1 победное очко в конце своего хода, если хотя бы одна оборудованная огневая позиция или вражеское строение уничтожены в вашем ходе. Если хотя бы одно вражеское строение со специальным правилом «могучая твердыня» уничтожено в вашем ходе, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## 66 ОХОТНИК НА КРУПНУЮ ДИЧЬ

### Вид: уничтожение

*Чем крупнее противник, тем больше славы за его убийство...*

Вы получаете 1 победное очко в конце своего хода, если хотя бы одна единица вражеской техники или монструозное создание уничтожены в вашем ходе. Если хотя бы одна единица сверхтяжёлой техники или гигантское создание уничтожены в вашем ходе, вместо этого вы получаете D3 победных очка.

## ВЕЧНАЯ ВОЙНА: КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

---

Поле боя завалено оставленным снаряжением, ранеными, боеприпасами и прочим мусором, который вы по разным на то причинам желаете вернуть. Вам придётся отбиваться от противника, пока ваши подчинённые собирают всё возможное.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя D3+2 объекта, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.**

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135).

## ВЕЧНАЯ ВОЙНА: ИСТРЕБЛЯЙ ЧУЖАКОВ

Некоторые бои ведутся с единственной целью – найти противника, полностью сокрушить и отнять у него средства для дальнейшего сопротивления. Ваша миссия проста – убить как можно больше вражеских боевых единиц!

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя D3+2 объекта, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**В конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу.** Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **резервы** (с. 135).



## ВЕЧНАЯ ВОЙНА: ОЧИЩЕНИЕ

Обе стороны растягиваются по территории, используя разведывательные боевые единицы с целью выявить участки стратегического назначения. Однако не все участки равнозначны, и победа достанется тому, кто сможет обеспечить защиту наиболее ценных участков и лишит противника способности обнаружить остальные.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов лицевой стороной вниз (не смотреть!). Один маркер должен быть помечен цифрой 4, два – цифрой 3, два – цифрой 2 и один – цифрой 1. Непосредственно перед тем, как решить, пытаться перехватить инициативу или нет, переверните шесть маркеров, чтобы узнать, сколько победных очков они стоят.

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему количество победных очков, равное числу на маркере. Вдобавок в конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную боевую единицу мобильных войск.** Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135).

## ВЕЧНАЯ ВОЙНА: БОЛЬШИЕ ПУШКИ НИКОГДА НЕ ЗАТИХАЮТ

Обе стороны пытаются закрепиться на нейтральной территории, предваряя наступление применением подавляющей огневой мощи. Для успешного наступления ваши большие пушки должны занять ключевые позиции на поле боя и заставить замолчать тяжёлое вооружение противника до того, как он сделает то же самое с вами.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя D3+2 объекта, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка. Вдобавок в конце сражения каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную боевую единицу тяжёлой огневой поддержки.** Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135).

## ВЕЧНАЯ ВОЙНА: ВОЛЯ ИМПЕРАТОРА

---

Обе стороны пытаются захватить вражескую базу или другой подобный жизненно важный объект и в то же время защищают свою собственную операционную базу.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта игроки по очереди расставляют по 1 объекту каждый на своей половине стола.

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.**

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135).

## ВЕЧНАЯ ВОЙНА: РЕЛИКВИЯ

Обе стороны пытаются заполучить ценную реликвию на линии фронта. Это могут быть важные боевые планы или карты, предмет духовного значения или другой незаменимый артефакт, который нужно вернуть любой ценой.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После расстановки ландшафта игроки ставят в центр стола один маркер объекта, который будет отображать реликвию. Если в центре стола стоит непроходимый ландшафт, поместите маркер объекта как можно ближе к центру стола.

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**В конце игры удерживаемая игроком реликвия приносит ему 3 победных очка.**

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **резервы** (с. 135).

### Реликвия

Следующие правила определяют захват реликвии, движение с ней и её выбрасывание.

**Захват реликвии:** модель (не относящаяся к технике) победоносной боевой единицы может захватить реликвию, встав с ней в базовый контакт во время фазы движения – эта модель затем автоматически подбирает её в конце фазы. С этого момента реликвия остаётся с моделью (передвигайте реликвию вместе с моделью, чтобы это показать), пока та её не выбросит по собственному желанию или автоматически, если модель погибнет.

**Движение с реликвией:** реликвия хрупкая, и поэтому быстрое перемещение, скорее всего, повредит её, вследствие чего модель, переносящая реликвию, не может бегать и никогда не может двигаться далее чем на 6" в любой фазе. Если она вынуждена это сделать, то она немедленно выбрасывает реликвию. Модель с реликвией может грузиться в транспортную технику, но это техника не может двигаться далее чем на 6" за фазу, пока модель с реликвией внутри (поэтому не помещайте её в летательный аппарат, так как он автоматически разобьётся в следующий раз, когда начнёт выполнять «свечу»).

Модель, переносящая реликвию, может передать её любой дружественной модели (не относящейся к технике) победоносной боевой единицы, если две модели заканчивают свою фазу движения в базовом контакте друг с другом. Передвиньте фишку к новому носителю, чтобы показать, что теперь он держит реликвию. Реликвию можно передать только дружественной модели и только один раз за фазу движения.

**Выбрасывание реликвии:** управляющий игрок в любой момент может решить, что его модели пора избавиться от реликвии - в этом случае он ставит фишку в 1" от модели. Если модель отступает, она автоматически выбрасывает реликвию перед отступательным манёвром. Если модель удаляется как потеря или как-то иначе удаляется со стола - добровольно или нет - она автоматически выбрасывает реликвию, помещая её в пределах 1" от того места, где она в последний раз находилась перед удалением со стола.

Учтите, что реликвию можно поместить внутрь транспортной техники, только если её несёт модель, способная погрузиться в транспорт. Если реликвию выбрасывают, пока её носитель погружен в транспорт, поставьте её в 1" от случайно выбранного места входа.

Если реликвию выбрасывают на непроходимом ландшафте, поставьте её вне непроходимого ландшафта, но как можно ближе к тому месту, где её выбросили.

## ВИХРЬ ВОЙНЫ: ЗАЧИСТИТЬ И КОНТРОЛИРОВАТЬ

Поле боя завалено оставленным снаряжением, ранеными, боеприпасами и прочим мусором, который вы по разным на то причинам желаете вернуть. Отыщите эти артефакты любой ценой и убейте любого противника, кто встанет у вас на пути.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

*Край стола игрока А*  
*Зона расстановки игрока А*  
*Половина стола игрока А*  
*Половина стола игрока В*  
*Зона расстановки игрока В*  
*Край стола игрока В*

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### Тактические задачи

Каждый игрок генерирует 3 тактические задачи в начале своего первого хода.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**Выполните как можно больше тактических задач** (с. 137).

Если на начало хода игрока у него меньше 3 текущих тактических задач, он должен сгенерировать столько новых тактических задач, чтобы у него их стало 3.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135), **тактические задачи** (с. 136).

## ВИХРЬ ВОЙНЫ: КОНТАКТ ПОТЕРЯН

Связь с командованием прервана, и противник, несомненно, продвигается к вашей позиции. Вы обязаны защищать тактически значимые объекты, чтобы со всей поспешностью восстановить коммуникацию, и беспощадно расправляться с любыми вражескими силами.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

Край стола игрока А  
Зона расстановки игрока А  
Половина стола игрока А  
Половина стола игрока В  
Зона расстановки игрока В  
Край стола игрока В

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### Тактические задачи

Каждый игрок генерирует 1 тактическую задачу в начале своего первого хода.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**Выполните как можно больше тактических задач** (с. 137).

Если на начало хода игрока у него меньше 6 текущих тактических задач, он должен сгенерировать по одной новой тактической задаче за каждый объект, который он контролирует в данный момент (больше 6 задач быть не может). Если на начало своего хода игрок не контролирует ни одного объекта, ему нельзя генерировать какие-либо новые тактические задачи.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135), **тактические задачи** (с. 136).

# ВИХРЬ ВОЙНЫ: ТАКТИЧЕСКАЯ ЭСКАЛАЦИЯ

То, что начиналось как обыкновенный рейд, уже давно переросло в полноценное сражение, когда обе стороны стали вводить в бой все больше и больше войск. С каждым проходящим моментом в схватку вступают новые бойцы, перед которыми ставится очередная критически важная для исхода миссии задача.

## АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

## ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

## Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6, используя правила размещения объектов (с. 134).

## РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

## ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

Край стола игрока А  
Зона расстановки игрока А  
Половина стола игрока А  
Половина стола игрока В  
Зона расстановки игрока В  
Край стола игрока В

## Тактические задачи

Каждый игрок генерирует 1 тактическую задачу в начале своего первого хода. Если на начало хода игрока число имеющихся у него текущих тактических задач меньше номера текущего игрового хода, он должен сгенерировать столько новых тактических задач, чтобы их число стало равно номеру текущего игрового хода. Таблица внизу показывает максимально возможное число текущих тактических задач у игрока на начало его хода. Если на начало хода игрока число имеющихся у него текущих тактических задач больше указанного в таблице, он должен вычёркивать тактические задачи на свой выбор до тех пор, пока их у него не останется правильное количество.

Номер игрового хода	1	2	3	4	5	6	7
Максимальное число тактических задач	1	2	3	4	5	6	7

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

## Первичные задачи

Выполните как можно больше тактических задач (с. 137).

## Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой (с. 135), таинственные объекты (с. 135), резервы (с. 135), тактические задачи (с. 136).

## ВИХРЬ ВОЙНЫ: ВОЕННАЯ ДОБЫЧА

Конвой с важными поставками перехватили, и груз затерялся где-то в пустынной местности нейтральной зоны. Вы должны забрать себе военную добычу, прежде чем неприятель успеет добраться до неё, и попутно нанести как можно больший ущерб противнику.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

### Тактические задачи

Каждый игрок генерирует 3 тактические задачи в начале своего первого хода.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

*Край стола игрока А*

*Зона расстановки игрока А*

*Половина стола игрока А*

*Половина стола игрока В*

*Зона расстановки игрока В*

*Край стола игрока В*

### Первичные задачи

**Выполните как можно больше тактических задач** (с. 137).

Если на начало хода игрока у него меньше 3 текущих тактических задач, он должен сгенерировать столько новых тактических задач, чтобы у него их стало 3.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135), **тактические задачи** (с. 136).

**Ценный груз:** в данной миссии ни один из игроков не может добровольно вычеркнуть любую из текущих тактических задач, озаглавленных как «защитите объект Х», где Х - это число от 1 до 6. Данные тактически задачи можно вычеркнуть, только выполнив их.

**Стырить добычу:** в данной миссии все текущие тактические задачи, озаглавленные как «защитите объект Х», где Х - это число от 1 до 6, может выполнять любой из игроков. Игрок должен вычеркнуть свою тактическую задачу при её выполнении, независимо от того, выполнил ли он её сам или нет. Учтите, ваш оппонент может выполнять только те ваши тактические задачи, что озаглавлены как «защитите объект Х», остальные ваши тактические задачи он выполнять не может.

*Например, если одна из текущих тактических задач вашего оппонента гласит «защитите объект 4», и на конец своего хода вы удерживаете маркер объекта 4, значит, вы выполнили данную тактическую задачу, и за это получаете 1 победное очко. Затем ваш оппонент вынужден вычеркнуть данную тактическую задачу из списка текущих.*



## ВИХРЬ ВОЙНЫ: ПОД ПОКРОВОМ ТАЙНЫ

В заданном районе действуют вражеские патрули, разыскивающие на поле боя какие-нибудь значимые объекты. Разведайте местность и разузнайте намерения неприятеля, но ни в коем случае не раскройте собственные цели. Если вам удастся расстроить планы врага и выполнить собственные, можно считать, что победа у вас в кармане.

### АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

### ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

### Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6, используя правила размещения объектов (с. 134).

### РАССТАНОВКА

Игроки должны расставлять по стандартному методу (с. 132).

### ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

*Край стола игрока А*  
*Зона расстановки игрока А*  
*Половина стола игрока А*  
*Половина стола игрока В*  
*Зона расстановки игрока В*  
*Край стола игрока В*

### Тактические задачи

Каждый игрок генерирует 3 тактические задачи в начале своего первого хода.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

### Первичные задачи

**Выполните как можно больше тактических задач** (с. 137).

Если на начало хода игрока у него меньше 3 текущих тактических задач, он должен сгенерировать столько новых тактических задач, чтобы у него их стало 3. Новые тактические задачи нужно держать в секрете (см. ниже).

### Вторичные задачи

**Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.**

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

**Ночной бой** (с. 135), **таинственные объекты** (с. 135), **резервы** (с. 135), **тактические задачи** (с. 136).

**Секретный приказ:** когда игроки генерируют свои тактические задачи, им следует держать их в секрете от противника. Не показывайте результат броска кубика оппоненту или, если у вас колода карт, держите карты лицом вниз. Раскрывайте тактические задачи только по мере их выполнения.

# ВИХРЬ ВОЙНЫ: БЕЗВЫХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Спустя месяцы ожесточённых боев враждующие стороны зашли в тупик, но вдруг у одной появилась мимолётная возможность нанести по армии противника сокрушительный удар, который изменит ход войны. Атакуйте быстро и решительно, ибо промедление смерти подобно.

## АРМИИ

Наберите армии на оговорённый лимит очков.

## ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130. Используйте случайную зону расстановки (с. 131), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

## Маркеры объектов

После выставления ландшафта, но до определения карты расстановки и половин стола, игроки должны разместить на поле боя 6 маркеров объектов, пронумерованных от 1 до 6, используя правила размещения объектов (с. 134).

## РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (с. 132).

## ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (с. 132).

Край стола игрока А  
Зона расстановки игрока А  
Половина стола игрока А  
Половина стола игрока В  
Зона расстановки игрока В  
Край стола игрока В

## Тактические задачи

Каждый игрок генерирует 6 тактических задач в начале своего первого хода. Таблица внизу показывает максимально возможное число текущих тактических задач у игрока на начало каждого хода. Если на начало хода игрока число имеющихся у него текущих тактических задач больше указанного в таблице, он должен вычёркивать тактические задачи на свой выбор до тех пор, пока их у него не останется правильное количество. Если на начало хода игрока число имеющихся у него текущих тактических задач меньше указанного в таблице, он должен сгенерировать столько новых тактических задач, чтобы их число стало равно указанному в таблице.

Номер игрового хода	1	2	3	4	5	6	7
Максимальное число тактических задач	6	5	4	3	2	1	1

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (с. 133).

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

## Первичные задачи

Выполните как можно больше тактических задач (с. 137).

## Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой (с. 135), таинственные объекты (с. 135), резервы (с. 135), тактические задачи (с. 136).

**РАЗУМ БЕЗ ЦЕЛИ БУДЕТ БЛУЖДАТЬ ВО ТЬМЕ.**

# ПРИЛОЖЕНИЯ

**В данном разделе собрана информация о расширенных правилах, оружии и способностях, которые вы можете использовать, чтобы добавить разнообразия в ваши игровые сражения Warhammer 40,000.**

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

На полях сражений мира Warhammer 40,000 преобладают жуткие инопланетные создания, священная броня и футуристическое вооружение. Потрескивающее энергией оружие разрезает доспехи, воины становятся жертвами биологических токсинов и обезумевших фанатиков, идущих к цели прямо сквозь вражеский огонь под воздействием боевых наркотиков, которые лишают боли. И все это разнообразие необходимо отобразить в основных правилах игры. Но в действительности таких особенностей слишком много. Вот почему мы придумали универсальные специальные правила – необычные правила для необычных обстоятельств.

Всякий раз, когда какое-нибудь существо или оружие обладает способностью, нарушающей или исключаящей одно из основных правил игр, оно представляется в виде специального правила. Специальное правило может увеличить шансы модели нанести повреждение, предоставив ей в распоряжение отравляющее оружие или повысив силу. Или наоборот специальное правило может улучшить живучесть модели, позволив ей сопротивляться боли или дав возможность восстанавливать раны. Специальные правила позволяют снайперам находить слабые места своих противников, разведчикам идти впереди остальной армии, а зенитным орудиям сбивать на землю авиацию.

## Краткое руководство по специальным правилам

Некоторые из специальных правил, что вы встретите в этой главе, уже упоминались ранее в книге, другие вам ещё предстоит увидеть. Но мы представляем их все в одной (этой) главе, чтобы облегчить вам жизнь в поиске производимого каким-нибудь специальным правилом эффекта.

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

Если не указано иного, модель не может получать преимуществ от специального правила больше одного раза. Однако действия разных правил суммируются.

## КАКИЕ МНЕ ДОСТУПНЫ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА?

Это может показаться очевидным, но всё же – если не указано иного, то модель не имеет специальных правил. Большинство специальных правил прописаны для той или иной модели в соответствующей статье её списка армии или класса боевых единиц. Там сказано, что атаки модели могут иметь специальные правила из-за наличия у неё особого оружия.

Аналогичным образом модель может получать специальные правила при воздействии на неё психосил, при игре по определённому сценарию или просто притаившись у особенного вида ландшафта. В таких случаях в правилах психосилы, сценария или вида ландшафта все будет подробно разъяснено.

Здесь приведена большая часть самых распространённых специальных правил, используемых в игре Warhammer 40,000, но это ни в коей мере не полный список. Многие войска обладают собственными уникальными способностями, изложенными в их кодексе или статье списка армии.

Для удобства мы оставили специальные правила в том же порядке, что и в оригинальной книге на английском языке. Кроме того в конце книги есть алфавитный указатель, который поможет вам найти любое интересующее вас специальное правило.

*Меня больше тревожат незримые ужасы мира, чем ужасы войны.*

## Обострённые чувства

*Некоторые воины обладают сверхчеловеческими чувствами, которые позволяют им замечать врага в любой местности. Такие умения бесценны для обнаружения засад.*

Если боевая единица содержит хотя бы одну модель с этим специальным правилом, и данная боевая единица прибывает со случайно выбранного края стола (методом «флангового обхода» или по какому-нибудь другому специальному правилу), тогда вы можете перебросить кубик, чтобы узнать, с какого края стола она прибывает.

## Несокрушимая воля

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, получает бонус +1 к броскам при прохождении тестов на отрицание ведьмовства (с. 35).

## И не познают они страха

*Некоторые воины отказываются сдаваться, продолжая сражаться во что бы то ни стало.*

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, автоматически проходит тесты на устрашение и перегруппировку. При перегруппировке боевая единица не делает манёвр на 3", однако вместо этого может двигаться, стрелять (или бегать) и объявлять о нападении как обычно в этом ходе. Если боевую единицу, содержащую одну или более моделей с этим специальным правилом, настигают при преследовании, то она не уничтожается, а остаётся связанной боем.

## Десантно-штурмовая техника

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

Пассажиры, высаживающиеся из мест входа техники с этим специальным правилом, могут напасть на противника в этом же ходе (даже если техника была уничтожена в этом или предыдущем ходе), если только техника не прибывала из резерва в данном ходе.

## Губитель брони

*Данное оружие создано с одной целью – пробивать броню техники.*

Если модель имеет это специальное правило или атакует рукопашным оружием с этим специальным правилом, то она кидает дополнительный D6 на пробитие брони в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием с этим специальным правилом, она кидает дополнительный D6 на пробитие брони. В любом случае данное специальное правило не действует на модели, не относящиеся к технике.

# ВЗРЫВ

*Оружие взрывного типа стреляет снарядами, ракетами или глутками энергии, взрывающимися при ударе.*

При стрельбе из оружия взрывного типа модели не делают бросок на попадание. Вместо этого выберите одну вражескую модель, видимую для стреляющего, и поместите маркер взрыва так, чтобы его отверстие находилось точно над подставкой выбранной цели (см. рис.) или над корпусом, если это техника. Отверстие в центре маркера должно находиться в пределах максимальной дальности оружия. Нельзя помещать маркер взрыва так, что он хотя бы немного задевал подставку или корпус любой дружественной модели.

Ввиду большого пространства, покрываемого при взрыве, предполагается, что по цели очень трудно совсем не попасть. Тем не менее выстрел может попасть не точно туда, куда планировалось. Сделайте бросок на смещение (с. 12) маркера взрыва и вычитите значение BS стреляющего из расстояния, на которое сместился выстрел (если произошло смещение). Это расстояние можно свести до 0". Учтите, что вполне возможно и приемлемо, если выстрел сместится за пределы максимальной или минимальной дальности и линии прямой видимости. Так отображается рикошет, взрыв ракеты в укрытии и прочие случайные события. В таких случаях попадания вычисляются как обычно, и выстрел может попасть и ранить боевые единицы, находящиеся вне дальности и линии прямой видимости (или даже ваши собственные боевые единицы или модели, вовлечённые в бой). Если выстрел смещается так, что отверстие в середине маркера оказывается за пределами края стола, выстрел просто уходит в никуда.

Как только окончательная позиция маркера взрыва будет определена, посмотрите на него сверху - каждая боевая единица получает по одному попаданию за каждую модель, которая полностью или частично находится под маркером взрыва, даже если сама модель не видна стреляющему.

Когда число полученных боевой единицей попаданий будет вычислено, делайте броски на ранение и спас-броски как обычно. Запомните, что любые неспасённые ранения, нанесённые оружием взрывного типа, нужно распределять на ближайшую модель в выделенной боевой единице, даже если эту модель не видит ни одна из моделей атакующей боевой единицы.

## Несколько взрывов

Если боевая единица делает более одного выстрела со специальным правилом «взрыв», смещайте каждый выстрел по отдельности, как написано выше, и определяйте, сколько попаданий нанесено от каждого отдельного маркера взрыва. После последнего выстрела подсчитайте общее количество нанесённых попаданий и отыграйте все броски на ранение как обычно.

## Оружие взрывного типа и перебрасывания

Если модель имеет способность перебрасывать свои броски на попадание и хочет сделать это после стрельбы из оружия взрывного типа, то игрок должен перебрасывать и кубик смещения, и 2D6.

## Оружие взрывного типа и стрельба навскидку

Оружие взрывного типа не может вести стрельбу навскидку.

## Большой взрыв

Орудия с правилом «большой взрыв» используют маркер взрыва с диаметром 5", а в остальном подчиняются всем правилам оружия взрывного типа.

## Огромный взрыв

Орудия с правилом «огромный взрыв» используют маркер взрыва с диаметром 7", а в остальном подчиняются всем правилам оружия взрывного типа.

## Апокалиптический взрыв

Орудия с правилом «апокалиптический взрыв» используют маркер взрыва с диаметром 10", а в остальном подчиняются всем правилам оружия взрывного типа.

## Апокалиптический мегавзрыв

Орудия с правилом «апокалиптический мегавзрыв» используют апокалиптический маркер взрыва. Они подчиняются всем правилам оружия взрывного типа, но с некоторыми исключениями:

- У орудий с правилом «апокалиптический мегавзрыв» есть три показателя силы и три AP. Соответственно, маркер апокалиптического мегавзрыва разделён на три зоны (как показано на рис. на противоположной странице), по одной для каждого показателя силы и AP.
- Сила и AP любого попадания зависят от зоны, в которой находится цель. Первое значение показателей силы и AP применяется для внутренней зоны, второе - для средней, а третье - для внешней. Всегда используйте наилучшие показатели силы и AP, если модель занимает место в двух или более зонах. Если у боевой единицы есть модели в разных зонах, высчитывайте попадания для каждой зоны отдельно. Учтите, у каждой зоны, следовательно, будет собственный фонд ранений.

*Например, макропушка «Аквила» выстреливает сотрясательным снарядом, имеющим спецправило «апокалиптический мегавзрыв», силу 10/7/5 и AP 1/4/6. Следовательно, для трёх зон маркера значения силы и AP следующие:*

Зона	Сила	AP
Внутренняя	10	1
Средняя	7	4
Внешняя	5	6

*Боевая единица с тремя моделями во внутренней и пятью моделями в средней зонах, соответственно, получит 3 попадания с силой 10 и AP1 и 5 попаданий с силой 7 и AP4.*

- При распределении ранений и определении спас-бросков всегда считайте, что выстрел идёт из самого центра маркера апокалиптического взрыва, а не от стреляющей модели.
- Попадания по технике из орудий со спецправилом «апокалиптический мегавзрыв» всегда отыгрываются против её бортовой брони.

## Взрывы и смещение

Космодесантник (BS 4) стреляет фраг-ракетой, и у него выпадает стрелка на кубике смещения. Результат 2D6 равен 7, и, следовательно, взрыв смещается на 3 дюйма (7—4) в направлении стрелки. Два орка полностью или частично попадают под окончательную позицию маркера взрыва, и, следовательно, боевая единица орков получает два попадания от фраг-ракеты.

*Эпицентр с диаметром 5", равный маркеру большого взрыва*

*5"-7" - середина*

*7"-10" - внешняя область*

*Семидюймовый маркер огромного взрыва*

*Десятидюймовый маркер апокалиптического взрыва*

## Маркер апокалиптического взрыва

У десятидюймового апокалиптического маркера взрыва есть два размеченных круга (5" и 7" в диаметре). Пятидюймовая область используется для отыгрыша большого взрыва. Семидюймовая область - для отыгрыша огромного взрыва. Оба этих круга используются для отыгрыша апокалиптического мегавзрыва: область в 5" - это эпицентр, область в промежутке между кольцами 5" и 7" - это средняя зона, а край маркера представляет внешнюю зону.

## Ослепление

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

Любая боевая единица, получившая попадание от одной или более моделей или единиц оружия с этим специальным правилом, должна пройти тест на инициативу в конце текущей фазы. Если тест успешно пройден, все хорошо - кто-то выкрикивает предупреждение, и воины успевают отвернуться. Если тест на инициативу провален, то показатели навыков стрельбы и ближнего боя у всех моделей боевой единиц снижаются до 1 пункта до конца их следующего хода. В том случае, если атакующая боевая единица попадает в себя, то считается, что она была к этому подготовлена, и потому автоматически проходит тест. Любая модель без характеристики инициативы (например, строения или техника, не считая шагоходов) не подвержена воздействию данного спецправила.

## Братство псайкеров/чернокнижников

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, является псайкерской - если нигде не указан уровень мастерства, тогда считается, что у данной боевой единицы УМ 1. Правила генерирования и проявления психосил можно найти на странице 23. Боевая единица следует всем обычным правилам для псайкеров, за исключением нижеприведённых изменений:

- При проявлении психосилы данная боевая единица отмеряет расстояние и линию прямой видимости от любой одной своей модели (а также использует её перечень характеристик при необходимости) со специальным правилом «братство псайкеров/чернокнижников» (на усмотрение управляющего игрока).
- Если боевая единица подвергается опасностям варпа или получает попадание от атаки, направляемой специально на псайкеров, попадания распределяются случайным образом среди моделей со специальным правилом «братство псайкеров/чернокнижников». Если модель с этим спецправилом получает или теряет психосилу, все прочие модели с этим спецправилом в их боевой единице тоже получают или теряют данную силу.

## Крупногабаритный

*Такое существо настолько массивно, что занимает чрезмерно много пространства в любой технике или строении.*

Крупногабаритные модели занимают два пункта транспортной вместимости (то есть считаются за две модели).

### Очень крупногабаритные

Очень крупногабаритные модели занимают три пункта транспортной вместимости.

### Чрезвычайно крупногабаритные

Чрезвычайно крупногабаритные модели занимают пять пунктов транспортной вместимости.



# НАВЕСНАЯ СТРЕЛЬБА

*Орудия для навесной стрельбы метают снаряды высоко в воздух, чтобы те приземлились прямо посреди врагов.*

Все орудия для навесной стрельбы (ОНС) используют маркеры взрывов, и поэтому к ним применимы все те же правила, что и для оружия взрывного типа, как указано в их профиле. Но есть некоторые отличия:

- Орудия для навесной стрельбы могут вести не прямой огонь. Это означает, что они могут стрелять по цели вне линии своей прямой видимости, но при условии, что цель находится вне пределов минимальной дальности оружия (если она есть). При не прямой стрельбе значение показателя навыка стрельбы стреляющего не вычитается из расстояния смещения; если только на кубике смещения не выпадает Hit!, маркер взрыва всегда смещается на полные 2D6". Если ОНС может провести линию прямой видимости до своей цели, оно может вести огонь прямой наводкой, даже если цель находится в пределах минимальной дальности оружия.
- Чтобы определить, допускается ли модели спас-бросок за укрытие при получении ранения от ОНС, а также при распределении ранений, всегда считайте, что выстрел идёт из центра маркера взрыва, а не от самой стреляющей модели. Попадания по технике всегда отыгрываются против её бортовой брони.

## Несколько навесных выстрелов

Если боевая единица делает более одного выстрела со специальным правилом «навесная стрельба», то выстрелы отыгрываются все вместе следующим образом:

- Первым стреляет ближайшее к цели орудие для навесной стрельбы. Поместите маркер взрыва над целью и затем бросьте кубик смещения, как описано ранее.
- После расположения первого маркера бросайте кубик на смещение за каждый другой выстрел из ОНС, произведённый боевой единицей. При выпадении стрелки передвиньте маркер в указанном направлении так, чтобы он краем касался первого маркера (см. рис.).
- При выпадении Hit! стреляющий игрок помещает маркер так, что он любой частью касался любого маркера из группы уже размещённых. Учитывайте, что вполне приемлемо, если какие-то маркеры перекрывают друг друга (даже если полностью совпадают с прошлыми маркерами).
- После размещения всех маркеров подсчитайте количество попаданий и бросков на ранение за каждое из них. При распределении ранений и определении спас-бросков всегда считайте, что выстрел идёт из центра первого маркера взрыва, размещённого при нескольких навесных выстрелах.

## Апокалиптическая навесная стрельба

Орудия для апокалиптической навесной стрельбы (ОАНС) следуют всем правилам ОНС, но используют специальный маркер апокалиптической навесной стрельбы в виде клевера. Прежде чем разместить маркер, атакующий может как угодно повернуть его, чтобы максимизировать количество моделей, по которым можно попасть. Поместите маркер и проведите бросок на смещение так же, как вы это делаете для взрывов. Если маркер смещается, будьте осторожны при его перемещении, стараясь сохранить маркер в том же положении.

Как только окончательная позиция будет определена, бросьте количество кубиков, равное числу атак в профиле орудия. Так, например, в случае оружия с классом «тяжёлое 4, ОАНС» вы бросите четыре кубика. Каждый бросок кубика соответствует удару по одной из областей маркера апокалиптической навесной стрельбы. К примеру, каждое выпадение 2 указывает на удар по области №2. Отыгрывайте эти удары по правилам отыгрыша нескольких навесных выстрелов, как если бы каждый такой удар был навесной атакой, которая накрыла данную область и нанесла попадания по всем моделям под ней. При распределении ранений и определении спас-бросков всегда считайте, что выстрел идёт из самого центра маркера апокалиптической навесной стрельбы.

## Навесная стрельба и смещение

Первоначальный маркер (А) делает прямое попадание и никуда не смещается, в то время как у второго (В) и третьего (С) маркеров выпадают стрелки, и, следовательно, они смещаются. Число полученных попаданий вычисляется отдельно для каждого маркера. В данном случае общее число попаданий по боевой единице равно девяти! Если, к примеру, при броске кубика смещения за третий маркер выпал бы Hit!, то игрок смог бы поместить этот маркер где угодно в соприкосновении с маркерами А или В.

### Маркер апокалиптической навесной стрельбы

Орудие с классом «тяжёлое 4, ОАНС» ведёт огонь. Центр маркера размещается над выбранной в качестве цели моделью, находящейся в пределах дальности орудия. Маркер занимает своё место, после чего стреляющий игрок вертит его по горизонтали до тех пор, пока не выберет выгодную позицию. Затем маркер смещается на 8" вправо, и игрок аккуратно перемещает маркер, держа его в том же положении. Как только будет определена окончательная позиция, бросаются четыре кубика, которые выдают результаты 2, 3, 3 и 6. Области 2 и 5-6 (см. рис) получают по одному попаданию, а область 3 - два попадания. В общей сумме выходит 12 попаданий. Ранения распределяются от центра маркера апокалиптической навесной стрельбы (область 5-6).

# ГЛУБОКИЙ УДАР

Некоторые боевые единицы могут появиться на поле боя через туннельный проход, с помощью телепортации, полёта или иными необычными способами.

Для того чтобы боевая единица смогла провести глубокий удар, все её модели должны обладать данным специальным правилом, и к тому же боевая единица должна начинать игру в резерве (с. 135). Убирая боевую единицу в резерв, вы должны предупредить своего соперника, что она прибудет посредством глубокого удара (иногда говорят "прибудет из глубокого резерва"). Некоторые боевые единицы должны прибывать посредством глубокого удара. Они всегда начинают игру в резерве и всегда прибывают посредством глубокого удара.

## Прибытие посредством глубокого удара

Делайте броски за прибытие всех боевых единиц, использующих глубокий удар, как установлено в правилах на резервы (с. 135), и затем расставляйте их следующим образом:

- Во-первых, поместите одну модель боевой единицы в любое место на столе, куда бы вы хотели, чтобы она прибыла, и бросьте кубик смещения для определения окончательной позиции модели. Если техника смещается, прибывая посредством глубокого удара, не меняйте её направление – она должна продолжать смотреть в том же направлении, что и до броска на смещение.

- Во-вторых, остальные модели боевой единицы расставляются вокруг первой. Модели необходимо располагать вокруг первой в базовом контакте с ней. По завершении заполнения первого круга модели размещаются в последующих внешних кругах так, чтобы они соприкасались с моделями внутреннего круга. Каждый круг должен включать как можно больше моделей.
- При расстановке прибывших посредством глубокого удара моделей труднопроходимый ландшафт считается опасным.

В фазе движения (во время которой они и прибывают) боевые единицы, использующие глубокий удар, не могут больше передвигаться, кроме как при высадке из транспортной техники, прибывшей посредством глубокого удара, если они в ней находились.

Боевые единицы, появляющиеся посредством глубоком удара в руинах, расставляются на первом этаже. Прибывающие посредством глубокого удара боевые единицы считают неразрушенные строения (за исключением их парашютов) непроходимым ландшафтом.

В фазе стрельбы текущего хода данные боевые единицы могут стрелять (или бежать, турбоускоряться или двигаться на максимальной скорости) как обычно и, разумеется, считаются передвигавшимися в прошлой фазе движения. Техника (за исключением шагоходов) считается двигавшейся на боевой скорости (даже неподвижная техника). Это влияет на количество орудий, из которых они могут стрелять с полным показателем навыка стрельбы (см. с. 73).

В фазе наступления текущего хода, однако, данные боевые единицы не могут нападать. Это также относится к боевым единицам, которые высадились из транспортных, прибывших посредством глубокого удара в этом ходе.

## Глубокий удар и транспорты

Боевые единицы не предоставляют специальное правило глубокого удара транспортной технике, в которую садятся. Транспортная техника со спецправилом «глубокий удар» может прибывать посредством глубокого удара независимо от того, есть ли у её пассажиров это правило или нет.

## Несчастные случаи при глубоком ударе

Совершение глубокого удара посреди живых толп на поле боя может быть опасно, так как можно появиться за милями от намеченного места или даже материализоваться внутри твёрдой скалы! Если хотя бы одну модель прибывающей посредством глубокого удара боевой единицы нельзя поставить, потому что она приземлится частично или полностью за столом, на непроходимом ландшафте, на голове у дружелюбной или вражеской модели, а также в пределах 1" от вражеской модели, значит что-то пошло не так. Управляющий игрок должен сделать бросок по таблице несчастных случаев при глубоком ударе и следовать правилам выпавшего результата. Если неудачливая боевая единица оказывается ещё и транспортом, тогда результат несчастного случая при глубоком ударе относится как к самой боевой единице, так и ко всем тем, кто погружен в неё.

## Таблица несчастных случаев при глубоком ударе

D6	Результат
1	<b>Ужасное происшествие!</b> Телепортированные боевые единицы исчезают в варпе, прыжковые боевые единицы расстреливаются в воздухе или происходит какое-нибудь другое соответствующее драматическое событие. В общем, вся боевая единица уничтожается!
2—3	<b>Затерявшиеся.</b> Были ли координаты немного неточными или же это противник вам помешал? Ваш соперник может поставить боевую единицу где угодно на столе (за исключением непроходимого ландшафта, но включая труднопроходимый ландшафт, который, разумеется, считается опасным для боевых единиц, прибывших посредством глубокого удара) в правильном порядке при глубоком ударе, но без бросков на смещение. Боевые, погруженные в затерявшийся транспорт, могут высаживаться в своей фазе движения как обычно.
4—6	<b>Задержавшиеся.</b> Из-за технической поломки или вражеских действий подкрепления задерживаются. Боевая единица переходит в действующие резервы (с. 136).

Контужащее

Некоторое оружие направлено против крепких, способных выжить после нанесённого урона противников, чтобы оглушить их и затем уже с лёгкостью убить.

Инициатива модели, получившей одно или более неспасённых ранений от оружия с этим специальным правилом, снижается до 1 пункта до конца последующей фазы наступления.

Контратака

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

При нападении на боевую единицу, содержащую хотя бы одну модель с этим специальным правилом, каждая модель этой боевой единицы, имеющая специальное правило «контратака», получает +1 атаку до конца фазы.

Если при нападении на боевую единицу она уже была связана боем, то правило «контратака» не действует.

Крестоносец

Поддерживаемый нерушимой верой в свою цель, крестоносец без устали сражает одного врага за другим в нескончаемой битве.

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, бросает дополнительный кубик, когда собирается бежать, и использует наибольший результат. Вдобавок, боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, добавляет D3 к общему значению при броске на преследование (кидается каждый раз).

Демон

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

Модели со специальным правилом «демон» имеют непробиваемый спас-бросок на 5+, а также обладают специальным правилом «ужасение».

Таблица атаки деструктивного оружия		
D6	Техника или строение	Не техника
1	Везение: модель невредима.	Везение: модель невредима.
2-5	Тяжёлое попадание: модель получает пробивающее попадание, которое снимает D3 пункта брони вместо одного.	Тяжёлое ранение: модель получает попадание, которое наносит автоматическое ранение и забирает D3 раны вместо одной.
6	Опустошительное попадание: модель получает пробивающее попадание, которое снимает D6+6 пунктов брони вместо одного. Никакого рода спас-броски не допускаются.	Смертельный удар: модель получает попадание, которое наносит автоматическое ранение и забирает D6+6 ран вместо одной. Никакого рода спас-броски не допускаются.

Деструктивные орудия

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

Если в профиле орудия вместо показателя силы стоит «D» (Destroyer), значит, оно имеет специальное правило «деструктивное орудие». Чтобы отыграть атаку деструктивного орудия, сделайте бросок на попадание, как при обычной атаке. При попадании сделайте бросок по таблице наверху вместо броска на ранение или на пробитие брони. У большинства видов деструктивных орудий AP1 или AP2, так что спас-броски за броню, как правило, не допускаются. Спас-броски за укрытие и непробиваемые спас-броски применяются как обычно, если только не выпадают результаты «опустошительное попадание» или «смертельный удар». Чтобы определить, получило ли попадание деструктивного орудия спецправило «мгновенная смерть», допустите, что оно имеет силу 10. Если деструктивное орудие при попадании наносит несколько ранений или снимает несколько пунктов брони, не распределяйте их на другие модели боевой единицы (любые излишки просто сгорают).

Вечный воин

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

Если модель с этим специальным правилом получает неспасённое ранение при атаке, приводящей к мгновенной смерти, данная атака просто отнимает одну из ран, а не автоматически снижает их до 0.

Ужасение

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

В начале каждой подфазы схватки боевая единица в базовом контакте с одной или более вражескими моделями, вызывающими страх, должна пройти тест на лидерство (называемый тестом на ужасение) перед нанесением каких-либо ударов. Если тест успешно пройден, все хорошо и ничего не происходит. Если тест провален, боевая единица поддается страху - навык ближнего боя у всех моделей боевой единицы снижается до 1 пункта до конца текущей подфазы схватки. Учтите, что сама модель с правилом «ужасение» не имеет невосприимчивости к ужасению.

Бесстрашие

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

Боевые единицы, содержащие одну или более моделей со специальным правилом «бесстрашие», автоматически проходят тесты на подавление огнём, ужасение, перегруппировку и боевой дух, но не могут залегать и добровольно проваливать проверку на боевой дух по правилу «наше оружие бесполезно» (с. 53). Если боевая единица залегла, а уже потом получила спецправило «бесстрашие», залегание немедленно прекращается.

## Не ведая боли

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

Когда модель с этим специальным правилом получает неспасённое ранение, она может сделать специальный бросок по правилу «не ведая боли», чтобы избежать ранения (но это не считается спас-броском, так что им можно воспользоваться против атак, в которых говорится, что никакого рода спас-броски не допускаются).

Учтите, что броски по правилу «не ведая боли» нельзя совершать против деструктивных атак (с. 163) или при неспасённых ранениях, вызывающих мгновенную смерть.

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

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

## Проворность

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

Боевая единица, целиком состоящая из моделей с этим специальным правилом, может перебросить один или более кубиков при определении расстояния бега или нападения (как, например, единственный D6 при броске на преодоление расстояния нападения).

## Губитель плоти

Бывает, что и единственного прикосновения многих видов оружия и существ, оказывается достаточно, чтобы убить.

Если модель имеет это специальное правило или атакует рукопашным оружием с этим специальным правилом, она всегда наносит ранение на 2+ в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель производит стрелковую атаку оружием с этим специальным правилом, она всегда наносит ранение на 2+.

В любом случае данное специальное правило не действует на технику или строения.

## Психосиловое

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

Любой псайкер, имеющий одну или более единиц оружия с этим спецправилом, знает психосилу «ментальная мощь» в дополнение к любым другим изученным им силам.

## Ментальная мощь 1 варп-заряд

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

Ментальная мощь считается **благословением**, направляемым на самого псайкера и его боевую единицу. Всё их оружие со специальным правилом «психосиловое» получает спецправило «мгновенная смерть» до начала вашей следующей пси-фазы.

## Яростное нападение

Некоторые воины используют импульс нападения, чтобы разжечь собственную ярость.

Во время хода, в котором модель с этим специальным правилом нападает, ей добавляется +1 пункт к показателю силы до конца текущей фазы. Модель, совершившая беспорядочное нападение в этом ходе, не получает никаких преимуществ от «яростного нападения» (см. с. 54).

## Гравитонное

Некоторое оружие в буквальном смысле вдавливают противников в их броню.

При стрельбе из оружия с этим специальным правилом значение броска, необходимого для нанесения ранения, всегда равно показателю спас-броска за броню цели (минимум нужно выкинуть 6+). Например, при отыгрыше попадания против модели со спас-броском за броню на 3+ вам нужно выбросить 3 или больше для нанесения ранения. При отыгрыше попадания против техники кидайте D6 за каждое попадание вместо проведения привычного броска на пробитие брони. На 1-5 ничего не происходит, а при выпадении 6 техника обездвиживается и теряет пункт брони. Данное оружие не действует на строения.

## Перегрев

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

При стрельбе из перегревающегося оружия бросайте кубики на попадание как обычно. За каждое выпадение 1 на кубике стреляющая модель немедленно получает ранение (спас-броски за броню и непробиваемые спас-броски допускаются), которое нельзя перераспределить на какую-либо другую модель боевой единицы. Соответственно, персонажам нельзя пытаться избежать ранения от перегрева, прибегнув к правилу «берегитесь, сэр». Техника же вместо этого кидает D6 при каждом выпадении 1 в ходе бросков на попадание из перегревающегося оружия и получает скользкое попадание при выпадении 1, 2 или 3.

### Перегрев и оружие, не совершающее броски на попадание

Оружие, не совершающее броски на попадание (как, например, оружие взрывного типа), непосредственно перед стрельбой должно кидать D6 за каждый выстрел. При выпадении 2+ выстрел отыгрывается как обычно. При каждом выпадении 1 оружие перегревается. Выстрел не происходит, а стреляющая модель немедленно получает ранение (спас-броски за броню и непробиваемые спас-броски допускаются), которое нельзя перераспределить на какую-либо другую модель боевой единицы. Соответственно, персонажам нельзя пытаться избежать ранения от перегрева, прибегнув к правилу «берегитесь, сэр». Техника же вместо этого получает скользкое попадание при выпадении 1, 2 или 3.

### Перегрев и перебрасывания

Если модель имеет способность перебрасывать броски на попадание (в том числе, если у неё BS6+ или это спаренное оружие), она получает ранение только в том случае, если и при повторном броске на попадание выпадает 1. Модель также может при выпадении 1 перебрасывать результаты «перегрева» оружия, не совершающего броски на попадание.

## Молот ярости

*Многие воины бросаются в бой, сокрушая и раздавливая врагов.*

Если модель с этим правилом завершает свой наступательный манёвр в базовом или корпусном контакте с вражеской моделью, она делает одну дополнительную атаку, которая наносит автоматическое попадание, отыгрываемое с немодифицированной силой модели и AP-. Эта атака не получает бонусов от каких-либо специальных правил модели (таких как «яростное нападение», «раздирающее» и т.д.). Данная атака отыгрывается во время подфазы схватки на 10 этапе инициативы, но не предоставляет модели дополнительного манёвра ввязывания в бой.

Если модель с этим специальным правилом нападает на строение или технику, попадание отыгрывается против показателя брони той стороны, с которой соприкасается нападающая модель. Если модель с этим специальным правилом нападает на строение или технику, которая относится к транспорту или колеснице, попадания по правилу "молот ярости" отыгрываются по строению или технике, а не по занявшим строение моделям или наезднику.

## Ненависть

*В ужасной тьме далёкого будущего ненависть – могущественный союзник.*

Данное правило обычно представлено в виде «ненависть (X)», где X обозначает того или иного противника. Если в специальном правиле указан какой-то конкретный противник, тогда ненависть распространяется на всех. Ненависть можно питать как ко всей фракции, так и к конкретной боевой единице. Например, «ненависть (орки)» означает любую модель из фракции орков, в то время как «ненависть (ба'шие механы)» означает только ба'ших механов. Модель, атакующая заклётого врага в ближнем бою, перебрасывает все проваленные попадания в первом раунде каждого ближнего боя.

## Электромагнитное

*Электромагнитное оружие посылает мощный электромагнитный импульс.*

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

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

## Ударил-отступил

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

Боевая единица, которая содержит хотя бы одну модель с этим специальным правилом и связана боем, может по желанию выйти из ближнего боя в конце любой фазы наступления. В таком случае она должна пройти тест на инициативу.

Если тест провален, ничего не случается, и модели так и остаются связаны боем.

Если тест успешно пройден, выберите направление и затем киньте 3D6". При условии, что выброшенного расстояния хватает, чтобы позволить вашей боевой единице уйти более чем на 1" от всех вражеских боевых единиц, боевая единица вырывается из боя и немедленно двигается в указанном направлении на равное результату броска количество дюймов, не обращая внимания на вражеские боевые единицы, с которыми была связана боем. Броски на преследование не допускаются. Вражеские боевые единицы, уже не связанные боем, немедленно объединяются на D6".

При движении по правилу «ударил-отступил» боевая единица не замедляется на труднопроходимом ландшафте, но проходит тесты на преодоление опасного ландшафта как обычно. Движение по данному правилу нельзя использовать, чтобы вступить в базовый или корпусный контакт с вражескими боевыми единицами, ваши модели должны остановиться в 1" от них. Если у обеих сторон есть боевые единицы, которые хотят выйти из боя, то методом кубовки определите, кто ходит первым, и затем поочерёдно выведите их. Последняя боевая единица, которая больше не связана боем, вместо этого объединяется.

## Укрытие не спасает

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

Спас-броски за укрытие не допускаются при ранениях, скользящих или пробивающих попаданиях от оружия со специальным правилом «укрытие не спасает».

## Мгновенная смерть

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

Если модель получает неспасённое ранение от атаки с этим специальным правилом, её раны немедленно снижаются до 0, и модель удаляется как потеря.

## НЕЗАВИСИМЫЙ ПЕРСОНАЖ

*Могущественные герои всегда на передовой, ведя за собой свои войска к победе.*

Независимые персонажи могут присоединяться к другим боевым единицам. Однако они не могут присоединяться к боевым единицам, включающим технику или монструозных созданий. Они могут присоединяться к другим независимым персонажам для образования мощной многоперсонажной боевой единицы!

### **Присоединение и оставление боевой единицы**

Независимый персонаж может начать игру сразу с боевой единицей, если его поставить в боевое построение с ней, или, если боевая единица в резерве, сообщить вашему сопернику, к какой боевой единице он присоединился.

Чтобы присоединиться к боевой единице, независимому персонажу нужно просто приблизиться так, чтобы он находился на расстоянии 2" в боевом построении с дружественной боевой единицей в конце своей фазы движения. Если независимый персонаж находится на расстоянии 2" более чем с одной боевой единицей в конце своей фазы движения, игрок должен объявить, к какой боевой единице он присоединяется. Если независимый персонаж не собирается (или не может) присоединиться к боевой единице, он должен (при возможности) оставаться на расстоянии более 2" от неё в конце фазы движения. Это необходимо, чтобы определить, присоединился ли он к боевой единице или нет. Учтите, что после того как независимый персонаж присоединится к боевой единице, данная боевая единица не может больше передвигаться в этой фазе движения.

Независимый персонаж может оставить боевую единицу во время фазы движения, просто выйдя из построения боевой единицы. Он не может присоединиться или оставить боевую единицу во время любой другой фазы - когда произведены выстрелы или объявлено о нападении, становится уже слишком поздно, чтобы присоединяться или смываться!

Независимый персонаж не может оставить боевую единицу, пока он или боевая единица находятся в резерве, связаны боем, отступают или залегли. Он не может присоединиться к боевой единице, находящейся в резерве, связанной боем или отступающей. Если независимый персонаж присоединился к боевой единице, и все остальные модели этой боевой единицы погибли, он снова становится отдельной боевой единицей из одной модели в начале последующей фазы.

Пока независимый персонаж состоит в боевой единице, он по всем правилам считается её частью, хотя по-прежнему следует всем правилам для персонажей.

### **Берегитесь, сэр**

Независимый персонаж выигрывает броски по правилу «берегитесь, сэр» на 2+ (см. с. 100).

### **Боевой дух героя**

Боевой единице, содержащей одного или более независимых персонажей, не нужен дубль 1 для перегруппировки, если от её состава осталось меньше 25% от изначального количества, но вместо этого она проходит тест так, как если бы у неё осталось хотя бы 25% состава.

### **Специальные правила**

Когда независимый персонаж присоединяется к боевой единице, то его специальные правила могут отличаться от тех, что есть у боевой единицы. Если только не указано иного в самом правиле (как, например, в специальном правиле «упорство»), независимый персонаж не получает специальные правила боевой единицы, так же как и боевая единица не получает специальные правила независимого персонажа. Те специальные правила, что передаются боевой единице, действуют на неё только до тех пор, пока независимый персонаж состоит в ней.

### **Независимые персонажи и проникновение**

Независимый персонаж без специального правила «проникновение» не может присоединяться к боевым единицам лазутчиков во время расстановки.

### **Независимые персонажи и длящиеся воздействия**

Иногда боевая единица, к которой присоединяется независимый персонаж, испытывает на себе полезное или вредное воздействие, как, например, получаемое при специальном правиле «ослепление». Если персонаж оставляет боевую единицу, то и он, и боевая единица продолжают испытывать на себе то или иное воздействие, поэтому вам необходимо отдельно помечать персонажа.

*К примеру, ясновидец Мегиледрин и его боевая единица эльдарских стражников загорелись от оружия со специальным правилом «душесжигатель». Если Мегиледрин оставляет боевую единицу, то и он, и стражники по-прежнему будут гореть, и длящееся воздействие «душесжигателя» должно отыгрываться отдельно.*

Однако если персонаж присоединяется к боевой единице после того, как боевая единица стала жертвой длящегося воздействия (или присоединяется после того, как сам стал жертвой длящегося воздействия), преимущества и штрафы от этого воздействия ему не распределяются.

*К примеру, тактическое отделение Хеманеза из ордена Багровых Кулаков испытывает на себе воздействие специального правила «ослепление». Если капитан Круз присоединяется к боевой единице, то на него не действуют результаты специального правила «ослепление», так как его не было там, когда это случилось!*

## ПРОНИКНОВЕНИЕ

*Многие армии используют разведывательные войска, которые сидят, спрятавшись, на протяжении дней, выжидая подходящий момент для удара.*

Боевые единицы, содержащие хотя бы одну модель с этим специальным правилом, расставляются последними, после того как все остальные боевые единицы (дружественные или вражеские) будут расставлены. Если обе стороны имеют лазутчиков (то есть обладателей спецправила «проникновение»), проводится кубовка, и победитель решает, кто начинает; затем игроки по очереди расставляют боевые единицы с этим правилом.

Лазутчиков можно поставить где угодно на столе на расстоянии 12" от любых вражеских боевых единиц, от которых нельзя провести линию прямой видимости до них. Это же касается и расстановки в строениях (с. 110), при условии, что строение на расстоянии 12" от любых вражеских боевых единиц. В ином случае лазутчиков можно ставить где угодно на столе на расстоянии 18" от любых вражеских боевых единиц даже на линии прямой видимости.

Если боевая единица с правилом «проникновение» размещена в приданном транспорте, то она может воспользоваться правилом «проникновение» вместе со своим транспортом..

Боевая единица, которая расставляется по этим правилам, не может нападать в первом ходе.

### Перехватывающее

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

В конце фазы движения противника оружие со специальным правилом «перехватывающее» может выстрелить по любой одной боевой единице, которая прибыла из резерва и находится на линии прямой видимости и в пределах досягаемости оружия. При использовании этого правила оружие не может стрелять в следующем ходе, но стреляющая модель может вести огонь из другого оружия, если оно есть.

### Оно неубиваемо

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

В конце каждого дружественного хода бросайте D6 за каждую модель с этим специальным правилом, у которой осталось меньше ран или пунктов брони корпуса, чем было изначально, но она не была удалена как убитая или уничтоженная. При выпадении 5+ модель восстанавливает одну рану или пункт брони корпуса, ранее потерянные в битве.

Лазутчики со специальным правилом «проникновение», которые находятся в резерве (см. с. 135), получают ещё и специальное правило «фланговый обход».

### Фланговый обход

Во время расстановки игроки могут объявить, что любая боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, пытается обойти врага с фланга.

Когда такая боевая единица прибывает из резерва (но не действующего резерва), управляющий ею игрок кидает D6. На 1-2 боевая единица выходит с левого края стола относительно края стола управляющего ею игрока; на 3-4 она выходит справа; на 5-6 игрок может выбрать, с какой стороны она выйдет - справа или слева. Модели выходят на стол, как описано для всех прибывающих из резерва.

Если боевая единица с правилом «проникновение» размещена в приданном транспорте, то она может воспользоваться правилом «фланговый обход» вместе со своим транспортом.

### Лазутчики и разведчики

Если у боевой единицы есть и спецправило «проникновение», и спецправило «разведчик», данная боевая единица может расставиться по спецправилу «проникновение», а затем заново расставиться по спецправилу «разведчик».

### Уклонение

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

Если целью стрелковой атаки становится ваша боевая единица с любыми моделями, имеющими специальное правило «уклонение», вы можете объявить, что она уклоняется. Это решение необходимо принять до совершения любых бросков на попадание. Если боевая единица уклоняется, все её модели с этим специальным правилом получают спас-бросок за укрытие на 4+ до начала своей следующей фазы движения, но могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.

### Лэнс-излучатель

*Кошмар каждого танкового командира, лэнс-оружие стреляет сфокусированным лучом энергии, который проходит сквозь любую броню, независимо от её толщины.*

При стрельбе из оружия с этим специальным правилом по технике с показателями брони выше 12, её показатели брони принимаются за 12.

### Мастерски сделанное

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

Оружие со специальным правилом «мастерски сделанное» позволяет его обладателю каждый ход перебрасывать один проваленный бросок на попадание этого оружия.

### Могучая твердыня

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

Когда строение с этим специальным правилом получает пробивающее попадание, из броска по таблице повреждений строения вычитается -1.



## Мелта

*Мелта-оружие стреляет коротким тепловым лучом, ярость которого разрастается по мере приближения к врагу. Оно высоко ценится среди тех войск, что занимаются уничтожением вражеских танков или укреплений, и только особо изготовленная броня может выдержать раскалённый гнев мелта-оружия.*

Стреляющий из дистанционного оружия с этим специальным правилом кидает дополнительный D6 при броске на пробитие брони техники, если расстояние до цели равно половине дальности действия оружия или меньше. Если расстояние до цели больше половины дальности действия оружия, стреляющий делает бросок на пробитие как обычно.

Если у оружия есть правила «мелта» и «взрыв» (с. 158), отмеряйте расстояние до центра маркера взрыва после того, как он сместится. Если расстояние равно половине дальности действия оружия или меньше, стреляющий кидает дополнительный D6 при броске на пробитие брони техники за каждое попадание, нанесённое маркером взрыва. Если после смещения центр маркера взрыва находится дальше половины дальности действия оружия, делайте бросок на пробитие как обычно.

См. правила техники (с. 72) для получения подробной информации о пробитии брони.

## Система наведения ракет

*Продвинутые системы самонаведения ракет позволяют технике стрелять с высокой точностью.*

Модель с этим специальным правилом перекидывает проваленные броски на попадание при стрельбе из любого одноразового оружия.

Если модель с этим специальным правилом стреляет из оружия, у которого есть спецправила «одноразовое» и «взрыв», выстрел смещается на D6" вместо 2D6".

## Охотник на монстров

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, перебрасывает все проваленные броски на ранение монструозных созданий.

## Движение через укрытие

*Некоторые воины имеют опыт передвижения по разрушенному и труднопроходимому ландшафту.*

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, кидает дополнительный D6, делая бросок на движение по труднопроходимому ландшафту, и не замедляется при нападении через труднопроходимый ландшафт. В большинстве случаев это означает, что боевая единица бросает 3D6 и выбирает наибольшее значение. Кроме того, модель со специальным правилом «движение через укрытие» автоматически проходит тесты на преодоление опасного ландшафта.

## Ночное видение

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, не учитывает воздействие «ночного боя» (с. 135).

## Одноразовое

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

Оружие или способность с этим специальным правилом можно использовать всего раз на протяжении всей битвы.

## Фланговый обход

*Лучший способ застать противника врасплох – это ударить с неожиданного направления.*

Во время расстановки игроки могут объявить, что любая боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, пытается обойти врага с фланга. Это означает, что она совершает крутой и стремительный маневр, чтобы зайти за вражеские линии или подойти к противнику с неожиданного направления.

Когда боевая единица, совершающая фланговый обход, прибывает из резерва (но не действующего резерва) управляющий ею игрок кидает D6. На 1-2 боевая единица выходит с левого края стола относительно края стола управляющего ею игрока; на 3-4 она выходит справа; на 5-6 игрок может выбрать, с какой стороны она выйдет - справа или слева. Модели выходят на стол, как описано для всех прибывающих из резерва. Если такая боевая единица размещена в приданном транспорте, то она может воспользоваться правилом «фланговый обход» вместе со своим транспортом.

## Подавление огнём

*Попав под внезапный обстрел и не зная, откуда ведётся огонь, даже самые отважные воины могут дрогнуть в нерешительности и распластаться на земле или вжаться в любое доступное укрытие, насколько возможно.*

Если боевая единица, не относящаяся к технике, получает одно или более неспасённых ранений от оружия со специальным правилом «подавление огнём», она должна пройти тест на лидерство после того, как стреляющая боевая единица завершит все свои стрелковые атаки в текущей фазе. Это называется тестом на подавление огнём.

Если боевая единица проваливает тест, она подавляется огнём и должна немедленно залечь (см. с. 38). Так как боевая единица уже использовала свои спас-броски, то залегание не защищает от оружия, ведущего огонь на подавление, - слишком поздно!

Если тест успешный, боевая единица может пройти ещё несколько тестов на подавление огнём за один ход, но только по одному разу на каждую стреляющую по ней боевую единицу. Если боевая единица уже залегла, то тесты на подавление огнём больше не проводятся.

Если в специальных правилах боевой единицы сказано, что она никогда не подавляется огнём, то боевая единица автоматически проходит тесты на подавление огнём. Тем не менее такие боевые единицы могут залечь по собственному желанию.

## Отравленное

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

Если модель имеет специальное правило «отравленное» или атакует рукопашным оружием с этим специальным правилом, она всегда наносит ранение при определённом выпавшем значении (обычно оно указывается в скобках), если только сила самой атаки ближнего боя не позволит нанести ранение при более низком значении. Вдобавок, если сила обладателя (или отравленного оружия) больше стойкости жертвы, обладатель должен перекидывать проваленные броски на ранение в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием со специальным правилом «отравленное», она всегда наносит ранение при определённом выпавшем значении (обычно оно указывается в скобках), если только сила самой атаки не позволит нанести ранение при более низком значении. Если в скобках не указано числовое значение, то по умолчанию оно считается как «отравленное (4+)».

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

## Сила духа машины

*Интерфейс, связывающий развитый машинный дух техники и её приборы управления огнём, позволяет экипажу с невероятной точностью прицеливаться во врагов.*

Если техника не двигалась на максимальной скорости и не использовала дымовые гранатомёты в текущем ходе, она может стрелять ещё из одного орудия с полным показателем навыка стрельбы, чем обычно разрешено. Вдобавок это орудие может стрелять по другой цели, отличной от той, по которой стреляют остальные орудия, и оно следует всем обычным правилам стрельбы.

## Точные выстрелы

*Многие меткие стрелки Галактики умеют выцеливать вражеских предводителей или отдельных солдат с помощью своего невероятно мощного оружия и поражать их с непогрешимой точностью.*

Если модель с этим специальным правилом выкидывает 6 при броске на попадание из стрелкового оружия, то это считается за точный выстрел.

Ранения от точных выстрелов распределяются не по обычным правилам на распределение ранений, а против обозначенной на ваше усмотрение модели (или моделей) из выцеленной боевой единицы, но при условии, что эта модель (модели) находится в пределах дальности оружия и линии прямой видимости стреляющего. Это значит, что точные выстрелы можно распределять на врагов со специальным вооружением или даже на персонажей. Персонаж, на которого распределили ранение от точного выстрела, по-прежнему может делать бросок по правилу «берегитесь, сэр».

Учтите, что точных выстрелов никогда не может быть при стрельбе навскидку, а также при стрельбе из оружия, выстрелы которого смещаются или для них не надо делать броска на попадание.

## Точные удары

*В 41-м тысячелетии полно всяких мечников и мастеров клинка, которым под силу различить в толпе нужного им противника и обрушить на него вихрь ударов прямо посреди бушующей рукопашной схватки.*

Если модель с этим специальным правилом выкидывает 6 при броске на попадание рукопашного оружия, то это считается за точный удар.

Ранения от точных ударов распределяются не по обычным правилам на распределение ранений, а против обозначенной на ваше усмотрение вовлечённой в бой модели (или моделей) из атакованной боевой единицы. Персонаж, на которого распределили ранение от точного удара, по-прежнему может делать бросок по правилу «берегитесь, сэр».

## Привычный враг

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

Данное правило зачастую представлено в виде «привычный враг (X)», где X определяет конкретный вид врагов. Если в специальном правиле не указан конкретный вид врагов, тогда для такой боевой единицы все считаются привычными врагами. Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, перекидывает проваленные броски на попадание и ранение при выпадении 1, если атакует своего привычного врага. Это относится и к стрелковым атакам, и к атакам ближнего боя.

## Пси-пилот

*Некоторые машины имеют пси-наводчиков, водителей или других членов экипажа, которые могут использовать свои ментальные способности для поддержки товарищей.*

Техника с этим специальным правилом является псайкерской. Вместе с данным правилом в скобках обычно указывается и уровень мастерства - если УМ не указан, то считается, что у техники УМ 1. Правила генерирования и проявления психосил можно найти на странице 23. Боевая единица следует обычным правилам генерирования и проявления психосил, но с некоторыми уточнениями: считается, что лидерство техники равно 10, если требуется отыграть какие-либо психосилы или опасности варпа.

## Псайкер

*Псайкеры - боевые мистики, управляющие энергией варпа.*

Модель с этим специальным правилом является псайкером. Вместе с данным правилом в скобках обычно указывается и уровень мастерства - если УМ не указан, то считается, что у модели УМ 1. Правила генерирования и проявления психосил можно найти на странице 23.

## Ярость

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

Если модель с этим правилом нападает на противника, в текущем ходе она получает +2 атаки за нападение вместо +1. Модель, совершившая беспорядочное нападение в текущем ходе, не получает никаких преимуществ от «ярости» (см. с. 54).

## Неистовство

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

В начале любой подфазы схватки модели со специальным правилом «неистовство» получают +D3 атак, если они участвуют в бою, где находится больше вражеских, чем дружественных моделей - считаются все модели каждой связанной этим боем боевой единицы, а не только вовлечённые в этот бой модели. Сделайте всего один бросок, чтобы вычислить бонусные атаки в текущей фазе сразу у всех неистовствующих моделей, вовлечённых в этот бой. Модель, совершившая беспорядочное нападение в текущем ходе, не получает никаких преимуществ от «неистовства» (см. с. 54).

## Безостановочный

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

Безостановочные модели могут стрелять из тяжёлых, залповых или артиллерийских орудий, как если бы оставались неподвижными, даже если на самом деле двигались в предшествующей фазе движения. Кроме того, им разрешено нападать в том же ходе, в каком они стреляли из тяжёлых, залповых, скорострельных или артиллерийских орудий.

## Раздирающее

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

Если модель имеет специальное правило «раздирающее» или атакует рукопашным оружием с этим специальным правилом, то есть шанс, что атака в ближнем бою причинит критический урон. При каждом выпадении 6 при броске на ранение цель автоматически получает ранение вне зависимости от её стойкости. Такие ранения отыгрываются с AP2.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием со специальным правилом «раздирающее», выпадение 6 при броске на ранение автоматически наносит ранение, независимо от стойкости, и отыгрывается с AP2.

В обоих случаях каждое выпадение 6 при броске на пробитие брони техники позволяет кинуть ещё D3, результат которого прибавляется к сумме. Эти попадания отыгрываются не с AP2, а с показателем AP модели/оружия.

## Отбросить противника

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

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

## Сторожевая система

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

Строение с этим специальным правилом может вести автоматический огонь против вражеских боевых единиц, даже если оно никем не занято. Вдобавок, вражеские боевые единицы могут стрелять и нападать на строение с этим специальным правилом, даже если оно не занято.

## Кромсающее

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

Если модель имеет специальное правило «кромсающее» или атакует рукопашным оружием с этим специальным правилом, она перекидывает проваленные броски на ранение в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием с этим специальным правилом, она перекидывает проваленные броски на ранение.

## Скрытый пеленой

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

У боевой единицы, содержащей хотя бы одну модель с этим специальным правилом, спас-броски за укрытие считаются на 2 пункта выше, чем обычно. Учтите, это означает, что модель со специальным правилом «скрытый пеленой», всегда имеет спас-бросок за укрытие как минимум на 5+, даже если она находится на открытой местности.

Бонусы для спас-бросков за укрытие по специальным правилам «скрытый пеленой» и «проникновение» суммируются (максимум возможен спас-бросок за укрытие на 2+).

## Разведчик

*Разведчики всегда находятся в авангарде армии. Незаметно для врагов они движутся впереди основных войск.*

После того как обе стороны расставят свои армии (в том числе и лазутчиков), но перед тем, как первый игрок начнёт свой первый ход, боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, может по своему желанию сделать перестановку. Если боевая единица относится к пехоте, артиллерии, шагоходам или монструозным созданиям, то каждую модель можно переставить куда угодно в пределах 6" от её текущей позиции. Если она относится к другим классам боевых единиц, то каждую модель можно переставить в пределах 12" от её текущей позиции. Во время этой перестановки разведчики могут выйти за пределы зоны расстановки управляющего игрока, но должны оставаться на расстоянии более 12" от любой вражеской боевой единицы. Боевая единица, которая совершает разведывательную перестановку, не может нападать в первом игровом ходе. Боевая единица не может использовать свой манёвр разведывательной перестановки для погрузки или высадки из техники или входа или выхода из строения.

Если обе стороны имеют разведчиков, то проводится кубовка; победитель решает, кто переставляет модели первым. Затем по очереди переставляются боевые единицы разведчиков.

Если боевая единица с этим специальным правилом размещается внутри приданного транспорта, то транспорт получает специальное правило «разведчик» (хотя во время перестановки нельзя производить высадку). Учтите, что транспорт с этим специальным правилом не теряет его, если в него погружается боевая единица без этого специального правила. Разведчики со специальным правилом «проникновение», которые находятся в резерве (см. с. 135), получают ещё и специальное правило «фланговый обход».

### Фланговый обход

Во время расстановки игроки могут объявить, что любая боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, пытается обойти врага с фланга. Когда такая боевая единица прибывает из резерва (но не действующего резерва), управляющий ею игрок кидает D6. На 1-2 боевая единица выходит с левого края стола относительно края стола управляющего ею игрока; на 3-4 она выходит справа; на 5-6 игрок может выбрать, с какой стороны она выйдет - справа или слева. Модели выходят на стол, как описано для всех прибывающих из резерва.

Если боевая единица с правилом «разведчик» размещена в приданном транспорте, то она может воспользоваться правилом «фланговый обход» вместе со своим транспортом.

### Лазутчики и разведчики

Если у боевой единицы есть и спецправило «проникновение», и спецправило «разведчик», данная боевая единица может расставиться по спецправилу «проникновение», а затем заново расставиться по спецправилу «разведчик».

## Опытный наездник

*Самые профессиональные мотоциклисты знают, как добиться наилучшего результата от своих механических жеребцов.*

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, автоматически проходит тесты на преодоление опасного ландшафта и получает +1 к спас-броскам за укрытие по правилу «уклонение» (другие спас-броски за укрытие остаются неизменны).

## Противовоздушное

*Противовоздушное оружие специально предназначено, чтобы сбивать вражеские самолёты и скиммеры.*

Модель с этим специальным правилом или стреляющая оружием с этим специальным правилом использует свой обычный навык стрельбы при ведении огня по летательным аппаратам, летающим монструозным созданиям и скиммерам, но по другим целям может вести лишь стрельбу навскидку.

## Медленно и неумолимо

*Многие воины ступают твёрдо, но уверенно, продвигаются медленно, но от того не менее смертоносно.*

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, не может бегать, турбоускоряться, двигаться на полной скорости, выполнять преследование или вести упреждающий огонь. Однако она может стрелять из тяжёлых, залповых и артиллерийских орудий, будто из неподвижного состояния, даже если на самом деле она передвигалась в предыдущей фазе движения. Ей также допускается нападать в том же ходе, в котором она стреляла из тяжёлых, артиллерийских, скорострельных или залповых орудий.

## Сокрушающая атака

*Большинству самых ужасных созданий достаточно всего одного удара, чтобы пробить броню танка или раздавить живое существо, оставив от него только кровавые ошметки.*

За исключением атаки «молот ярости», все атаки ближнего боя модели с этим специальным правилом отыгрываются с AP2 (если только она не атакует оружием с AP1). Вдобавок, когда модель совершает свои атаки ближнего боя, она вместо этого может по своему желанию провести одну сокрушающую атаку. В этом случае сделайте бросок на попадание как обычно, но отыграйте атаку с удвоенной силой модели (но не больше 10). Более того, модель, совершающая сокрушающую атаку, может перекидывать свои броски на пробитие брони, но в этом случае она должна использовать второй результат.

## Снайперское

*Снайперское оружие является точным инструментом для выявления слабых мест цели.*

Если модель имеет специальное правило «снайперское» или стреляет оружием с этим специальным правилом, каждое выпадение 6 при броске на попадание считается за точный выстрел (с. 169).

Более того, если модель имеет специальное правило «снайперское» или стреляет оружием с этим специальным правилом, её стрелковые атаки всегда наносят ранение на 4+ при броске на ранение, независимо от стойкости жертвы. Вдобавок, любой бросок на ранение, при котором выпадает 6, отыгрывается с AP2.

Считается, что против техники стрелковые атаки оружия или модели с этим специальным правилом имеют силу 4.

## Душесжигатель

*Некоторое психически заряженное или технологически продвинутое оружие заставляет гореть саму душу, поглощая неудачливую жертву покровом эфирного огня.*

Если боевая единица получает одно или более неспасённых ранений при атаке с этим специальным правилом, она воспламеняется и продолжает гореть – пометьте её монетой или фишкой в качестве напоминания.

В конце каждого хода бросайте D6 за каждую боевую единицу с фишкой душесжигателя. При выпадении 3 и меньше пламя затухает, и боевая единица более не горит – удалите оставшуюся фишку. При выпадении 4+ боевая единица получает D3 попаданий с силой 4, AP5 и спецправилom «укрытие не спасает». Эти ранения распределяются случайно. Боевая единица не может иметь больше одной фишки душесжигателя в одно и то же время.

## Специализированное оружие

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

Модель, сражающаяся таким оружием, не получает +1 атаку за сражение двумя единицами оружия, если только она не оснащена двумя или более единицами рукопашного оружия с правилом «специализированное оружие».

## Распределение огня

*Самые дисциплинированные отряды могут рассредоточивать огонь, стреляя туда, где они могут нанести наибольший урон.*

Когда стреляет боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, одна модель боевой единицы может выстрелить по цели, отличной от той, по которой стреляет остальная часть боевой единицы. Как только будет отыграна эта стрелковая атака, отыграйте стрелковые атаки остальной части боевой единицы. Эти атаки должны быть направлены против другой цели, коей к тому же не может быть боевая единица, которая была вынуждена высадиться/выйти из-за стрелковой атаки первой модели, стрелявшей по правилу распределения огня.

## Скрытность

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

У боевой единицы, содержащей хотя бы одну модель с этим специальным правилом, спас-броски за укрытие считаются на 1 пункт выше, чем обычно. Учтите, это означает, что модель со специальным правилом «скрытность» всегда имеет спас-бросок за укрытие как минимум на 6+, даже если она находится на открытой местности. Данное правило зачастую представлено в виде «скрытность (X)», где X определяет специфичный вид ландшафта, такой как, например, скрытность (леса) или скрытность (руины). Боевая единица имеет преимущества только на определённом виде ландшафта, указанном в её профиле.

Бонусы для спас-бросков за укрытие по специальным правилам «скрытый пеленой» и «скрытность» суммируются (максимум возможен спас-бросок за укрытие на 2+).

## Атака с брющего полёта

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

При стрельбе из штурмовых, тяжёлых, скорострельных или залповых орудий по артиллерии, зверям, мотоциклам, кавалерии, пехоте, монструозным созданиям и технике, не относящейся к классу летательных аппаратов или скиммеров, данная техника получает +1 к навыку стрельбы.

## Поражающий удар

*Достаточно мощный удар может сбить с ног даже могучего воина и заставить его растянуться на пропитанной кровью земле.*

Любая модель (кроме техники), получившая одно или более неспасённых ранений или кинувшая один или более спас-бросков против атаки со специальным правилом «поражающий удар», до конца своего следующего хода передвигается, будто по труднопроходимому ландшафту. Поражённые модели желательно пометать фишками или монетами для напоминания.

## Упорство

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, при прохождении тестов на боевой дух или на подавление огнём не учитывает любые отрицательные модификаторы лидерства. Если боевая единица одновременно имеет «бесстрашие» и «упорство», то тогда она использует правила для «бесстрашия».

## Сверхзвуковая

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

Сверхзвуковая техника, которая движется на максимальной скорости, должна пройти как минимум 18", как максимум – 36".

## Стаи

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

Если при распределении ранений боевой единицы с правилом «стаи» две или более её моделей находятся от противника на равном удалении, ближайшей к нему всегда считается модель с меньшим числом ран. Если модель с этим правилом получает неспасённое ранение от оружия взрывного или огнемётного типа, то каждое неспасённое ранение приравнивается к двум, если только у этого ранения нет правила «мгновенная смерть». Боевая единица, полностью состоящая из моделей с правилом «стаи», не замедляется на труднопроходимом ландшафте, однако должна проходить тест на преодоление опасного ландшафта как обычно.

## Истребители танков

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, перекидывает проваленные броски на пробитие брони техники (и стрелковые атаки, и атаки ближнего боя) и может по своему желанию перебрасывать скользкие попадания в попытке совершить пробивающее попадание – однако второй результат уже нельзя перекидывать.

# ОРУЖИЕ ОГНЕМЁТНОГО ТИПА

*Вместо снарядов или пуль такое оружие стреляет потоками огня, ядовитого газа или другого смертоносного вещества. Оно превосходно подходит для уничтожения противников в укрытии, потому что при стрельбе обходит все препятствия на пути к укрывшемуся врагу.*

В графе «дальность» вместо числового значения у оружия огнемётного типа (ООТ) стоит слово «шаблон». Вместо броска на попадание просто положите каплевидный шаблон так, чтобы его узкий конец соприкасался с подставкой стреляющей модели, а сам шаблон накрывал как можно больше моделей выбранной боевой единицы противника, не касаясь дружественных моделей (в т.ч. моделей стреляющей боевой единицы). Все модели, полностью или частично накрытые шаблоном, получают попадание. При стрельбе по технике, расположите шаблон так, чтобы он накрывал как можно большую её часть, не касаясь дружественных моделей. Позиция стрелка определяет сторону брони, по которой наносится попадание (с. 75). Оружие огнемётного типа никогда не может попасть по стреляющей из него модели.

Оружие огнемётного типа имеет специальные правила «укрытие не спасает», «стена смерти» и «спасения нет». Ранения распределяются согласно обычным правилам. Оружие огнемётного типа не может вести стрельбу навскидку.

### Несколько шаблонов

Если боевая единица стреляет более чем из одной единицы оружия огнемётного типа, отыгрывайте каждый выстрел по отдельности, как описано выше, вычисляя и записывая число попаданий от каждого шаблона. После определения числа попаданий от всех шаблонов отыграйте броски на ранение как обычно.

### Стена смерти

ООТ может вести упреждающий огонь, хотя и не может стрелять навскидку. Если оружие огнемётного типа ведёт упреждающий огонь, оно автоматически наносит D3 попаданий нападающей боевой единице, отыгрываемых с обычными показателями силы и АР оружия. Не стоит беспокоиться, пытаясь достать шаблоном противника, ведь если нападение противника прошло успешно, это уже не важно, поскольку он вот-вот окажется рядом. Если же нападение провалилось, то мы полагаем, что враг оказался в пределах дальности действия оружия огнемётного типа и был вынужден отступить.

### Спасения нет

Если ООТ попадает по месту для стрельбы строения или по открытой технике, а в строении или машине находится боевая единица, тогда в дополнение к любым прочим воздействиям данная боевая единица получает D6 попаданий, отыгрываемых с силой и АР оружия. Эти попадания распределяются случайно (с. 35).

### Орудия адского шторма

В графе «дальность» вместо числового значения у орудия адского шторма стоит сокращение «адшторм». Орудия адского шторма используют шаблон адского шторма (с. 12), но в остальном подчиняются всем правилам оружия огнемётного типа.

Шаблон расположен так, что наносит максимальное количество попаданий (в данном случае 3)

Шаблоны от стрельбы разных моделей могут накрывать одну и ту же цель несколько раз. В этом примере шаблоны произвели 9 попаданий, при этом 3 орка накрыты дважды.

## Потоковое

*Подобное оружие выпускает на поле боя сильную струю пламени, газа или смертельных жидкостей.*

Оружие с этим специальным правилом действует как любое другое оружие огнѐмѐтного типа, но при ведении огня в фазе стрельбы ставьте шаблон узким концом в пределах 12" от оружия, а широким - не ближе к оружию, чем узким концом.

## Спаренное

*Данные орудия присоединены к общей системе наведения ради повышенной точности.*

Спаренное оружие делает выстрелов не больше, чем обычное, но оно даёт вам больше шансов попасть. Если стрелковое оружие имеет специальное правило «спаренное» или в описании оснащения модели оно указывается как спаренное, оно перекидывает все проваленные броски на попадание.

### Спаренное оружие взрывного типа

Если при броске на смещение не выпал Hit, вы можете решить перебросить кубик для спаренного оружия взрывного типа. В этом случае вы должны перекинуть и 2D6", и кубик смещения.

### Спаренное оружие огнѐмѐтного типа

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

## Двуручное

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

Модель, атакующая этим оружием, никогда не может иметь бонусные атаки за сражение двумя единицами рукопашного оружия (см. с. 49).

## Тяжеловесное

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

Модель, атакующая этим оружием, ввязывается в бой и бьѐтся на 1 этапе инициативы, если только это не монструозное создание или шагочод.

## Векторный танцор

*Некоторые летательные аппараты рассчитаны на большую манѐвренность. Они жертвуют скоростью ради большей эффективности стрельбы из орудий.*

Модель с этим специальным правилом может совершить дополнительный поворот на месте на 90° в конце своего движения. Модель, использующая дополнительный поворот, не может двигаться на максимальной скорости в последующей фазе стрельбы.

## Векторный удар

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

При пикировании или выполнении «свечи» данная модель может наброситься на свою жертву. В конце фазы движения обозначьте одну невовлечѐнную в бой вражескую боевую единицу, над которой двигалась модель в этом ходе. Эта боевая единица получает 1 попадание (если это ЛА в режиме «свечи» или пикирующий летающий монстр, тогда боевая единица получает D3 попаданий). Если только не указано иное, это попадание отыгрывается с немодифицированной силой модели и AP2, используя случайное распределение. Эти попадания имеют спецправило «укрытие не спасает». Данные попадания не получают никаких бонусов от всяких специальных правил модели, например, яростного нападения, отравленного или раздражающего оружия и т.п. В случае техники эти попадания отыгрываются против её бортовой брони.

Если модель совершила векторный удар в своей фазе движения, то считается, что она уже стреляла из одного орудия в последующей своей фазе стрельбы. Тем не менее любые дополнительные орудия, из которых она стреляет в этом ходе, могут свободно вести огонь по другим целям, отличным от той, против которой был проведѐн векторный удар.

## Вихревое

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

Оружие с этим специальным правилом считается за деструктивное (с. 163) и использует определённый маркер взрыва (малый маркер, маркер большого взрыва, огромного и т.д.). Поместите соответствующий маркер, сделайте бросок на смещение и узнайте, какой причинѐн урон (с. 158). При распределении ранений всегда считайте, что выстрел идѐт из самого центра маркера, как и в случае с орудиями для навесной стрельбы.

Маркер вихревого оружия не удаляется из игры после отыгрыша урона. Оставьте его на столе. Маркер считается за непроходимый ландшафт, пока остаѐтся в игре.

В начале каждого последующего хода игрока (то есть любого игрока), маркер смещается на 2D6" (используйте маленькую стрелку, если выпадает Hit!). Если выпадает дубль, маркер удаляется из игры. Любая боевая единица, оказавшаяся под новой позицией маркера, получает попадание. Отыграйте урон, как описано выше.

## Фанатик

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

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим спецправилом, автоматически проходит тесты на подавление огнѐм, перегруппировку, устрашение и боевой дух, но не может залегать и добровольно проваливать проверку на боевой дух по правилу «наше оружие бесполезно» (с. 53). Если боевая единица получает специальное правило «фанатик» уже после того, как залегла, залегание немедленно прекращается.

Вдобавок, боевые единицы, содержащие хотя бы одну модель с этим специальным правилом, перекидывают проваленные броски на попадание в первом раунде каждого ближнего боя - в последующих раундах они уже не перекидывают проваленные броски на попадание.

# ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

В Галактике существует несметное количество оружия, и всё его разнообразие и производимые им эффекты попросту невозможно описать, равно как и сосчитать расы, населяющие Галактику. Забвение может принести разрывной снаряд, лазерный луч, струя обжигающего пламени или псионический разряд. В данной главе рассмотрены наиболее распространённые (или известные) во вселенной Warhammer 40,000 виды оружия. Она послужит вам справочником по некоторым из тех инструментов смерти, что вам предстоит встретить на поле боя.

## АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Это надёжное автоматическое, самозарядное оружие, ведущее огонь очередями высокоскоростных безгильзовых боеприпасов. Автоматическое оружие принимает различные формы, начиная от пистолетов и заканчивая громадными пушками огневой поддержки вроде гатлинг-орудия «Каратель».

	Дальность	S	AP	Класс
Автопистолет	12"	3	-	Пистолет
Автоган	24"	3	-	Скорострельное
Гатлинг-орудие «Каратель»	24"	5	-	Тяжёлое 20
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжёлое 4, раздирающее
Автопушка	48"	7	4	Тяжёлое 2
Четырёхстволка	48"	7	4	Тяжёлое 4, перехватывающее, противовоздушное, спаренное

## БОЕВАЯ ПУШКА

Самым распространённым танковым оружием в 41-м тысячелетии является башенная боевая пушка. Тяжёлые разрывные снаряды боевой пушки с одинаковой лёгкостью способны истреблять пехотные полки и уничтожать вражеские танки.

	Дальность	S	AP	Класс
Боевая пушка	72"	8	3	Артиллерийское 1, большой вз

## БОЛТГАНЫ

Болтган, или иначе болтер, ведёт огонь небольшими ракетами – «болтами». При попадании в цель каждый болт взрывается, нанося катастрофический урон. Существует множество вариаций болтганов – от компактных болт-пистолетов до мегаболтера «Вулкан», часто устанавливаемого на титанах или других сверхтяжёлых машинах.

	Дальность	S	AP	Класс
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Болтган	24"	4	5	Скорострельное
Штурмболтер	24"	4	5	Штурмовое 2
Тяжёлый болтер	36"	5	4	Тяжёлое 3
Мегаболтер «Вулкан»	60"	6	3	Тяжёлое 15

## КОМБИОРУЖИЕ

Комбиоружие – это болтган, специально улучшенный умелыми оружейниками. Каждый имеет дополнительное встроенное оружие, обычно это мелтаган, плазмаган или огнемёт. Оно вмещает лишь ограниченный боеприпас, что позволяет произвести всего один выстрел, который может весьма пригодится в экстренных ситуациях.

Модель с комбиоружием может выбрать, из чего стрелять – из основного оружия или же из дополнительного. Нельзя стрелять из обоих видов оружия за один ход. Каждое комбиоружие имеет только одно вторичное оружие. Первичное и вторичное оружие комбиоружия стреляют в то же время, что и все другие единицы оружия в боевой единице, которые имеют одинаковое название. Например, болтган, являющийся частью комбиоружия, стреляет одновременно со всеми другими болтганами боевой единицы.

### Первичное оружие

	Дальность	S	AP	Класс
Болтган	24"	4	5	Скорострельное

### Вторичное оружие

	Дальность	S	AP	Класс
Огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1, одноразовое
Мелтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, Мелта, одноразовое
Плазмаган	24"	7	2	Скорострельное, Перегрев, одноразовое
Гравиган	18"	*	2	Залповое 2/3, контузящее, гравитонное, одноразовое

## ОРУЖИЕ ОГНЕМЁТНОГО ТИПА

Оружие огнемётного типа – это оружие ближнего действия, изрыгающее облака чрезвычайно нестабильных химикатов, воспламеняющихся при контакте с воздухом. В основном оно используется для выкуривания противника из укреплённых позиций, так как стены не спасают от потока перегретых испарений.

	Дальность	S	AP	Класс
Ручной огнемёт	Шаблон	3	6	Пистолет
Огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Огнемёт «Дыхание дракона»	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Огнеструй	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Тяжёлый огнемёт	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Выжигала	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Тепловой луч (рассеянный)	Шаблон	5	4	Тяжёлое 1
Пушка «Инферно»	Шаблон	6	4	Тяжёлое 1, потоковое
Пушка «Пылающий шторм»	Шаблон	6	3	Штурмовое 1



ГРАВИТАЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Секреты производства гравитационного оружия известны лишь узкому кругу избранных. Гравиоружие влияет на гравитационное поле на небольшой площади, используя собственную массу неприятеля против него же, - суровое испытание, которое оглушит любого, кого не убьёт сразу. Гравитационное оружие давит тяжёлобронированные цели, словно в крепком кулаке разгневанного бога, а технику превращает в смятые дымящиеся обломки.

	Дальность	S	AP	Класс
Гравипистолет	12"	*	2	Пистолет, контузящее, гравитонное
Гравиган	18"	*	2	Залповое 2/3, контузящее, гравитонное
Гравипушка	24"	*	2	Залповое 3/5, контузящее, гравитонное

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Лазерное оружие ведёт огонь пучками разрушительной лазерной энергии – чем больше орудие, тем мощнее выстрел. Вне зависимости от размера, лазерное оружие крайне надёжно, что делает его излюбленным инструментом ведения войны по всему Империиуму.

	Дальность	S	AP	Класс
Пробивной лазпистолет	6"	3	3	Пистолет
Лазпистолет	12"	3	-	Пистолет
Пробивной лазган	18"	3	3	Скорострельное
Лазган	24"	3	-	Скорострельное
Мультилазер	36"	6	6	Тяжёлое 3
Лазпушка	48"	9	2	Тяжёлое 1
Лазпушка «Икар»	96"	9	2	Тяжёлое 1, перехватывающее, противовоздушное

МЕЛТА-ОРУЖИЕ

Мелта-оружие смертельно опасно для техники, в особенности оно эффективно на очень малых дистанциях. Когда оружие стреляет, раскалённый воздух производит характерное зловещее шипение. Твёрдый камень превращается в расплавленный шлак, а живые существа испаряются моментально.

	Дальность	S	AP	Класс
Пистолет «Инферно»	6"	8	1	Пистолет, мелта
Мелтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, мелта
Мультимелта	24"	8	1	Тяжёлое 1, мелта
Мелта-пушка	24"	8	1	Тяжёлое 1, взрыв, мелта

РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

Ракетные установки могут вести огонь различными видами ракет, что делает их очень универсальным вооружением.

Все ракетные установки могут вести огонь фраз- и крак-ракетами (осколочными и противотанковыми соответственно), а некоторые имеют опцию усовершенствования, позволяющую использовать флакк-ракеты (зенитные). Каждый раз перед стрельбой управляющий игрок должен выбрать, какой вид ракет будет использоваться.

	Дальность	S	AP	Класс
Фраз-ракета	48"	4	6	Тяжёлое 1, взрыв
Флакк-ракета	48"	7	4	Тяжёлое 1, противовоздушное
Крак-ракета	48"	8	3	Тяжёлое 1

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Плазменное оружие выстреливает шарами обжигающей энергии, чрезвычайно эффективными против тяжёлой пехоты и лёгкой техники. Однако при стрельбе они выделяют огромное количество тепла, из-за чего существует риск перегрева, что иногда приводит к летальному исходу для стрелка.

	Дальность	S	AP	Класс
Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолет, перегрев
Плазмаган	24"	7	2	Скорострельное, перегрев
Плазменная пушка	36"	7	2	Тяжёлое 1, взрыв, перегрев

СТАБГАНЫ И ДРОВОБИКИ

В эту категорию входят разнообразные устаревшие виды дистанционного огнестрельного оружия. Дрововики, стабганы и тяжёлые стабберы имеют несколько общих черт – все без исключения это громоздкие, шумные и довольно примитивные образцы огнестрельного оружия. Зачастую используемое бандитами, органами охраны правопорядка и даже гражданскими по всему Империиуму, это оружие издаёт внушительный грохот при стрельбе и при этом неприхотливо в обслуживании.

	Дальность	S	AP	Класс
Стабган	12"	3	-	Пистолет
Тяжёлый стаббер	36"	4	-	Тяжёлое 3
Дрововик	12"	3	-	Штурмовое 2
Дрововик	12"	4	-	Штурмовое 2
Космодесанта				

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Снайперские винтовки имеют мощные телескопические прицелы, позволяющие стрелку находить слабые места или поражать дальние цели с превосходной точностью. Некоторые командиры считают снайперскую винтовку бесчестным оружием, но таких меньшинство. Большинство понимают, что прагматизм принёс гораздо больше побед, чем честь за всю историю войн.

	Дальность	S	AP	Класс
Снайперская винтовка	36"	X	6	Тяжёлое 1, снайперское

## РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

По всей Галактике воины используют широкое разнообразие оружия ближнего боя. Окровавленные цепные мечи и грубо сделанные ножи применяются наравне со всевозможным силовым оружием: мечами, топорами, молотами и многими другими видами. Подобное вооружение предназначено нести противнику быструю и мучительную гибель, потому что любое промедление приближает поражение.

### ЦЕПНОЙ КУЛАК

Цепной кулак – это силовой кулак, дополненный прикреплённым к нему цепным клинком, чтобы с лёгкостью разрезать бронеплиты. Изначально разработанные для проникновения на борт корабля во время абордажа, жужжащие алмазиевые лезвия цепного кулака неоднократно проявляли себя при уничтожении всевозможных бронированных целей.

	Дальность	S	AP	Класс
Цепной кулак	-	x2	2	Рукопашное, губитель брони, специализированное оружие, тяжеловесное

### ЦЕПНЫЕ МЕЧИ

Цепной меч – это сверхмощная бензопила, оснащённая рукояткой и гардой, чтобы сделать её менее громоздкой. Благодаря способности разрывая незащищённую броней плоть, это распространённое в Империи оружие имеет устрашающую репутацию.

	Дальность	S	AP	Класс
Цепной меч	-	Как у обладателя	-	Рукопашное
Эвисцератор	-	x2	2	Рукопашное, губитель брони, двуручное, тяжеловесное
Тяжёлый цепной меч	-	+2	5	Рукопашное, двуручное

### ДРЕДНОУТСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

Некоторые войска вооружены огромным оружием ближнего боя – молотами, булавами, когтями и прочими сокрушительными орудиями убийства.

	Дальность	S	AP	Класс
Дредноутское оружие ближнего боя	-	x2	2	Рукопашное

### Психосиловое оружие

Психосиловое оружие – это мощное психическое оружие, используемое исключительно умелыми псайкерами. Направляя часть своей психической мощи через оружие, псайкер может обрушивать на врага невероятную бурю энергии, выжигающей разум и перегружающей нервную систему противника.

#### Виды психосилового оружия

Психосиловое оружие бывает самых разных форм и размеров, но в рамках игровой механики существует три простых категории: топоры, посохи и мечи.

Если в оснащении модели указано психосиловое оружие без каких-либо дополнительных специальных правил, то посмотрите на модель, чтобы определить, какой вид психосилового оружия она использует. Если это меч или кинжал, то это психосиловый меч; если топор или алебарда, то это психосиловой топор; если дробящее оружие – такое как посох или булава, то это психосиловый посох.

	Дальность	S	AP	Класс
Психосиловый меч	-	Как у обладателя	3	Рукопашное, психосиловое
Психосиловый топор	-	+1	2	Рукопашное, психосиловое, тяжеловесное
Психосиловый посох	-	+2	4	Рукопашное, психосиловое, контузящее

#### Необычное психосиловое оружие

Многие модели имеют необычное психосиловое оружие с одним или более уникальными правилами. Если психосиловое оружие имеет уникальные правила для ближнего боя, считайте его рукопашным оружием с AP3, дополнительными правилами и характеристиками, указанными в его статье.

### МОЛНИЕВЫЕ КОГТИ

Молниевые когти обычно используются в сопряжённых парах и представляют собой несколько небольших силовых клинков, встроенных в перчатку.

Следует учесть, что там, где написано «молниевые когти», подразумевается всего одна единица оружия (одна перчатка с ними), а вовсе не две, как может показаться. А вот там, где написано «пара молниевых когтей», уже речь идёт о двух единицах этого оружия.

	Дальность	S	AP	Класс
Молниевые когти	-	Как у обладателя	3	Рукопашное, кромсающее, специализированное оружие

СИЛОВОЙ КУЛАК

Силовой кулак – это бронированная перчатка, окружённая разрушительным силовым полем. Она обладает чудовищной силой, но, при этом, весьма габаритная.

	Дальность	S	AP	Класс
Силовой кулак	-	x2	2	Рукопашное, специализированное оружие, тяжеловесное

Силовое оружие

Силовое оружие окружает смертоносная аура разрушительного силового поля, которое с одинаковой лёгкостью разрезает броню, плоть и кость.

Виды силового оружия

Силовое оружие бывает самых разных видов и размеров, но в рамках игровой механики существуют четыре простые категории: топоры, булавы, мечи и копыя.

Если в оснащении модели указано силовое оружие без каких-либо дополнительных специальных правил, то посмотрите на модель, чтобы определить, какой вид силового оружия она использует. Если это меч или кинжал, то это силовой меч; если топор или алебарда, то это силовой топор; если дробящее оружие – такое как посох или булава, то это силовая булава; если это копьё или пика, то это силовое копьё.

	Дальность	S	AP	Класс
Силовой меч	-	Как у обладателя	3	Рукопашное
Силовой топор	-	+1	2	Рукопашное, тяжеловесное
Силовая булава	-	+2	4	Рукопашное, контузящее
Силовое копьё	-	+1/Как у обладателя*	3/4*	Рукопашное

\*У силовых копий есть два профиля для показателей силы и AP. Первое из указанных значений используется только в том ходе, в котором модель нападает; второе – во всех остальных случаях.

Необычное силовое оружие

Многие модели имеют необычное силовое оружие, имеющее одно или более уникальных правил. Если силовое оружие имеет уникальные правила для ближнего боя, считайте его рукопашным оружием с AP3, дополнительными правилами и характеристиками, указанными в его статье.

ГРОМОВОЙ МОЛОТ

При ударе громовые молоты создают страшную волну разрушительной энергии, которая опрокидывает на землю и оглушает противника (если ему вообще удастся выжить). В совокупности с огромной массой самого молота это делает его невероятно смертоносным оружием.

	Дальность	S	AP	Класс
Громовой молот	-	x2	2	Рукопашное, контузящее, специализированное оружие, тяжеловесное

ВЕДЬМИНЫ КЛИНКИ

Ведьмины клинки – это мистическое эльдарское оружие, увеличивающее физическую мощь обладателя за счёт силы его разума. Эти клинки являются излюбленным оружием ясновидцев и колдунов.

	Дальность	S	AP	Класс
Ведьмин клинок	-	Как у обладателя	-	Рукопашное, губитель брони, губитель плоти

# ГРАНАТЫ

Гранаты представляют собой небольшие, уместающиеся в руку контейнеры или баллоны, начинённые взрывчаткой, а иногда и более экзотическими веществами, например, удушающим газом. Гранаты применяются для выбивания противника из укрытия, постановки дымовых завес или даже для уничтожения танков.

Некоторые гранаты можно использовать и в фазе стрельбы, и в фазе наступления, хотя они будут производить разный эффект. **Боевая единица может бросить только одну гранату (любого класса) за одну фазу.**

## ТЕХНИКА, ОБОРУДОВАННЫЕ ОГНЕВЫЕ ПОЗИЦИИ И МОНСТРУОЗНЫЕ СОЗДАНИЯ

Некоторые гранаты можно использовать против техники, оборудованных огневых позиций (с. 109) и/или монструозных созданий (включающих парящих летающих монстров), но необходимо закрепить их в определённом месте, чтобы достичь максимального эффекта. Как и технику, строения можно атаковать в ближнем бою, а, следовательно, любую гранату, что можно применить против техники в ближнем бою, можно использовать и против строения.

Модель может использовать такую гранату в качестве рукопашного оружия, но при этом может совершить только одну атаку, вне зависимости от указанного в профиле количества атак и любых бонусов. Разные гранаты имеют разные профили, что подробнее описано ниже.

### Необычные гранаты

У некоторых гранат нет профиля. Все производимые ими эффекты указываются в их статье. Если не указано иного, эти гранаты нельзя бросать или использовать в качестве рукопашного оружия.

## НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ ГРАНАТЫ

Наступательные гранаты вроде вездесущих осколочных гранат обычно используются при нападении на противника. Град смертоносной шрапнели заставляет врагов вжиматься в укрытие, давая атакующим несколько драгоценных секунд, позволяющих им подойти ближе и нанести первый удар по дезориентированному противнику.

### Стрельба

При стрелковой атаке одна модель боевой единицы, вооружённой наступательными гранатами, может предпочесть бросить гранату вместо использования другого стрелкового оружия.

	Дальность	S	AP	Класс
Наступательная граната	8"	3	-	Штурмовое 1, взрыв

### Наступление

Модели с наступательными гранатами не получают штрафа к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт.

## ПЛАЗМЕННЫЕ ГРАНАТЫ

Плазменные гранаты – это усовершенствованная разновидность наступательных гранат, чаще всего используемая среди эльдар.

### Стрельба

При стрелковой атаке одна модель боевой единицы, вооружённой плазменными гранатами, может предпочесть бросить гранату вместо использования другого стрелкового оружия.

	Дальность	S	AP	Класс
Плазменная граната	8"	4	4	Штурмовое 1, взрыв

### Наступление

Модели с плазменными гранатами не получают штрафа к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт.

### Техника и монструозные создания

В отличие от обычных наступательных гранат, плазменные гранаты можно применять против техники, оборудованных огневых позиций и монструозных созданий во время фазы наступления, используя при этом следующий профиль:

	Дальность	S	AP	Класс
Плазменная граната	-	4	4	-

## ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ГРАНАТЫ

Оборонительные гранаты, такие как фотонные гранаты тау, испускающие мультиспектральный свет и создающие акустический взрыв, имеют двойное назначение. Если враг собирается напасть, такие гранаты кидают, чтобы дезориентировать его. Также гранаты могут уберечь от стрельбы, выпуская облака газа или дыма.

### Стрельба

При стрелковой атаке одна модель боевой единицы, вооружённой оборонительными гранатами, может предпочесть бросить гранату вместо использования другого стрелкового оружия.

	Дальность	S	AP	Класс
Оборонительная граната	8"	1	-	Штурмовое 1, взрыв, ослепление

### Наступление

Модели, атакующие боевую единицу с оборонительными гранатами, не получают бонусных атак за нападение (см. с. 49). Однако если боевая единица с оборонительными гранатами уже связана боем с прошлого хода или залегла, эти гранаты не действуют, и атакующие модели получают бонусные атаки как обычно.

ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ ГРАНАТЫ

Электромагнитные гранаты излучают электромагнитные импульсы, которые выводят из строя или уничтожают технику.

Стрельба

При стрелковой атаке одна модель боевой единицы, вооружённой электромагнитными гранатами, может предпочесть бросить гранату вместо использования другого стрелкового оружия.

	Дальность	S	AP	Класс
Электромагнитная граната	8"	2	-	Штурмовое 1, электромагнитное

Наступление

В наступлении электромагнитные гранаты действуют только против техники и имеют следующий профиль:

	Дальность	S	AP	Класс
Электромагнитная граната	-	2	-	Электромагнитное

КРАК-ГРАНАТЫ

Крак-гранаты – это компактные подрывные заряды, отлично пробивающие броню лёгкой техники.

Стрельба

При стрелковой атаке одна модель боевой единицы, вооружённой крак-гранатами, может предпочесть бросить гранату вместо использования другого стрелкового оружия.

	Дальность	S	AP	Класс
Крак-граната	8"	6	4	Штурмовое 1

Наступление

В наступлении крак-гранаты действуют только против техники, оборудованных огневых позиций или монструозных созданий и имеют следующий профиль:

	Дальность	S	AP	Класс
Крак-граната	-	6	4	-

МЕЛТА-БОМБЫ

Мелта-бомбы – это заряды, предназначенные для прожигания брони за считанные секунды.

Техника и монструозные создания

В наступлении мелта-бомбы действуют только против техники, строений, оборудованных огневых позиций или монструозных созданий и имеют следующий профиль:

	Дальность	S	AP	Класс
Мелта-бомба	-	8	1	Губитель брони, тяжеловесное

## ИНФОЛИСТЫ ЛАНДШАФТА

Для многих моделей из линейки цитаделевских декораций существуют инфолисты со всей необходимой информацией по их использованию в игре Warhammer 40,000. В данную главу вы включили всего несколько инфолистов, остальные вы найдёте в других публикациях, связанных с игрой Warhammer 40,000.

Каждый инфолист содержит следующую информацию:

### Вид инфолиста

Инфолисты ландшафта бывают двух видов: инфолист ландшафта поля боя и инфолист укрепления. Инфолисты ландшафта поля боя описывают «нейтральный» ландшафт, который не входит в состав армии игрока и который можно поставить где угодно на поле боя в ходе подготовки к сражению (с. 130). В инфолисте укрепления приведена стоимость в очках, поэтому укрепления можно либо взять в составе армии игрока, либо бесплатно поставить на стол как нейтральный декоративный элемент. Все правила, касающиеся инфолистов ландшафта поля боя, распространяются и на инфолисты укреплений.

### Стоимость в очках

Если декорацию можно взять в составе армии, тогда здесь будет указана её стоимость в очках.

### Состав

В этом параграфе чётко указывается, для какой декоративной модели компании Citadel представлены правила в инфолисте. Обычно там бывает указана всего одна модель из линейки цитаделевских декораций, но порой случается, что туда записывают и несколько моделей, соединённых вместе для создания единого ландшафтного комплекса. Данный параграф инфолиста для ландшафтного комплекса расскажет вам о том, как различать входящие в его состав модели (если, конечно, для них будут какие-то ограничения).

### Вид ландшафта

Здесь прописываются те правила, что понадобятся вам для использования ландшафта. Если у модели есть показатель брони или она даёт спас-бросок за укрытие, отличающийся от того, что обычно предоставляет данный схожий вид ландшафта, все сведения об этом будут представлены в данном параграфе. Если только не указано иное, вид ландшафта распространяется и на саму декоративную модель компании Citadel, и на любую подставку, с которой она идёт.

### Места входа и места для стрельбы

Если есть какие-либо места для стрельбы и/или места входа, все они будут указаны здесь. Зачастую встречается малопонятное «сколько видно на модели». Это значит, что места входа и места для стрельбы чётко можно определить, просто посмотрев на саму модель.

### Вооружение

Если декорация имеет какое-либо вооружение, оно будет указано здесь.

### Опции

В этой секции перечислено все дополнительное вооружение, оснащение или усовершенствования вместе с указанием стоимости в очках, которые может иметь декоративная модель.

### Профили орудий

Здесь вы найдёте профили любых орудий, которые может иметь декорация – как стандартных, так и опциональных (обычно помечаются звёздочкой \*).

### Специальные правила

Любые специальные правила, касающиеся модели цитаделевской декорации, можно найти здесь. Специальные правила ландшафта комплекса распространяются на все модели, входящие в комплекс, если только не указано иное.

## Самодельный ландшафт

Многим людям доставляет удовольствие создавать ландшафт собственными руками из подручных средств или приспособлять для игры обычные предметы. Такой ландшафт называется самодельным. Для подобных декораций необходимо придумывать собственные инфолисты, однако в этом нет ничего сложного, нужно просто воспользоваться правилами и представленными здесь инфолистами в качестве образца, чтобы понимать, как и чего делать. Например, если вы решили из базилики Администратума и имперской святыни соорудить одну большую руину на декоративной подставке, то вы можете договориться со своим оппонентом о том, что этот самодельный ландшафт будет использовать правила руин и будет иметь специальные правила «извечное продвижение к победе» и «благодать» (с. 186 и 187).

## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

# ХРАМ АКВИЛЫ

*Несмотря на отметины от пережитых сражений, храм Аквилы по-прежнему сохраняет узнаваемый облик, который и даёт этому священному зданию его название. На бушующую битву сверху невозмутимо взирает стилизованный металлический орёл, отлитый из остовов бороздивших космос кораблей, что некогда стояли на страже человечества. Это не просто скульптурное изображение, это священный символ, который служит источником вдохновения для окружающих. Имперские войска, что бьются вблизи вечно бдящей Аквилы, каким-то чудом находят в своих сердцах решимость и мужество, осознавая, что они последние в цепи героев, растянувшейся меж звёзд. И наоборот, чувствуя ауру, окружающую храм, всевозможные еретики, иконоборцы и отвратительные чужие бьются всё яростнее, дабы пролить кровь праведных.*

**СОСТАВ:** 1 храм Аквилы.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** руины.

Руины относятся к труднопроходимому ландшафту. Модели в руинах получают спас-бросок на 4+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет.

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Орлиный взор:** если любая из моделей боевой единицы армий Империиума (с. 126) находится в храме Аквилы, данная боевая единица перебрасывает проваленные проверки на боевой дух. Всякая модель любой другой армии в храме Аквилы получает специальное правило «ненависть (армии Империиума)».

### Примечание авторов:

Храм Аквилы, мануфактурум, имперская святыня и базилика Администратума из линейки моделей компании Citadel сделаны так, чтобы их легко можно было по-разному составить вместе или сложить эти несколько наборов для создания одного большого сооружения. Такое строение будет подчиняться правилам самодельного ландшафта (с. 183).

## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

# МАНУФАКТОРУМ

*Мануфакторумы, которыми заставлены промышленные зоны Империи, внешне имеют гнетущий вид, но это ни в коей мере не влияет на их функциональность. Их конструкция настолько прочна, что даже в разбомблённых районах горделиво высятся остовы некогда процветавших заводов. Индустриальный дух никуда не уходит даже из разрушенных зданий, и благословение нисходит на паству Бога-Машины, что оказывается поблизости. Когда отчаявшиеся души приходят к стенам мануфакторума в поисках благоволения Омниссии, они обнаруживают, что от символа черепа в шестерне исходит поток священного кода, который умиротворяет беспокойные духи машин и способствует проведению обрядов полевого ремонта. Некоторые даже верят, что при ведении боя из здания мануфакторума снаряжение не сбивает и не подводит.*

**СОСТАВ:** 1 мануфакторум.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** руины.

Руины относятся к труднопроходимому ландшафту. Модели в руинах получают спас-бросок на 4+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет.

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Благословение Омниссии:** модели в мануфакторуме, стреляющие из перегревающегося оружия, перекидывают проваленные спас-броски за ранения, полученные из-за перегрева своего же оружия.



## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

# БАЗИЛИКА АДМИНИСТРАТУМА

*Базилика Администратума - краеугольный камень, на котором зиждется военная мощь Империи. Хотя адептов и учёных, что днём и ночью трудятся в его стенах, нельзя назвать героями в привычном смысле, аккуратным росчерком пера они могут отправить линейный флот к неизведанным звёздам или обречь планету на мучительную смерть. Без их неустанной службы непременно дрогнут даже могучие Адептус Астартес, и тогда враги Империи одержат вверх. Приверженность чиновников своему делу доходит до того, что многие из них искренне просят, чтобы после того, как старуха с косою наконец заберёт их в мир иной, их череп замуровали в стене базилики, дабы дух продолжал выполнять свою неблагодарную работу до скончания веков, в смерти направляя армии Императора, как и при жизни, и присматривая за тем, чтобы никакие напасти не помешали их извечному продвижению к победе.*

**СОСТАВ:** 1 базилика Администратума.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** руины.

Руины относятся к труднопроходимому ландшафту. Модели в руинах получают спас-бросок на 4+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет.

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

### **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Извечное продвижение к победе:** боевая единица, распознающая таинственный объект (с. 135), который находится в базилике Администратума, может перекинуть кубик, чтобы узнать, что это за объект.

## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

# ИМПЕРСКОЕ СВЯТИЛИЩЕ

*Несмотря на свой мрачный и готический вид, имперское святилище, как и любое другое освящённое строение в Империи, в действительности служит маяком для праведников. Великое множество статуй святых украшают его как внутри, так и снаружи, и священный орёл самого Бога-Императора охраняет стены и порталы святилища от злых духов и колдовства. В разгар битвы подобное строение в буквальном смысле испускает духовный свет. Когда граждане Империи особенно остро нуждаются в чуде, призрачное сияние исходит не только из автолюминисцентных ворот, но даже из фонарей и курильниц, что держат каменные изваяния в стеновых нишах. Говорят, будто это свет самого Императора, и он может изгонять физическую и духовную тьму.*

**СОСТАВ:** 1 имперское святилище.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** руины.

Руины относятся к труднопроходимому ландшафту. Модели в руинах получают спас-бросок на 4+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет.

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Благодать:** модели в имперском святилище имеют специальные правила «несокрушимая воля» и «ночное видение».

## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ ОПУСТОШЕННАЯ ЗЕМЛЯ

*От конца до края Империи охвачен войной. Для кого-то он - не более чем невероятно раздутый полутруп, галактическое тело, изъеденное кратерами от взрывов артиллерийских снарядов, как болячками, и задыхающееся от смога пылающих городов. Война не обошла стороной ни один из миллиона его миров. В 41-м тысячелетии уже стало нормой, что некогда плодородные агромиры и процветающие цивилизованные планеты обращаются в выжженные пустыни, где дымящиеся остовы танков и скелеты деревьев усеивают измученную землю, ветер собирает дюны из праха и человеческих костей. Хотя только самый отчаявшийся солдат сочтёт большой удачей найти укрытие среди подобного пейзажа, для человека в здравом уме эта жуткая картина символизирует страшную судьбу, которую всецело приняло человечество.*

**СОСТАВ:** 1 подставка опустошённой земли.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** опасный ландшафт (с. 108).

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

### **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Убежище отчаянных:** модели, находящиеся на подставке опустошённой земли, получают спас-бросок за укрытие на 5+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет.

*Воины Ультрамара, здесь свершится наш последний бой. Коль суждена нам смерть, мы встретим её с именем Императора на устах и светом Его в наших очах. Если нам придётся умереть, пусть так; но мы ни за что не сдадимся.*

Марней Калгар, правитель Макрагга

# ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

## РАЗБИВШИЙСЯ ИМПЕРСКИЙ ЧЕЛНОК

### «АКВИЛА»

*На рассвете каждого дня в Империи небеса расчерчивают инверсионные следы реактивных истребителей и раскрашивают цветы взрывов зенитных снарядов, выпущенных, чтобы сбить авиацию. Когда враг добивается превосходства в воздухе, даже самые лёгкие его штурмовики могут безнаказанно нести смерть, а затем исчезать, прежде чем жертвы успеют прийти в себя и дать отпор. По этой причине в 41-м тысячелетии ни одна армия не обходится без средств противовоздушной обороны, способных сбивать всё что угодно, начиная от транспортных челноков с важным грузом и до бронированных воздушных хищников, улучшенных древними и незаменимыми приборами. Пространство перед подобными зенитными комплексами зачастую сплошь завалено останками различных летательных аппаратов, чьи пилоты совершили недопустимую ошибку, наивно посчитав, что скорость и высота их самолётов делает их неуязвимыми.*

**СОСТАВ:** 1 разбившийся имперский челнок «Аквила». Каждую часть модели после первой необходимо разместить в пределах 3" от уже размещённой части.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** труднопроходимый ландшафт (таинственный).

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

#### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Таинственные обломки:** в первый раз, когда боевая единица входит в базовый контакт с разбившимся челноком «Аквила» или расставляется в базовом контакте с ним, бросьте D6 и сверьтесь с нижеследующей таблицей:

- |     |   |
|-----|---|
| 1   | <b>Нестабильная активная зона:</b> боевая единица, которая вошла в базовый контакт или расставилась в базовом контакте с разбившимся челноком «Аквила», немедленно получает D6 попаданий с силой 5, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает». Ранения распределяются случайно.   |
| 2-4 | <b>Ничего примечательного:</b> разбившийся челнок «Аквила» не оказывает никакого дополнительного воздействия в этой игре.   |
| 5-6 | <b>Ценный груз:</b> немедленно поставьте маркер объекта в пределах 3" от любой части разбившегося челнока «Аквила». Та сторона, что на конец игры будет контролировать данный объект, заработает 1 дополнительное победное очко. Данный объект никогда не может быть таинственным объектом (с. 135). Если в миссии не используются победные очки (с. 133), вместо этого действует результат «ничего примечательного». |

## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ СКРЮЧЕННАЯ РОЩА

*Среди владений Императора встречаются весьма токсичные земли. Существует какая-нибудь всеведущая сила, способная обзреть весь Империум целиком, вполне возможно, что она пришла бы к заключению, что и человечество, и его враги добиваются одного и того же - истребления всех форм жизни, которые отличаются от них. И даже в таких условиях природа каким-то образом цепляется за жизнь. Хотя от большей части её непроходимых джунглей и прекрасных лесов остались только редкие деревья и участки выжженного подлесья из-за выпущенных губительных сил, немногие миры умирают полностью. Срубили ли их, чтобы бросить в горнило войны, выцвели ли они от загрязнения атмосферы или стали жертвами паразитических организмов, что выели их изнутри, деревья, с которыми не успела расправиться безумная мясорубка войны, по-прежнему стоят посреди бесконечных акров усеянной трупами грязи.*

**СОСТАВ:** 1 модель цитаделевского леса.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** труднопроходимый ландшафт (с. 108).

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Густые заросли:** модели на подставке цитаделевского леса получают спас-бросок за укрытие на 5+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет.

*Беззащитная душа не может пересечь варп-шторм так же, как еретик не может выдержать пристальный взор инквизитора.*

## ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ ЛУННЫЙ ЛАНДШАФТ

*В таком большом галактическом государстве как Империи обжитые планеты, колонизированные луны и покорённые астероидные поля поражают своим разнообразием. Даже самому талантливому геомисту не стоит и надеяться изучить их все, ибо новые миры заселяются даже чаще, чем с лица планет стирают жизнь в ходе Экстерминатуса. Одно объединяет владения Императора - не железное правление адептов Империи и не готовность способствовать претворению в жизнь уготованной человечеству судьбы в роли истинных повелителей Галактики, а шрамы от необузданного насилия. Даже те миры, что не задеты небесными телами или не выжжены космическими феноменами, всё равно изуродованы нескончаемым градом снарядов от пушек, принадлежащих будь то Империи, предателям, чужим или еретикам.*

**СОСТАВ:** 1 лунный ландшафт или набор цитаделевских кратеров. Каждую часть модели после первой необходимо разместить в пределах 6" от уже размещённой части.

**ВИД ЛАНДШАФТА:** обломки на поле боя (кратеры).

**МЕСТА ВХОДА И МЕСТА ДЛЯ СТРЕЛБЫ:** никаких.

**ВООРУЖЕНИЕ:** никакого.

**ОПЦИИ:** никаких.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Одиночные окопы:** модели в кратерах лунного ландшафта получают спас-бросок за укрытие на 6+, независимо от того, скрыты они на 25% или нет. Если боевая единица залегает в кратерах лунного ландшафта, её модели получают +2 к своим спас-броскам за укрытие вместо +1.

***Да восславятся мученики! На их крови стоит Империя; почитая их, мы чтим тем самым себя.***

# БИОМАНТИЯ

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

**1. ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА** **1 варп-заряд**  
*Преобразуя свою плоть в живой металл, биомант может невредимым проходить сквозь вражеский огонь и голыми руками раскалывать черепа, превращая их в кровавое месиво.*

*Железная рука* считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер получает +3 к силе и стойкости и имеет специальное правило «сокрушающая атака».

**2. ОСЛАБЛЕНИЕ** **1 варп-заряд**  
*Когда псайкер направляет свои силы, щупальца варп-энергии обвиваются вокруг его жертв, с каждым ласковым прикосновением вытягивая жизнь из их тел.*

*Ослабление* считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, выбранная в качестве цели боевая единица имеет штраф -1 к показателям силы и стойкости и считает весь ландшафт (даже открытую местность) опасным.

**3. ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ** **1 варп-заряд**  
*Указывая на противника скрюченные пальцами, разгневанный псайкер забирает его жизненную силу, храня в себе украденную сущность и используя её для укрепления и восстановления своей раненной плоти.*

*Вытягивание жизни* относится к психосиле «**колдовской огонь**» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Вытягивание жизни	18"	6	2	Штурмовое 2

Если *вытягивание жизни* наносит хотя бы одно неспасённое ранение, псайкер немедленно восстанавливает одну ранее утраченную в битве рану (максимум до его изначального числа ран).

## БАЗОВАЯ СИЛА

**РАЗРЫВАЮЩИЙ РАЗРЯД** **1 варп-заряд**  
*Смертельные заряды биоэлектричества срываются с кончиков пальцев псайкера, разрывая его противников на куски.*

*Разрывающий разряд* относится к психосиле «**колдовской огонь**» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Разрывающий разряд	18"	4	2	Штурмовое 4

**4. ВАРП-СКОРОСТЬ** **1 варп-заряд**  
*Силы Имматериума наполняют псайкера, увеличивая его скорость до сверхъестественного уровня. Для врагов он кажется размытым пятном, разрубая нечестивцев ударами слишком быстрыми, чтобы их увидеть.*

*Варп-скорость* считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер получает +3 к инициативе и атакам и имеет специальное правило «проворность».

**5. ЖИВУЧЕСТЬ** **2 варп-заряда**  
*Простирая своё сознание до сущностей союзников, биомант срачивает кости, заживляет плоть и прогоняет усталость, чтобы продолжать сражаться.*

*Живучесть* считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, выбранная в качестве цели боевая единица имеет специальные правила «вечный воин», «не ведая боли (4+)» и «безостановочный».

**6. КРОВОИЗЛИЯНИЕ** **2 варп-заряда**  
*Концентрируя силы своего разума, псайкер простирает своё сознание и разжигает огонь в теле жертвы. В считанные мгновения кровь несчастного врага начинает закипать в венах, разрывая его на части, когда прорывается наружу из всех пор на теле.*

*Кровоизлияние* относится к психосиле «**сосредоточенный колдовской огонь**» с дальностью 18". Цель должна успешно пройти два отдельных теста на стойкость, в противном случае она получает ранение, причём спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Если цель удаляется как потеря, случайным образом выберите другую модель (дружественную или вражескую) в пределах 2" от неё. Эта модель должна успешно пройти один тест на стойкость, в противном случае она получает ранение, причём спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Если данная модель удаляется как потеря, продолжайте процесс до тех пор, пока какая-нибудь модель не выживет или в пределах дальности не окажется подходящих целей.

## ПРЕДСКАЗАНИЕ

Предсказатели стремятся разглядеть скрытое прошлое галактики и узнать о грядущих событиях. Эти способности позволяют предсказателям следовать по запутанным нитям Имматериума в поиске ответов, что они ищут, и иногда им даже удаётся повлиять на последствия своей судьбы.

### 1. ПРЕДЧУВСТВИЕ

1 варп-заряд

Благодаря подаренному варпом предчувствию, псайкер и его союзники узнают о намечающемся нападении противников ещё до них самих.

Предчувствие считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер и его боевая единица имеют специальное правило «контратака» и ведут упреждающий огонь с целым показателем навыка стрельбы, а не 1. Учтите, что это не позволяет вести упреждающий огонь из оружия, если оно обычно не может этого делать.

### 2. ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

1 варп-заряд

Навыки предсказания псайкера позволяют ему проходить под шквалом огня невредимым, уворачиваясь от летящих пуль со сверхъестественным спокойствием.

Предостережение считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 12". Пока действует сила, выбранная боевая единица имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

### 3. ИДЕАЛЬНЫЙ РАСЧЁТ ВРЕМЕНИ

1 варп-заряд

Как только сознание псайкера пробивает покров варпа, поток видений заполняет разум предсказателя, прогнозируя действия его противников вплоть до мельчайшей микросекунды. Вооружённые этой информацией, союзники предсказателя могут точно предугадать, когда именно неприятели выглянут из укрытия, и убить их смертельным выстрелом в голову.

Идеальный расчёт времени считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует эта сила, оружие псайкера и его боевой единицы имеет специальное правило «укрытие не спасает».

## БАЗОВАЯ СИЛА

### ПРЕДВИДЕНИЕ

2 варп-заряда

Псайкер может без проблем предвидеть траектории полётов пуль и ударов мечей. Сконцентрировав своё варп-зрение ещё тщательнее, он может направить оружие своих союзников, принося быструю и жестокую смерть врагам.

Предвидение считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 12". Пока действует сила, выбранная боевая единица может перекидывать все проваленные броски на попадание.

### 4. ПРЕКОГНИЦИЯ

1 варп-заряд

Увидев единственно верный путь, ведущий к победе, предсказатель ступает по полю боя, словно мстительный бог войны. Пока псайкер получает предупреждения, он практически неубиваем, ему нипочём пули и разряды, клинки и бомбардировки. Однако как только его пророческие видения прекратятся или перестанут показывать правду, он, несомненно, будет обречён на унижительное поражение.

Прекогниция считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер перекидывает все проваленные броски на попадание и ранение, а также проваленные спас-броски.

### 5. НЕСЧАСТЬЕ

2 варп-заряда

Простым щелчком пальцев предсказатель меняет судьбу так, что удары его последователей находят слабые места в броне противников.

Несчастье считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, все атаки, наносимые по выбранной боевой единице, получают специальное правило «раздирающее».

### 6. ЯСНОВИДЕНИЕ

2 варп-заряда

С помощью своего ментального ока предсказатель может ясно обозревать поле боя с высоты охотящегося ястреба и с точностью лазера. Передвижение армий и боевых машин – все равно что мельтешение муравьёв под его всеобъемным взором. Таким образом предсказатель может помогать развёртываться специализированному войскам точно тогда и там, когда и где им это больше всего необходимо, не оставляя никаких подозрений о том, каким способом удался этот трюк.

Ясновидение считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, вы можете перекидывать кубик при бросках на резервы, фланговый обход и таинственный ландшафт. Вдобавок, если в миссии действует специальное правило тактических объектов, вы тут же можете вычеркнуть одну из своих текущих тактических задач и сгенерировать новую.



# ДЕМОНОЛОГИЯ

Демонологи изучают всё связанное с Хаосом и варпом. Они умеют дёргать за нити ткани реальности, отделяющей Имматериум от Материума, что позволяет им проявлять всевозможные разрушительные силы и творить удивительные вещи. Демонология - самая трудная и опасная для изучения дисциплина, и многие, кто пытались пройти по этому пути, либо сошли с ума, либо безвозвратно развращены той самой силой, которую они когда-то хотели использовать против полчищ Хаоса.

## СВЯТЕЙШИЕ СИЛЫ

### 1. ВРАТА В ВЕЧНОСТЬ

1 варп-заряд

Псайкер пробивает коридор в бурлящий Имматериум, что позволяет ему пересекать громадные расстояния в мгновение ока.

Психосила «врата в вечность» считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Если только псайкер не выполняет «свечу» и не пикирует, удалите его самого и его боевую единицу со стола, а затем сразу же введите в игру где угодно на столе по правилам глубокого удара.

### 2. РУКИ КАК МОЛОТЫ

1 варп-заряд

Фокусируя яростную мощь своего разума, псайкер повышает силу своих товарищей до такой степени, что они разрывают плоть и крошат кости голыми руками.

Психосила «руки как молоты» считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер и его боевая единица получают +2 к силе.

### 3. УБЕЖИЩЕ

1 варп-заряд

Распевая святыя слова, псайкер создаёт зону света вокруг себя, которая защищает его и сдерживает демонических тварей.

Убежище считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер и все модели в его боевой единице получают бонус +1 к своему непробиваемому спас-броску (модели без непробиваемого спас-броска вместо этого получают непробиваемый спас-бросок на 6+). Вдобавок, все боевые единицы со спецправилom «демон» (дружественные или вражеские) считают весь ландшафт в пределах 12" от псайкера, включая открытую местность, за опасный ландшафт.

## БАЗОВАЯ СИЛА

### ИЗГНАНИЕ

3 варп-заряда

Псайкер собирает всю свою волю в кулак, чтобы разорвать узы, удерживающие демоническое создание в нашей реальности, и изгнать его обратно в варп.

Изгнание считается **проклятием**, направляемым на одну боевую единицу со специальным правилом «демон» в пределах 24". Пока действует эта сила, все модели выбранной боевой единицы получают штраф -1 к своему непробиваемому спас-броску (что обычно снижает его до 6+). Данный модификатор прибавляется к любым другим, влияющим на непробиваемый спас-бросок демона, но никак не может сделать его хуже 6+.

### 4. ОЧИЩЕНИЕ ДУШИ

1 варп-заряд

Собрав воедино всю свою силу воли, псайкер изгоняет зло из душ врагов, не оставляя ни малейшего следа порчи, даже если это убьёт их.

Очищение души относится к психосиле «**сосредоточенный колдовской огонь**» с дальностью 24". И псайкер, и выбранная в качестве цели модель бросают D6 и прибавляют к выпавшему значению свои показатели лидерства. Если общая сумма цели больше, чем у псайкера, ничего не происходит. Если общая сумма псайкера больше, чем у цели или равна, выбранная в качестве цели модель автоматически получает ранение, причём спас-броски за броню или укрытие не допускаются. Очищение души не действует на технику.

### 5. ОЧИЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ

2 варп-заряда

Псайкер разжигает костёр своей души, чтобы возвести стену из обжигающего психического пламени, которая неумолимо проходит по полю брани, испепеляя неприятелей.

Очищающее пламя относится к психосиле «**новая звезда**» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Очищающее пламя	9"	5	4	Штурмовое 2D6, укрытие не спасает, душесжигатель

### 6. ВИХРЬ ПОГИБЕЛИ

3 варп-заряда

Псайкер разрывает ткань реальности, открывая проход между материальной вселенной и царством бушующего и разрушительного варпа, выпуская энергии, обрекая врагов на абсолютное уничтожение.

Вихрь гибели относится к психосиле «**колдовской огонь**» с нижеследующим профилем. Если при использовании этой силы псайкер проваливает свой пси-тест, он автоматически подвергается опасностям варпа.

	Дальность	S	AP	Класс
Вихрь гибели	12"	D	1	Штурмовое 1, взрыв, вихрь

# ТЁМНЫЕ СИЛЫ

## 1. ПРОКЛЯТАЯ ЗЕМЛЯ 1 варп-заряд

Псайкер становится проводником энергии варпа, пятная саму землю вокруг и поддерживая существование демонов, что находятся рядом.

Проклятая земля считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, все модели со специальным правилом «демон» (дружественные или вражеские) в пределах 12" от псайкера получают бонус +1 к своему непробиваемому спас-броску (что обычно повышает его до 4+). Данный модификатор прибавляется к любым другим, влияющим на непробиваемый спас-бросок демона. Вдобавок, пока действует сила, дружественные боевые единицы с правилом «демон» не смещаются, когда прибывают из глубокого резерва, при условии, что первую модель ставят в пределах 12" от псайкера.

## 2. ТЁМНОЕ ПЛАМЯ 1 варп-заряд

Псайкер сплетает тёмный клубок псионического пламени, который испепеляет как тела, так и души врагов.

Тёмное пламя относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Тёмное пламя	Шаблон	4	5	Штурмовое 1, душесжигатель, потоковое

## 3. ДЬЯВОЛЬСКИЙ ВЗОР 1 варп-заряд

Нечистивая сила изливается из глаз псайкера, обугливая и плавя плоть, металл, камень: всё, что попадает на пути.

Дьявольский взор относится к психосиле «луч» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Дьявольский взор	18"	3	4	Штурмовое 1, губитель брони, губитель плоти

# БАЗОВАЯ СИЛА

## ПРИЗЫВ 3 варп-заряда

Псайкер проводит зловещий ритуал, который эхом отдаётся в Имматериуме, призывая ужасных демонов в мир смертных.

Призыв считается **заклинанием** с дальностью 12", при котором создаётся одна из следующих боевых единиц на ваш выбор: 10 кровопускателей Кхорна, 10 Розовых ужасов Тзинча, 10 чумоносцев Нургла, 10 демонесс Слаанеш, 5 гончих Кхорна, 3 огневика Тзинча, 3 своры нургликов или 5 искательниц Слаанеш. Правила для всех этих боевых единиц можно найти в кодексе демонов Хаоса.

## 4. ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ 1 варп-заряд

Псайкер жертвует души своих подчинённых ради вызова одного из вернейших слуг богов Хаоса.

Жертвоприношение считается **заклинанием** с дальностью 6", при котором создаётся одна из следующих боевых единиц на ваш выбор: 1 герольд Кхорна, 1 герольд Тзинча, 1 герольд Нургла или 1 герольд Слаанеш. У выбранной боевой единицы есть 30 очков, чтобы потратить на доступные ей опции. Правила для всех этих боевых единиц можно найти в кодексе демонов Хаоса. Если данная сила успешно проявляется, одна дружественная модель в пределах 6" от псайкера (или сам псайкер) немедленно получает одно ранение, причём никакого рода спас-броски не допускаются.

## 5. ВТОРЖЕНИЕ 3 варп-заряда

Псайкер открывает портал в Царство Хаоса, через который в реальный мир пробиваются демонические легионы.

Вторжение считается **заклинанием** с дальностью 12", при котором создаётся одна из следующих боевых единиц на ваш выбор: 3 кроводава Кхорна, 3 крикуна Тзинча, 3 чумных трутня Нургла или 3 изверга Слаанеш. Правила для всех этих боевых единиц можно найти в кодексе демонов Хаоса.

## 6. ОДЕРЖИМОСТЬ 3 варп-заряда

Псайкер отдаёт собственную душу высшему демону. Тот жадно поедает её и вырывается из тела-носителя с мощным выплеском психической энергии.

Одержимость считается **заклинанием** с дальностью 6", при котором создаётся одна из следующих боевых единиц на ваш выбор: 1 Жажущий Крови, 1 Повелитель Перемен, 1 Великий Нечистый или 1 Хранитель Секретов. Правила для всех этих боевых единиц можно найти в кодексе демонов Хаоса. Если данная сила успешно проявляется, псайкер немедленно удаляется как потеря (если псайкер состоял в боевой единице со специальным правилом «братство псайкеров/чернокнижников», удалите всю его боевую единицу). Если при использовании этой силы псайкер проваливает свой пси-тест, он автоматически подвергается опасностям варпа.

# ПИРОМАНТИЯ

Пиромант повелевает огнём и пламенем, это псайкер, который в силах из воздуха создавать раскалённый ад. Пиромантия является одной из самых впечатляющих и разрушительных форм проявления психических способностей, и при столкновении с пиромантом на поле боя от его противников зачастую не остаётся ничего кроме груды обуглившихся костей.

**1. ПЫЛАЮЩАЯ ФОРМА** **1 варп-заряд**  
Пули и снаряды проходят прямо сквозь пироманта, когда он превращается в сияющее создание из живого варп-огня, испепеляя своих врагов и сжигая их души.

Пылающая форма считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер получает непробиваемый спас-бросок на 4+, а его атаки ближнего боя имеют специальное правило «душесжигатель». Пока действует сила, псайкер перекидывает проваленные броски на ранение при всех дальнейших своих проявлениях пиромантской силы.

**2. ОГНЕННЫЙ ЩИТ** **1 варп-заряд**  
Взмахом руки псайкер поднимает перед собой громадную стenu из огня для защиты своих союзников.

Огненный щит считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, выбранная боевая единица имеет спас-бросок на 4+, и любые вражеские боевые единицы считают весь ландшафт в пределах 6" от неё опасным (даже открытую местность).

**3. САМОПРОИЗВОЛЬНОЕ ВОЗГОРАНИЕ** **1 варп-заряд**  
Концентрируя свой гнев, пиромант может расплавлять или испепелять своих врагов в одно мгновение. Однако когда его ярость достигает запредельных высот, несчастная жертва просто испаряется во взрыве бушующего пламени. И кто может знать, сколько заберёт пламенная ярость псайкера перед тем, как она утихнет?

Самостоятельное возгорание относится к психосиле «сосредоточенный колдовской огонь» с дальностью 18". Выбранная в качестве цели модель получает попадание с силой 6, AP3 и специальным правилом «душесжигатель». Если модель погибает от этого попадания в фазе психосил, поместите малый маркер взрыва центром точно над целью, прежде чем удалить её. Все другие модели под маркером получают попадание с силой 5, AP4 и специальными правилами «укрытие не спасает» и «душесжигатель».

## БАЗОВАЯ СИЛА

**ПЛАМЕННОЕ ДЫХАНИЕ** **1 варп-заряд**  
Поток психического пламени вырывается из глаз и рта псайкера, поглощая жертву.

Пламенное дыхание относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Пламенное дыхание	Шаблон	5	4	Штурмовое 1, душесжигатель

**4. СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА** **1 варп-заряд**  
Псайкер иступлённо поёт песню, слова которой были древними уже тогда, когда Вселенная была ещё молодой. Во время её исполнения вокруг него появляется светящаяся аура, которая становится ярче и жарче с каждым рефреном. Лишь когда песнь заканчивается, аура лопаётся, выпуская сдерживаемую ярость в ослепляющей вспышке, как при взрыве сверхновой.

Солнечная вспышка относится к психосиле «новая звезда» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Солнечная вспышка	9"	4	5	Штурмовое 2D6, душесжигатель, укрытие не спасает

**5. ИНФЕРНО** **2 варп-заряда**  
Раздражительным жестом псайкер воспламеняет сам воздух, создавая вращающийся столб огня, который проносится по строю врагов.

Инферно относится к психосиле «колдовской огонь» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Инферно	24"	4	5	Штурмовое 1, душесжигатель, большой взрыв, укрытие не спасает

**6. РАСПЛАВЛЯЮЩИЙ ЛУЧ** **2 варп-заряда**  
Пиромант хлопает руками и простирает их в сторону врага. После этого раскалённый луч яркой энергии вырывается из его ладоней. Он превращает броню в расплавленный шлак и испаряет плоть, оставляя от неприятеля лишь ужасные выжженные следы на земле.

Расплавляющий луч относится к психосиле «луч» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Расплавляющий луч	12"	8	1	Штурмовое 1, мелта

ТЕЛЕКИНЕЗ

Телекинетики способны манипулировать материальным миром силой мысли, преобразуя чистую ментальную энергию в физическую мощь. Такие псайкеры могут бить своих противников психической энергией, возводить невидимые психосиловые щиты для своей защиты и даже разрывать саму ткань реальности.

**1. СДАВЛИВАНИЕ** **1 варп-заряд**  
Простерев руку и сжав кулак, псайкер сковывает своего противника удушающей и сдавливающей ментальной хваткой. Стиснув зубы, псайкер продолжает сжимать свою хватку до тех, пока не стирает плоть, броню и кости в порошок.

Сдавливание относится к психосиле «**сосредоточенный колдовской огонь**» с дальностью 18". Бросьте 2D6. Выбранная в качестве цели модель получает попадание с силой, равной выпавшему результату (при выпадении 11 или 12 ранение происходит автоматически или, в случае с техникой, автоматически наносится пробивающее попадание), и AP, равным результату отдельного броска D6.

**2. ОБЪЮРАЦИОН МЕХАНИКУМ** **1 варп-заряд**  
Оружие заклинивает и двигатели отказывают, когда телекинетик использует свои силы, чтобы нарушить и изменить внутреннюю работу ближайших машин.

Обьюрацион механикум считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, всё дистанционное оружие цели имеет спецправило «перегрев». Вдобавок, если целью выбрана техника (или эскадрон техники), каждая техника в боевой единице получает попадание с силой 1 и специальным правилом «электромагнитное».

**3. АКУСТИЧЕСКАЯ ВОЛНА** **1 варп-заряд**  
Псайкер хлопает в ладоши, и этот звук стократно усиливается, производя ударную волну, которая сотрясает до самых костей и сбивает врагов с ног.

Акустическая волна относится к психосиле «**новая звезда**» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Акустическая волна	9"	4	-	Штурмовое 2D6, подавление огнём

БАЗОВАЯ СИЛА

**ШВЫРЯНИЕ** **1 варп-заряд**  
С помощью одной только силы мысли псайкер отрывает огромную каменную глыбу от земли и швыряет её во врага.

Швыряние относится к психосиле «**луч**» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Швыряние	18"	6	-	Штурмовое 1, поражающий удар

**4. ЛЕВИТАЦИЯ** **1 варп-заряд**  
С помощью телекинеза псайкер воспаряет в небо, проносясь через всё поле боя одним прыжком.

Левитация считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Псайкер и его боевая единица немедленно передвигаются не более чем на 12", если только он не пикирует, не выполняет «свечу» и не связан боем. Это движение нельзя завершать на «голове» у другой боевой единицы или на вершине непроходимого ландшафта, однако можно проходить сквозь загромождающие модели, ландшафт и т.п. Любая модель, начинающая или заканчивающая этот манёвр на труднопроходимом ландшафте, должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта. Псайкер и его боевая единица не могут нападать в том же ходе, в каком использовали эту психосилу, и при стрельбе из оружия в фазе стрельбы все модели считаются передвигавшимся в фазе движения.

**5. ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ КУПОЛ** **2 варп-заряда**  
Пули отскакивают от воздуха, отлетая в сторону вражеских войск, когда псайкер возводит вокруг себя барьер из мерцающей энергии.

Телекинетический купол считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер и все дружественные модели в пределах 12" от него имеют непробиваемый спас-бросок на 5+ против всех стрелковых атак.

**6. ПСИ-ВИХРЬ** **3 варп-заряда**  
Телекинетик фокусирует всю свою ментальную мощь на создании огромного разрушительного вихря, высвобождая бурю пси-энергий, которая целиком поглощает врагов.

Пси-вихрь относится к психосиле «**колдовской огонь**» со следующим профилем:

	Дальность	S	AP	Класс
Пси-вихрь	12"	10	1	Штурмовое 1, ОНС, большой взрыв

## ТЕЛЕПАТИЯ

**Телепаты – это псайкеры, чьё ментальное мастерство завязано на контактировании с чужими разумами и их контролировании. Телепат в состоянии лишить врага рассудка, только подумав об этом, вызвать состояние ужаса или завладеть мыслями жертвы и управлять её действиями.**

### 1. ДОМИНИРОВАНИЕ

**1 варп-заряд**

*Псайкер сжимает свою ментальную хватку на сознании врага, сковывая его душу и подавляя волю сражаться.*

*Доминирование* считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, выбранная боевая единица должна проходить тест на лидерство каждый раз, когда она собирается передвигаться, проявлять психосилу, стрелять, бежать или объявлять о нападении – если тест провален, действие не удаётся и боевая единица ничего больше не может делать в текущей фазе. Боевая единица, провалившая этот тест при попытке открыть упреждающий огонь, не делает никаких выстрелов, но действует как обычно в последующей подфазе схватки.

### 2. МЕНТАЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ

**1 варп-заряд**

*Отчаяние оборачивается новой надеждой, а отвага кажется безумным героизмом, когда псайкер проецирует воодушевляющие мысли о победе в разумы своих союзников.*

*Ментальная стойкость* считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 24". Если цель отступает, она немедленно перегруппировывается. Вдобавок, пока действует сила, цель имеет спецправило «бесстрашие».

### 3. ВСЕЛЕНИЕ УЖАСА

**1 варп-заряд**

*Даже храбрейшие герои начинают дрожать от страха, когда телепат показывает им образы из их собственных чернейших и ужаснейших кошмаров.*

*Вселение ужаса* считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, цель имеет штраф -1 к своему лидерству и считает все боевые единицы противника, имеющими специальное правило «устрашение». Более того, она должна пройти проверку на боевой дух в конце пси-фазы.

## БАЗОВАЯ СИЛА

### ПСИХИЧЕСКИЙ ВОПЛЬ

**1 варп-заряд**

*Псайкер глубоко втягивает в себя силу варпа, прежде чем издаёт вой баньши, усиленный психической энергией, разрывая разумы врагов.*

*Психический вопль* относится к психосиле «**колдовской огонь**» с дальностью 18". Бросьте 3D6 и вычитите из выпавшего результата значение показателя лидерства цели – выбранная боевая единица получает число ранений, равное этому вычисленному результату. Против ранений, нанесённых психическим воплем, спас-броски за броню или укрытие не допускаются.

### 4. ЗАТУМАНИВАНИЕ

**1 варп-заряд**

*За счёт своего мастерства обращения с варп-силами псайкер влияет на разум противников, затуманивая их зор и интуицию так, что для них он выглядит неясной тенью.*

*Затуманивание* считается **благословением**, направляемым на самого псайкера. Пока действует сила, псайкер и все дружественные модели в пределах 6" от него имеют специальное правило «скрытый пеленый».

### 5. НЕВИДИМОСТЬ

**2 варп-заряд**

*Проникая в разум своих врагов, псайкер скрывает себя и своих союзников от зрения противника.*

*Невидимость* считается **благословением**, направляемым на одну дружественную боевую единицу в пределах 24". Пока действует сила, вражеские боевые единицы могут вести только стрельбу навскидку по цели, а в ближнем бою наносят моделям попадание только при выпадении 6.

### 6. ГАЛЛЮЦИНАЦИЯ

**2 варп-заряд**

*Паранойя, смятение и паника доходят до такой степени, что подрывают силы врагов, когда телепат меняет их восприятие реальности.*

*Галлюцинация* считается **проклятием**, направляемым на одну вражескую боевую единицу в пределах 24". После успешного проявления данной психосилы сразу бросьте D6 для определения вида галлюцинации, которой подвергнется цель (сделайте один бросок за всю боевую единицу).

#### D6 Результат

- 1—2 Насекомые! Ненавижу насекомых! Нечто ужасное забралось под броню жертвы и ползает по телу.** Боевая единица должна пройти тест на подавление огнём.
- 3—4 Как красиво!: Чувство неотложности пропадает, и одурманенные воины просто безразлично смотрят в пустоту.** Пока действует сила, все модели боевой единицы получают штраф -1 к своим навыкам ближнего боя и стрельбы, инициативе и атакам (ниже 1 уменьшить нельзя).
- 5—6 Ты! Ты предатель! В сознании врагов возникает паранойя, и паникующие воины бросаются на своих товарищей.** Случайным образом выберите одного персонажа в выделенной боевой единице. Эта модель получает по одному попаданию с силой 3 за каждую другую модель в своей боевой единице. Спас-броски за укрытие не допускаются, а попадания никак нельзя распределять на другие модели. Если в выбранной в качестве цели боевой единице противника нет персонажей или кроме самого персонажа других моделей попросту нет, в таком случае действует результат «как красиво!».

# СВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ИГРЕ

## Сводная информация по ходу

1. *Начало вашего хода.* Отыграйте любое правило, в описании которого сказано, что оно происходит в начале вашего хода.
2. *Фаза движения.* Вы перемещаете любые из своих боевых единиц, способных двигаться. Подробнее о том, как передвигать боевые единицы, читайте на с. 18.
3. *Пси-фаза.* В этой фазе модели, известные как псайкеры, могут использовать свои загадочные ментальные силы, а также могут проявляться различные основанные на варпе эффекты. Подробнее о том, как это сделать, читайте на с. 22.
4. *Фаза стрельбы.* Теперь вы можете вести стрельбу всеми своими боевыми единицами, которые могут стрелять. Подробнее о том, как вести стрельбу, читайте на с. 30.
5. *Фаза наступления.* В ходе фазы наступления боевые единицы могут вступать в бой с врагом в подфазе нападения и обмениваются с ним ударами в подфазе схватки. На все боевые единицы в ближнем бою действует исключение из обычной последовательности хода – удары наносят обе стороны, а не только та, которая сейчас ходит. Подробнее о том, как вести ближний бой, читайте на с. 44.
6. *Конец вашего хода.* Отыграйте любое правило, в описании которого сказано, что оно происходит в конце вашего хода.

Класс боевой единицы/техники	Бегать, турбоускоряться или на максимальной скорости?	Максимальное расстояние	С.
Пехота, артиллерия, прыжковые боевые единицы, боевые единицы с реактивными ранцами, монструозные создания, звери, кавалерия	Бег	D6"	Разные
Летающие монструозные создания (пикирующие)	Бег	2D6"	68
Шагоходы	Бег	D6"	90
Мотоциклы	Турбоускорение	12"	63
Гравициклы	Турбоускорение	24"	63
Эльдарские гравициклы	Турбоускорение	36"	63
Тяжёлая техника	Ничего	Ничего	88
Скоростная техника	Максимальная скорость	12"	88
Скоростные скиммеры	Максимальная скорость	18"	89
Летательные аппараты (режим «свечи»)	Максимальная скорость	24" (минимум 12")	84
Прочая техника	Максимальная скорость	6"	72

Класс боевой единицы	Расстояние движения	Воздействие труднопроходимого ландшафта	Расстояние отступления	С.
Пехота	0—6"	Бросьте 2D6 и выберите наибольший результат	2D6"	62
Прыжковые боевые единицы (использующие свои прыжковые ранцы)	0—12"	При начале или завершении движения на труднопроходимом ландшафте требуется пройти тест на преодоление опасного ландшафта	3D6"	65
Прыжковые боевые единицы (не использующие свои прыжковые ранцы)	Как у боевой единицы их стандартного класса	Как у боевой единицы их стандартного класса	3D6"	65
Звери	0—12"	Никакого воздействия	3D6"	67
Кавалерия	0—12"	Считается за опасный ландшафт	3D6"	67
Мотоциклы	0—12"	Считается за опасный ландшафт	3D6"	63
Гравициклы	0—12"	При начале или завершении движения на труднопроходимом ландшафте требуется пройти тест на преодоление опасного ландшафта	3D6"	63
Монструозное создание	0—6"	Бросьте 3D6 и выберите наибольший результат	2D6"	67
Артиллерия	0—6"	Бросьте 2D6 и выберите наибольший результат	2D6"	64
Боевые единицы с реактивными ранцами (использующие свои реактивные ранцы)	0—6"	При начале или завершении движения на труднопроходимом ландшафте требуется пройти тест на преодоление опасного ландшафта	2D6"	66
Боевые единицы с реактивными ранцами (не использующие свои реактивные ранцы)	Как у боевой единицы их стандартного класса	Как у боевой единицы их стандартного класса	2D6"	66
Скиммер	0—12"	При начале или завершении движения на труднопроходимом ландшафте требуется пройти тест на преодоление опасного ландшафта	нет	89
Шагоход	0—6"	Бросьте 2D6 и выберите наибольший результат	нет	90
Летательный аппарат (режим «свечи»)	18—36" (ограничен одним разворотом максимум на 90° в начале движения)	Никакого воздействия	нет	84
Летающее монструозное создание (пикирующее)	12—24" (ограничено одним разворотом максимум на 90° в начале движения)	Никакого воздействия	нет	68
Прочая техника	0—12"	Тест на преодоление опасного ландшафта	нет	72

## Таблица атаки деструктивного орудия

D6	Техника или строение	Не техника
1	<b>Везение:</b> модель невредима.	<b>Везение:</b> модель невредима.
2-5	<b>Тяжёлое попадание:</b> модель получает пробивающее попадание, которое снимает D3 пункта брони вместо одного.	<b>Тяжёлое ранение:</b> модель получает попадание, которое наносит автоматическое ранение и забирает D3 раны вместо одной.
6	<b>Опустошительное попадание:</b> модель получает пробивающее попадание, которое снимает D6+6 пунктов брони вместо одного. Никакого рода спас-броски не допускаются.	<b>Смертельный удар:</b> модель получает попадание, которое наносит автоматическое ранение и забирает D6+6 ран вместо одной. Никакого рода спас-броски не допускаются.

## Опасности варпа

Если боевая единица подвергается опасностям варпа, бросьте D6 и сверьтесь с нижеследующей таблицей.

D6 **Результат**

- 1 ***Затянуто в варп:*** псайкер должен пройти тест на лидерство. Если тест успешно пройден, псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Если тест провален, псайкер удаляется как потеря, а его боевая единица получает D6 попаданий с силой 6 и AP1. При распределении ранений допускайте, что атака исходила со стороны псайкера, подвергшегося опасностям варпа.
- 2 ***Стёрлось из сознания:*** псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Вдобавок, случайным образом выберите одну психосилу, доступную псайкеру. Он немедленно теряет эту психосилу и не может её использовать до конца битвы.
- 3 ***Истощение сил:*** псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Вдобавок, если сейчас идёт пси-фаза, бросьте D3; оба игрока теряют столько варп-зарядов, сколько выпало на кубике.
- 4 ***Психический «бумеранг»:*** псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются.
- 5 ***Отклик в Эмпиреях:*** псайкер должен пройти тест на лидерство. Если тест провален, псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Если тест успешно пройден, с псайкером ничего не происходит... в этот раз.
- 6 ***Всплеск в варпе:*** псайкер должен пройти тест на лидерство. Если тест провален, псайкер получает 1 ранение/скользящее попадание, причём никакого рода спас-броски не допускаются. Если тест успешно пройден, псайкер получает непробиваемый спас-бросок на 3+, а также специальные правила «Губитель плоти» (с. 164), «Губитель брони» (с. 157) и «Сокрушающая атака» (с. 171) до начала следующей дружественной пси-фазы.

## БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Бросок на попадание зависит от того, насколько меткими являются стреляющие, что отражено в их навыке стрельбы (BS). Таблица ниже показывает, какой минимальный результат броска D6 необходим, чтобы попасть в цель.

BS стрелка	1	2	3	4	5
Необходимый результат D6	6	5+	4+	3+	2+

При броске на попадание не бывает автоматического попадания, и результат 1 всегда означает промах.

## Таблица ранений

[illegible]



Таблица попаданий

	Навык ближнего боя цели										
Навык ближнего боя атакующего		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
	4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+	5+
	5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
	6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
	7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
	8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
	9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
	10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Таблица ранений

Сила оружия	Стойкость цели										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4+	5+	6+	6+	—	—	—	—	—	—
	2	3+	4+	5+	6+	6+	—	—	—	—	—
	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—	—	—	—
	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—	—	—
	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—	—
	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	—
	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

Таблица повреждений техники

D6	Результат
1-3	<b>Экипаж оглушён.</b> Техника содрогается от атаки, но не получает какого-либо серьёзного ущерба (или, возможно, экипаж решает, что пришло время быстро сменить позицию). Техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.
4	<b>Экипаж контужен.</b> Экипаж серьёзно пострадал после атаки или, возможно, все системы целенаведения и управления временно вышли из строя. Техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода. Техника не может передвигаться и поворачиваться на месте до конца своего следующего хода. Если это летательный аппарат, выполняющий «свечу», тогда он должен передвигаться на 18" и вообще не может поворачиваться в своей следующей фазе движения.
5	<b>Орудие уничтожено.</b> Попадание причинило критический урон части вооружения техники. Одно из орудий техники (случайно выбранное) уничтожается – включая любые комби-или встроенные орудия. Сюда же относятся усовершенствования техники, действующие как орудия, например, турельные штурмболтеры или поисково-истребительные ракеты. Орудия с иссякшим боеприпасом не считаются – они и так уже по большей части не работают. Если у техники не осталось орудий, тогда вместо этого действует результат «обездвижена» (см. ниже).
6	<b>Обездвижена.</b> Техника получает повреждение колёс, гусениц, гравитационного или реактивного двигателя или лишается ног. Если это колесница, то вместо этого результата действует результат «экипаж контужен» (см. выше). Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, бросьте ещё один D6: при выпадении 1 или 2 данный летательный аппарат немедленно претерпевает крушение (см. ниже), на 3+ вместо этого результата действует результат «экипаж контужен» (см. выше). Прочая техника обездвиживается. Обездвиженная техника не может двигаться - она не может даже поворачиваться, но её башня продолжает вращаться и выбирать цели. Остальные орудия могут стрелять в пределах своих секторов видимости. При каждом очередном результате "обездвижена", полученном уже обездвиженной техникой, вычитается дополнительный пункт брони корпуса.
7+	<b>Взорвана!</b> Технику разрывает на части в мощном взрыве, когда возгорается её топливо или детонируют боеприпасы. Техника уничтожается. Если это выполняющий «свечу» летательный аппарат, он немедленно претерпевает крушение (см. ниже), в остальных случаях ближайшие боевые единицы получают по попаданию с силой 4 и AP- за каждую модель в пределах D6" от техники (отыграйте их вместе, независимо от того сколько таких взрывов произошло поблизости), так как пылающие обломки разлетаются по всей площади взрыва. Затем техника удаляется с поля боя.
	<b>Крушение.</b> Воздушное судно взрывается, и его горящие обломки дождём падают на поле боя. Поместите маркер большого взрыва центром точно над летательным аппаратом и затем сместите на 2D6". Любые боевые единицы под окончательной позицией маркера взрыва получают столько попаданий с силой 6 и AP-, сколько их моделей оказалось под маркером. Затем летательный аппарат убирается с поля боя.



Таблица громового столкновения

D6	Результат танкового удара	Результат тарана
1	<b>Никакого эффекта:</b> проведите остальную часть атаки «танковый удар» как обычно (с. 92).	<b>Никакого эффекта:</b> проведите остальную часть таранной атаки как обычно (с. 93).
2-5	<b>Бамц:</b> боевая единица, получившая танковый удар, получает D6 попаданий с силой 6 и AP4. Затем проведите остальную часть атаки «танковый удар» как обычно (с. 92).	<b>Тыдых:</b> сверхтяжёлая техника прибавляет D6 к броску на пробитие брони при таране. Затем проведите остальную часть таранной атаки как обычно (с. 93).
6	<b>Раздавлена:</b> боевая единица, получившая танковый удар, получает 2D6 попаданий с силой 10 и AP2. Затем проведите остальную часть атаки «танковый удар» как обычно (с. 92).	<b>Перевернута:</b> протараненная техника смещается на D6", после чего получает результат «взорвана» из таблицы повреждений техники.

Таблица топтания

D6	Цель (не техника)	Цель (техника)
1	<b>Никакого эффекта:</b> боевая единица уклоняется от неповоротливого нападающего. Атака ни к чему не приводит.	<b>Никакого эффекта:</b> боевая единица уклоняется от неповоротливого нападающего. Атака ни к чему не приводит.
2-5	<b>Бамц:</b> каждая модель затоптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва, получает попадание с силой 6 и AP4.	<b>Тыдых:</b> одна единица техники затоптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва (на выбор топчущей модели, если накрыто несколько), получает пробивающее попадание.
6	<b>Раздавлена:</b> каждая модель затоптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва, удаляется как потеря.	<b>Перевернута:</b> одна единица техники затоптанной боевой единицы, хотя бы частично накрытая маркером взрыва (на выбор топчущей модели, если накрыто несколько), смещается на D6", после чего взрывается (с. 76).

Таблица катастрофических повреждений

D6	Результат	S	AP
1	Взрыв	D/4/2	2/4/6
2-3	Опустошительный взрыв	D/8/4	2/3/5
4-6	Титанический взрыв	D/10/5	2/3/4

Таблица размеров строений

Размер строения	Вместимость	Пункты брони
Маленькое	10 моделей	3
Среднее	20 моделей	4
Большое	30 моделей	5

# Таблица повреждений строений

D6	<b>Воздействие</b>
0-1	<b>Пролом!</b> Громадные трещины появляются в стенах строения. Показатели брони строения со всех сторон уменьшаются на 1 пункт до конца битвы. Этот модификатор суммируется с любыми другими штрафами к показателю брони строения.
2	<b>Сотрясение.</b> Строение сильно трясётся, бросая на пол тех, кто находится внутри. Занимающая строение боевая единица может вести стрельбу только навскидку в последующем ходе. Если занимающая строение боевая единица покидает строение в своём следующем ходе, она может выйти только на 3" вместо полных 6".
3	<b>Частичное обрушение.</b> Часть несущей конструкции взорвана, и куски крыши падают внутрь. Занимающая строение боевая единица получает D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает». Вдобавок, если у строения есть какие-либо установленные орудия, они могут стрелять только навскидку в последующем ходе.
4	<b>Структурное обрушение.</b> Внутренние опоры уничтожены, несколько этажей проваливаются под собственным весом. Занимающая строение боевая единица получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает». Вдобавок, одно случайно выбранное установленное орудие уничтожается, а остальные могут стрелять только навскидку в последующем ходе.
5	<b>Громадный пролом.</b> Огромные куски кладки отваливаются с боков строения. Показатели брони строения со всех сторон снижаются на D3 пункта до конца битвы. Этот модификатор суммируется с любыми другими штрафами к показателю брони строения. Вдобавок, одно случайно выбранное установленное орудие уничтожается, а остальные могут стрелять только навскидку в последующем ходе.
6	<b>Полное обрушение.</b> Крыша и несколько внутренних этажей обрушиваются, придавливая под собой многих находящихся внутри и вынуждая оставшихся выбираться наружу. Строение уничтожается, а вместе с ним и любые установленные орудия и парапеты. Занимающая строение боевая единица получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает» и должна немедленно покинуть строение, при необходимости выполнив экстренное покидание строения (выжившим нельзя выходить на парапеты). Любые модели, которые не в состоянии покинуть строение, удаляются как потери. Если покинувшая строение боевая единица не уничтожена, она должна пройти тест на подавление огнём. Строение остаётся на столе, но более его нельзя занимать
	Парапеты, составляющие часть строения, которое претерпело полное обрушение, уничтожаются. Каждая боевая единица на парапетах получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает», после чего должна пройти тест на подавление огнём. Парапеты в дальнейшем считаются за руины до конца битвы.
7	<b>Детонация!</b> Снаряд пробивает стены строения, взрываясь среди боеприпасов или возле резервуаров с горючим. Строение уничтожается, а вместе с ним и любые установленные орудия и парапеты. Занимающая строение боевая единица получает 4D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает» и должна немедленно покинуть строение, при необходимости выполнив экстренное покидание строения (выжившим нельзя выходить на парапеты). Любые модели, которые не в состоянии покинуть строение, удаляются как потери. Если покинувшая строение боевая единица не уничтожена, она должна пройти тест на подавление огнём. Строение удаляется и замещается кратером (с. 109) схожего размера (если есть).
	Парапеты, составляющие часть сдетонировавшего строения, уничтожаются. Каждая боевая единица на парапетах получает 2D6 попаданий с силой 6, AP– и специальным правилом «укрытие не спасает», после чего должна немедленно совершить движение на 6", чтобы уйти с парапетов (труднопроходимый ландшафт не замедляет это движение). Любые модели, которые не в состоянии уйти с парапетов, удаляются как потери. Если сошедшая с парапетов боевая единица не уничтожена, она должна пройти тест на подавление огнём.

### Таблица миссий Вечной войны

- D6 Миссия Вечной войны**
- 1 Крестовый поход (с. 142)
  - 2 Истребляй чужаков (с. 143)
  - 3 Очищение (с. 144)
  - 4 Большие пушки никогда не затихают (с. 145)
  - 5 Воля Императора (с. 146)
  - 6 Реликвия (с. 147)

### Таблица миссий Вихря войны

- D6 Миссия Вихря войны**
- 1 Зачистить и захватить (с. 148)
  - 2 Контакт потерян (с. 149)
  - 3 Тактическая эскалация (с. 150)
  - 4 Военная добыча (с. 151)
  - 5 Под покровом тьмы (с. 152)
  - 6 Безвыходное положение (с. 153)

### Таинственные объекты

- D6 Результат**
- 1. **Заминировано!** В конце хода, во время которого был распознан объект, и в конце каждого последующего хода бросайте D6. При выпадении 1 все боевые единицы в пределах 3" от маркера объекта получают D6 попаданий с силой 4 и AP--.
  - 2. **Ничего особенного.** Никакого дополнительного воздействия.
  - 3. **Противовоздушное звено.** Боевая единица, контролирующая данный объект, каждый раз при стрельбе может выбрать, будут ли все её модели использовать специальное правило «противовоздушное».
  - 4. **Ретранслятор данных целеуказания.** Боевая единица, контролирующая данный объект, во время стрельбы перекидывает проваленные броски на попадание при выпадении 1.
  - 5. **Сместительное поле.** У боевой единицы, контролирующей данный объект, спас-бросок за укрытие считается на 1 пункт выше, чем обычно (поэтому на открытой местности боевая единица получает спас-бросок за укрытие на 6+). Действие этого бонуса суммируется со специальными правилами «скрытность» и «скрытый пелен» (с. 170 и 172).
  - 6. **Генератор гравитационных волн.** Любая боевая единица, пытающаяся напасть на боевую единицу, контролирующую данный объект, вычитает 2 из своей дальности нападениям (можно снизить до 0). Действие этого штрафа суммируется со штрафом за нападение через труднопроходимый ландшафт.

### Таблица тактических задач

Описание каждой тактической задачи можно найти на с. 138-141.

D66	Результат	Вид
11	Защитите объект 1	Захватить и контролировать
12	Защитите объект 2	Захватить и контролировать
13	Защитите объект 3	Захватить и контролировать
14	Защитите объект 4	Захватить и контролировать
15	Защитите объект 5	Захватить и контролировать
16	Защитите объект 6	Захватить и контролировать
21	Защитите объект 1	Взять и удерживать
22	Защитите объект 2	Взять и удерживать
23	Защитите объект 3	Взять и удерживать
24	Защитите объект 4	Взять и удерживать
25	Защитите объект 5	Взять и удерживать
26	Защитите объект 6	Взять и удерживать
31	Защитите объект 1	Взять штурмом и оборонять
32	Защитите объект 2	Взять штурмом и оборонять
33	Защитите объект 3	Взять штурмом и оборонять
34	Защитите объект 4	Взять штурмом и оборонять
35	Защитите объект 5	Взять штурмом и оборонять
36	Защитите объект 6	Взять штурмом и оборонять
41	Разведка	Удерживать позицию
42	В тылу врага	Удерживать позицию
43	Удерживать оборону	Удерживать позицию
44	Господство	Удерживать позицию
45	Превосходство	Удерживать позицию
46	Доминирование	Удерживать позицию
51	Превосходящая огневая мощь	Зачистить
52	Кровь и кишки	Зачистить
53	Пленных не брать	Зачистить
54	Жажущий славы	Зачистить
55	Психологическая война	Зачистить
56	Обуздать варп	Зачистить
61	Цареубийца	Уничтожение
62	Ведьмозналец	Уничтожение
63	Очистить небеса	Уничтожение
64	Устранить	Уничтожение
65	Разрушения	Уничтожение
66	Охотник на крупную дичь	Уничтожение

## АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

D3, D6, D66.....	11	Выбор армии.....	116	Колесницы и наступление.....	87
Авангардный удар.....	131	Выгодный союз.....	126	Колесницы.....	86
Автоматический огонь.....	112	Выполнение «свечи».....	84	Колючая проволока.....	109
Апокалиптическая навесная стрельба.....	160	Высадка.....	81	Командные единицы.....	119
Апокалиптический взрыв.....	158	Генерирование психосил.....	23	Командные особенности.....	125
Апокалиптический мегавзрыв.....	158	Героическое вмешательство.....	103	Командные преимущества.....	120, 121
Армии.....	116, 130	Гигантские создания.....	70	Комбиоружие.....	176
Артиллерийские орудия.....	41, 73	Главные подразделения.....	122	Коммуникационный ретранслятор.....	109
Артиллерия.....	64	Глубокий удар.....	162	Контратака.....	163
Атака с бреющего полёта.....	172	Гравитонное.....	164	Контужащее.....	163
Атаки (А).....	8	Гравициклы.....	63	Корпусное орудие.....	74
Атаки ближнего боя.....	49	Гранаты.....	180	Край стола.....	130
Базилика Администратума.....	186	Громадный пролом.....	94, 97	Крак-гранаты.....	181
Базовые силы.....	23	Громовое столкновение.....	95	Кратеры.....	109
Баррикады и стены.....	109	Губитель брони.....	157	Крейсерская скорость.....	73
Батальные армии.....	117, 118	Губитель плоти.....	164	Крестоносец.....	163
Башенные орудия.....	74	Дальность.....	31, 40	Кромсающее.....	30
Бег.....	38	Две единицы оружия.....	49	Крупногабаритный.....	159
Безостановочный.....	73, 170	Движение.....	18	Крушение.....	76, 82
Безумный героизм.....	56	Движение и стрельба техники.....	73	Кубик смещения.....	11
Берегитесь, сэр.....	64, 100	Движение и стрельба.....	32	Кубик.....	11
Беспорядочное нападение.....	54	Движение на максимальной скорости.....	75, 79	Кубовка.....	11
Бесстрашие.....	80, 163	Движение на максимальной скорости.....	75, 79, 84	Ландшафт поля боя.....	108, 132, 183
Биомантия.....	192	Движение по вертикали.....	21	Ландшафт.....	108
Благословение.....	26	Движение через ландшафт.....	21	Летательные аппараты.....	84
Ближайшие модели.....	35	Движение через укрытие.....	168	Летающие гигантские создания.....	70
Боевая скорость.....	73	Двуручное.....	174	Летающие монструозные создания.....	68
Боевое построение.....	9, 19, 79, 166	Действующие резервы.....	136	Лидерство (Ld).....	8
Боевой дух героя.....	166	Демон.....	163	Линия видимости.....	14, 74
Боевой дух.....	56	Демонология.....	28, 194	Личные особенности.....	125
Боевые братья.....	127	Десантно-штурмовая техника.....	88, 157	Лунный ландшафт.....	191
Боевые единицы с реактивными ранцами.....	66	Деструктивные орудия.....	163	Луч.....	27
Боевые единицы.....	9	Детонация!.....	111	Лэнс-излучатель.....	167
Боевые формирования.....	121	Дистанционное вооружение.....	174	Маневрирование.....	84
Более одного спас-броска.....	38	До начала игры.....	17	Мануфактурум.....	187
Большой взрыв.....	158	Дополнительное бронирование.....	98	Маркеры взрывов и шаблоны.....	12
Бомбы и заходы на бомбометание.....	42	Дружественные модели.....	14	Маркеры объектов.....	134
Бонусные атаки.....	49	Душесжигатель.....	172	Мастерски сделанное.....	167
Бонусы за нападение.....	49	Дымовые гранатомёты.....	98	Мгновенная смерть.....	36, 165
Братство псайкеров/чернокнижников.....	159	Ждите апокалипсис.....	127	Медленно и неумолимо.....	171
Бронебойность (AP).....	36, 76	Задачи.....	133	Мелта.....	168
Броски на пробитие брони.....	75	Зажаты!.....	58	Мелта-бомбы.....	181
Бросок на попадание в ближнем бою.....	49	Заклинание.....	26, 133	Места входа.....	80
Бросок на попадание при стрельбе.....	32	Залегание.....	38, 77	Места для стрельбы.....	80
Бросок на ранение.....	34, 50	Залповое оружие.....	42	Меткий стрелок.....	42
Бульдозерный отвал.....	98	Захват строений.....	112	Методы выбора армии.....	116
Быстрые броски.....	37	Звери.....	67	Миссии Вечной войны.....	129, 142
Варп-заряд.....	24	Зоны расстановки.....	130	Миссии Вихря войны.....	129, 148
Ввязывание в бой.....	48, 53, 100	И не познают они страха.....	157	Миссия.....	128
Векторный танцор.....	174	Игровой стол Realm of Battle.....	130	Многоставные строения.....	112
Векторный удар.....	172	Игровые ходы и ходы игроков.....	17	Многосторонние бои.....	54, 59
Вечный воин.....	163	Игрок-владелец.....	14	Могучая твердыня.....	167
Взрыв.....	158	Измерение расстояний.....	10, 72, 84, 89	Модели и боевые единицы.....	8
Взрыв!.....	76, 82	Имперское святилище.....	187	Модификаторы.....	8
Вихревое.....	174	Имперская скульптура.....	109	Модифицированные броски кубика.....	11
Властелины войны.....	119	Инициатива (I).....	8	Молот и наковальня.....	131
Вовлечённый в бой.....	49	Инфолисты ландшафта.....	185	Молот ярости (для колесниц).....	87
Военачальники.....	124	Истребители танков.....	172	Молот ярости.....	91, 165
Вольный метод.....	117	Кавалерия.....	67	Монструозные создания.....	67
Вражеские модели.....	14	Карты психосил.....	23	Мотоциклы.....	63
Вторичные задачи.....	135	Классы боевых единиц.....	62	Мусор.....	109
Вы, ваш, свой.....	14	Классы оружия.....	40-42	Навесная стрельба.....	160
		Классы техники.....	72	Навык ближнего боя (WS).....	8
		Колдовской огонь.....	27	Навык стрельбы (BS).....	8

Навык стрельбы 6 или выше.....	33	Отступление.....	57, 58, 59	Пси-средоточие.....	22
Нападение.....	46, 54	Отчаянный союз.....	127	Пси-тесты.....	25
Нападение из техники.....	81, 88	Охотник на монстров.....	168	Пси-фаза.....	22, 24
Нападение через опасный ландшафт.....	47	Очень крупногабаритный.....	159	Психические дисциплины.....	28, 192
Нападение через труднопроходимый ландшафт.....	46, 47, 55, 108	Парапеты.....	112	Психический капюшон.....	26
Наступательные гранаты.....	180	Парение.....	68	Психосиловое оружие.....	178
Наше оружие бесполезно.....	53	Парящая.....	85	Психосиловой.....	23, 164
Не ведая боли.....	164	Пассажиры.....	80, 82	Психосилы.....	23, 24, 26, 192
Невовлечённые в бой модели.....	49	Первая кровь.....	133	Пункты брони (НР).....	72, 76
Независимые персонажи.....	81, 166	Первичные задачи.....	133	Разбившийся имперский челнок «Аквила».....	189
Неистовство.....	170	Первый ход.....	132	Разбитая техника.....	76, 82, 89
Ненависть.....	165	Перебрасывания.....	11	Разведчик.....	171
Неодолимая громадина.....	94	Перегрев.....	164	Разделение результата.....	11
Неостановимый.....	71	Перегруппировка.....	59	Раздирающее.....	170
Неподвижный.....	18, 73	Переменная длительность игры.....	133	Размер строений и пункты брони.....	110
Непробиваемые спас-броски.....	37, 52	Перехват инициативы.....	132	Разное расстояние движения в боевой единице.....	18
Непроходимый ландшафт.....	108	Перехватывающее.....	167	Раны (W).....	8
Несколько навыков ближнего боя.....	49	Перечни характеристик/профили.....	9, 72, 86, 90	Распределение огня.....	172
Несколько показателей стойкости.....	34, 51	Персонажи.....	100	Распределение ранений в ближнем бою.....	51, 79
Несокрушимая воля.....	157	Пехота.....	62	Распределение ранений при стрельбе.....	35, 79
Новая звезда.....	27	Пикирование.....	69	Рассвет войны.....	131
Ночное видение.....	168	Пиромантия.....	196	Расстановка.....	132
Ночной бой.....	135	Пистолеты.....	42	Расстояние движения.....	18
Нулевые характеристики.....	9	Плазменные гранаты.....	180	Расстояние нападения.....	45, 54
Обездвижена.....	76, 79, 82, 85, 87, 89	Победные очки.....	133	Расширенные правила.....	13
Обломки на поле боя.....	109	Победоносные боевые единицы.....	134	Реактивный скачок.....	66
Оборонительная линия.....	109	Поворот на месте.....	18, 73	Резервы.....	84, 135
Оборонительные гранаты.....	180	Повреждения техники.....	76, 79, 82, 94	Результаты наступления.....	52, 55, 78, 81, 103
Оборудованные огневые позиции.....	109, 112	Погрузка.....	80	Роль на поле боя.....	119
Обострённые чувства.....	157	Подавление огнём.....	168	Ростер войска.....	117
Общевойсковое подразделение.....	122	Подготовка к сражению.....	115, 128	Руины.....	108
Общий фонд ранений.....	34, 51	Подразделения.....	117, 118, 120	Рукопашное вооружение.....	178
Объединение.....	53	Подставки.....	9	Рукопашное.....	40
Объект под защитой.....	122	Подфаза нападения.....	45, 54	Ручное ведение огня.....	112
Объявление о нападении.....	45, 54, 82	Подфаза схватки.....	48, 55	Самодельный ландшафт.....	183
Огромный взрыв.....	158	Поединки.....	87, 101, 102	Самое главное правило.....	10
Одноразовое.....	168	Поисково-истребительная ракета.....	98	Сверхтяжёлая техника.....	94
Оно неубиваемо.....	167	Показатель брони (AV).....	36, 52	Сверхтяжёлая.....	172
Опасности варпа.....	25	Покидание боевого воздушного пространства.....	69, 85	Сверхтяжёлые летательные аппараты.....	97
Опасный ландшафт.....	73, 108	Поле боя.....	130	Сверхтяжёлые шагоходы.....	96
Опустошённая земля.....	188	Полевой склад боеприпасов.....	109	Светлые сил.....	28, 194
Опытный наездник.....	171	Полное обрушение.....	111	Связанные боем.....	47, 78, 81
Орудие уничтожено.....	76, 82	Полностью уничтожен.....	13	Сектор видимости.....	74
Орудия адского шторма.....	173	Поражающий удар.....	172	Сила (S).....	8
Орудие ближнего боя.....	41	Потоковое.....	174	Сила (оружия).....	40
Орудие взрывного типа.....	75, 158	Превосходный командир.....	122	Сила духа машины.....	169
Орудие огнемётного типа.....	80	Предсказание.....	193	Силовое оружие.....	179
Орудие огнемётного типа.....	75, 173	Преследование.....	53	Система наведения ракет.....	168
Орудие с высоким AP.....	76	Привычный враг.....	169	Скиммеры.....	89
Орудие.....	40	Приданные транспорты.....	82, 120	Скользкие попадания.....	75
Ослепление.....	159	Пробивающие попадания.....	75	Скоропостижная победа.....	133
Основное орудие.....	42	Проваленное нападение.....	47	Скоростная техника.....	88
Основное подразделение.....	117	Проверки на боевой дух.....	53, 56, 58, 166	Скоростные войска.....	119
Основные войска.....	119	Проворность.....	164	Скоростные скиммеры.....	89
Основные правила.....	5	Продолжительность игры.....	133	Скорострельное оружие.....	42
Оставление товарищей по эскадрон.....	79	Прожектор.....	98	Скрытая техника.....	77
Отбросить противника.....	110, 170	Проклятие.....	27	Скрытность.....	172
Открытая местность.....	108	Пролом!.....	111	Скрытый пеленой.....	170
Открытая техника.....	88	Проникновение.....	167	Скрюченная роща.....	190
Отравленное.....	169	Прорыв обороны.....	133	Случайная зона расстановки.....	131
Отриньте ведьмовство.....	25	Противовоздушное.....	85, 171	Случайное распределение.....	35
Отступление и наступление.....	58	Противостоящий игрок.....	14	Случайный выбор.....	11
Отступление и стрельба.....	59	Проявление психосилы.....	24	Смерть или слава.....	92
Отступление из ближнего боя.....	58	Прыжковые боевые единицы.....	65	Смещение.....	12, 159, 160
		Псайкер.....	22, 170	Смотреть в оба.....	127
		Псайкеры и транспорты.....	25, 82	Снайперское.....	171
		Пси-пилот.....	170	Создание собственных миссии.....	128
		Пси-средоточие Хаоса.....	22		

Создание сюжета.....	4
Сокрушающая атака.....	171
Сосредоточенный колдовской огонь.....	27
Сотрясение.....	111
Союзники.....	126
Союзное подразделение.....	122
Спаренное.....	174
Спас-броски за броню (Sv).....	8
Спас-броски за укрытие.....	37, 38, 52
Спас-броски.....	36-38
Спасения нет.....	173
Специализированное оружие.....	172
Специальные правила миссий.....	135
Специальные правила.....	156
Спонсонные орудия.....	74
Способы полёта.....	68
Стаи.....	172
Стандартный метод расстановки.....	132
Статьи списка армии.....	116, 118
Стена смерти.....	173
Стены.....	109
Стойкость (Т).....	8
Сторожевая система.....	112, 170
Сторона брони техники.....	75
Сторона брони.....	75
Стратегические особенности.....	125
Стрельба навскидку.....	32
Стрельба.....	30
Строения.....	110, 112
Структурное обрушение.....	111
Схема организации войска и ячейки.....	120
Таблица атаки деструктивного орудия.....	163
Таблица несчастных случаев при глубоком ударе.....	162
Таблица тактических задач.....	137
Таблица повреждений строений.....	111
Таинственные объекты.....	135
Таинственный ландшафт.....	108
Тактические задачи.....	136, 138
Тактические особенности.....	124
Танки.....	92
Танковые ловушки.....	109
Танковый удар.....	60, 92
Таран.....	91, 93
Телекинез.....	197
Телепатия.....	198
Тёмноэльдарские гравциклы.....	63
Тёмные силы.....	28, 195
Тест на преодоление опасного ландшафта.....	108
Тест на сбитие.....	69
Тесты на лидерство.....	13, 100
Тесты на характеристики.....	13
Техника и ближний бой.....	78
Техника и лидерство.....	73
Техника и укрытие.....	77
Техника.....	72
Топтание.....	71, 96
Точные выстрелы.....	169
Точные удары.....	169
Транспортная вместимость.....	80
Транспорты и наступление.....	81
Транспорты.....	80, 94
Трудно попасть.....	69, 84
Труднопроходимый ландшафт.....	73, 108
Турбоускорение.....	63
Турельные орудия.....	74
Тяжёлая огневая поддержка.....	119
Тяжёлая техника.....	88
Тяжеловесное.....	174
Тяжёлое вооружение.....	41
Убить военачальника.....	133
Удалите как потерю.....	13
Удалите потери (ближний бой).....	35
Удалите потери (стрельба).....	35
Ударил-отступил.....	165
Уклонение.....	84, 89, 167
Укрепления.....	119, 130
Укрытие не спасает.....	165
Укрытие.....	37, 77
Уникальные.....	117
Упорство.....	172
Управляющий игрок.....	14
Упреждение.....	45, 54, 78, 84, 81, 90
Уровни мастерства.....	22
Условия победы.....	133
Усовершенствования техники.....	98
Установленные орудия.....	112
Устрашение.....	163
Фаза движения.....	18
Фаза наступления.....	44
Фанатик.....	174
Фланговый обход.....	168
Фракции.....	118
Характеристики.....	8
Характеристики техники.....	72
Ход.....	17
Ходы игроков.....	17
Храм Аквилы.....	184
Цитаделевские декорации.....	108, 130
Частичное обрушение.....	111
Чрезвычайно крупногабаритный.....	159
Шагоходы и наступление.....	91
Шагоходы.....	90
Штурмовое оружие.....	41
Экипаж контужен.....	76, 82
Экипаж оглушён.....	76, 82
Экстренная высадка.....	81
Электромагнитное.....	165
Электромагнитные гранаты.....	181
Элитные войска.....	119
Эльдарские гравциклы.....	63
Эскадроны техники.....	79
Этапы инициативы.....	48
Яростное нападение.....	164
Ярость.....	170

# ГЛОССАРИЙ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

**А**  
 accepting a challenge – согласие на поединок  
 access points – места входа  
 accordingly – соответственно  
 achieve/achieved – выполнять/выполненная (задача)  
 active tactical objective - текущая тактическая задача  
 acute senses – обострённые чувства  
 adamantium will – несокрушимая воля  
 advanced rules – расширенные правила  
 Aegis defence lines – оборонительные линии «Эгида»  
 aerial assault – нападение с воздуха  
 aerial support – воздушная поддержка  
 alliance/allies of convenience – выгодный союз/выгодные союзники  
 allied detachment – союзное подразделение  
 allied unit – союзная боевая единица  
 allies – союзники  
 allies matrix – таблица союзников  
 allocated wounds – распределённые ранения  
 alternate – по очереди  
 alternatively – в ином случае  
 ammunition dump – полевой склад боеприпасов  
 And they shall know no fear – и не познают они страха  
 annihilation – уничтожение  
 apocalypse template - апокалиптический шаблон  
 apocalyptic barrage - орудие для апокалиптической навесной стрельбы (ОАНС)  
 apocalyptic barrage marker - маркер апокалиптической навесной стрельбы  
 apocalyptic blast - апокалиптический взрыв  
 apocalyptic blast marker - маркер апокалиптического взрыва  
 apocalyptic mega-blast - апокалиптический мегавзрыв  
 applied – вступивший в силу  
 apply – вступают/вступать в силу  
 apply to – распространяются на  
 Aquila macro-cannon quake shell - сотрясательный снаряд макропушки «Аквила»  
 arc of fire – сектор обстрела  
 arc of sight – сектор видимости  
 archeotech cargo - ценный груз  
 armies – армии  
 armour facing – сторона брони  
 - front – лобовая/лоб  
 - rear – кормовая/корма  
 - side – бортовая/борт  
 armour penetration – пробитие брони  
 armour piercing value (AP) – показатель бронепробития (AP)  
 armour save (Sv) – спас-бросок за броню (Sv)  
 saving throws – спас-броски  
 armour value (AV) – показатель брони  
 armourbane – губитель брони  
 armoured steed – железный конь  
 army list – список армии  
 artillery – артиллерия  
 as long as – при условии что  
 as per model – для каждой модели  
 as user – как у обладателя  
 ascendancy - господство  
 assail – швыряние  
 assassinate - устранить  
 assault grenades – наступательные гранаты  
 assault move – наступательный манёвр  
 assault phase – фаза наступления

assault phase sequence – последовательность действий в фазе наступления  
 assault range – дальность наступления  
 assault results – результаты наступления  
 assault vehicle – десантно-штурмовая техника  
 assault weapon – штурмовое оружие  
 at full effect – с полной отдачей  
 at least – хотя бы  
 attached – приставленный  
 attacks (A) – атаки (A)  
 automated fire – автоматический огонь  
 automatic pass/fail – автоматически проходить/проваливать/пройденный/проваленный  
 auto-weapon – автоматическое оружие

**В**  
 ballistic skill (BS) – навык стрельбы (BS)  
 banishment - изгнание  
 barrage marker – маркер навесной стрельбы  
 barrage weapon – орудие для навесной стрельбы (ОНС)  
 barricades – баррикады  
 base – подставка  
 base contact – базовый контакт  
 base sizes – размеры подставок  
 basic rules – основные правила  
 Basilica Administratum - базилика Администратума  
 battle brothers – боевые братья  
 battle cannon – боевая пушка  
 battle report – боевой отчёт  
 battlefield – поле боя  
 battlefield debris – развалины на поле боя  
 battlefield role - роль на поле боя  
 battlefield terrain – ландшафт поля боя  
 battlefield terrain datasheet - инфолист ландшафта поля боя  
 battle-forged method - батальный метод  
 battlements – парапеты  
 battlescape - опустошённая земля  
 beam – луч  
 bearer – обладатель  
 beasts – звери  
 behind enemy lines - в тылу врага  
 benefit – преимущество  
 benevolent light - благодать  
 big game hunter - охотник на крупную дичь  
 big guns never tire – большие пушки никогда не затишают  
 bigger games – крупноформатные игры  
 bikes – мотоциклы  
 biomancer – биомант  
 biomancy – биомантия  
 blast – взрыв  
 blast marker – маркер взрыва  
 blast weapon – оружие, использующее маркер взрыва/оружие взрывного типа  
 blessing – благословение  
 blind – ослепление/ослепший  
 blind test – тест на ослепление  
 blood and guts - кровь и кишки  
 bombing ruins – разбомблённые руины  
 bombing runs – заход на бомбометание  
 bombs – бомбы  
 bonus attacks – бонусные атаки  
 breach! – пролом!  
 brotherhood of psykers/sorcerers – братство псайкеров/чернокнижников  
 bugs! I hate bugs! – насекомые! Ненавижу насекомых!  
 Building damage – повреждения строения  
 building damage table – таблица повреждений строений  
 building size – размер строения

buildings – строения  
 bulky – крупногабаритный  
 by accident – по случайности

**С**  
 capture & control - захватить и контролировать  
 carry – нести  
 casualties – потери  
 catastrophic breach – громадный пролом  
 cavalry – кавалерия  
 chainfist – цепной кулак  
 chainsword – цепной меч  
 challenge – поединок  
 challengee – вызываемый/вызванный персонаж  
 challenger – вызывающий/вызвавший персонаж  
 changing flight mode – смена способа полёта  
 character – персонаж  
 characteristic profiles – перечень характеристик  
 characteristic tests – тесты на характеристики  
 charge bonus – бонус за нападение  
 charge distance – расстояние нападения  
 charge distance roll – бросок на преодоление расстояния нападения  
 charge into combat – вступать в бой (т.ж. assault into combat)  
 charge move – манёвр нападения (т.ж. assault move)  
 charge range – дальность нападения (т.ж. assault range)  
 charge sub-phase – подфаза нападения  
 charging – нападать/напасть/нападающий/нападен ие  
 chariot – колесница  
 choose – предпочесть/решить/выбрать  
 choosing a target – выбор цели  
 choosing your army – выбор армии  
 cleanse and control - зачистить и контролировать  
 cleansing flame - очищающее пламя  
 clear terrain – обычный ландшафт  
 cloak and shadows - под покровом тайны  
 close combat – ближний бой  
 close combat weapon – оружие ближнего боя  
 cocked dice – кубик на ребре/упавший ребром  
 codex – кодекс  
 coherency– боевое построение  
 coin – монета  
 combat abilities – боевые способности  
 combat resolution – послебоевой анализ  
 combat speed – боевая скорость  
 combined arms detachment - общевойсковое подразделение  
 combined units - совмещённые боевые единицы  
 combi-weapons – комбиоружие  
 come the Apocalypse – ждите Апокалипсис  
 command benefits - командные преимущества  
 command traits – командные особенности  
 comms relay – коммуникационный ретранслятор  
 complex unit – комплексная боевая единица  
 composition – состав  
 compulsory – обязательно  
 concussive – контузящее  
 confer – предоставлять/предоставляет  
 conjuration – заклинание

conjured units - призванные боевые единицы  
conqueror of cities – завоеватель городов  
consecutive – последовательный/подряд  
consequently – следовательно  
consolidation – объединение  
consolidation move – манёвр объединения  
contact lost - контакт потерян  
controlling player – контролирующий/управляющий игрок  
coordinated assault – скоординированное наступление  
core detachments - главные подразделения  
cost – стоимость  
counter – фишка  
counter-attack – контратака  
cover – укрытие  
crash and burn – крушение  
crew – боевой расчёт/экипаж  
crew shaken – экипаж оглушён  
crew stunned – экипаж контужен  
crewman – номер *боевого* расчёта/член экипажа  
crucial item – ключевой предмет  
Crucible of War – Горнило войны  
cruising speed – крейсерская скорость  
crusade – крестовый поход  
crusader – крестоносец  
crush – сдавливание  
crushing victory – сокрушительная победа  
cumulative – суммируются  
cursed earth - проклятая земля

**D**  
daemon – демон  
daemonology - демонология  
damage marker – маркер повреждений  
damage table – таблица повреждений  
dangerous terrain – опасный ландшафт  
dangerous terrain test – тест на преодоление опасного ландшафта  
dark flame - тёмное пламя  
datasheets – инфолисты  
Dawn of War – Рассвет войны  
dead before striking – не дожидаясь атаки  
deadlock - безвыходное положение  
death or glory – смерть или слава  
deathblow - смертельный удар  
declare charge – объявление о/объявить о нападении  
declared charge – объявленное нападение  
dedicated transport – приданный транспорт  
deep strike – глубокий удар  
deep strike mishap – несчастный случай при глубоком ударе  
defence lines – оборонительные линии  
defensive grenades – оборонительные гранаты  
deliberately – преднамеренно  
demolitions - разрушения  
dense thicket - густые заросли  
deny the witch – отрицать ведьмовство  
deny the witch test - тест на отрицание ведьмовства  
deploy – расставлять  
deployment – расстановка  
deployment map – карта расстановки  
deployment zone – зона расстановки  
desperate alliance/allies – отчаянный союз/отчаянные союзники  
desperate shelter - убежище отчаянных  
destroyed – уничтоженный  
destroyer weapon - деструктивное орудие  
destroyer weapon attack table - таблица атаки деструктивного орудия  
detonation! – детонация!  
devastating explosion - опустошительный взрыв

devastating hit - опустошительное попадание  
dice – кубик  
difficult terrain – труднопроходимый ландшафт  
Dilapidation – обветшание  
directing attacks – направление атак  
discard/discarded - снять/снимать (задачи)  
disembarking – высаживаться/высадка, покидать здание  
disengaged – выходить из боя  
disordered charge – беспорядочное нападение  
divide to conquer – разделяй и властвуй  
divination – предсказание  
diviner – предсказатель  
dominate – доминирование (психосила)  
domination - доминирование (задача)  
dozer blade – бульдозерный отвал  
dragged into the warp - затянуло в варп  
dreadnought close combat weapon – дредноутское оружие ближнего боя  
dropping the relic – выбрасывание реликвии  
dust of a thousand worlds – пыль тысячи миров

**E**  
eldar jetbikes – эльдарские гравиклики  
eligible – имеющий право/иметь право  
Elites – элитные войска  
embarking – погрузка/погружаться/грузиться/входит ь в строения  
emergency disembarkation – экстренная высадка/покидание строения  
Emperor's will – воля Императора  
emplaced weapons – установленные орудия  
emptied wound pool – опустевший общий фонд ранений  
Empyric feedback - отклик в Эмпиреях  
end point – конечная точка  
endurance – живучесть  
enfeeble – ослабление/ослаблять  
engaged – вовлечённый в бой  
ensuing – последующая  
entry – статья  
equipped – снаряжённый  
establishing mastery level – установленный уровень мастерства  
eternal progress to victory - извечное продвижение к победе  
Eternal war missions - миссии Вечной войны  
eternal warrior – вечный воин  
evade – маневрирование  
everything! – все!  
excessive mass - непомерная масса  
expansion – расширение  
explodes! – взорвана!  
extra armour – дополнительное бронирование  
extremely bulky – чрезвычайно крупногабаритный

**F**  
facing (non-vehicle) – поворот лицом  
factions - фракции  
failed charge – проваленное нападение  
fall back – отступление  
fall back move – отступательный манёвр/манёвр отступления  
fast – скоростная  
Fast Attack – мобильные войска  
fast dice – быстрые броски  
fast skimmers – скоростные скиммеры  
fast vehicles – скоростная техника  
fear – устрашение  
fear test – тест на устрашение  
fearless – бесстрашие  
feel no pain – не ведая боли  
fiery form – пылающая форма  
fight sup-phase – подфаза схватки

fighting a battle – проведение сражения  
fighting a challenge – сражение в поединке  
fighting with two weapons – сражаться двумя единицами оружия  
final position – окончательная позиция  
fire points – места для стрельбы  
fire shield – огненный щит  
firing indirectly – непрямая стрельба  
first blood – первая кровь  
first turn – первый ход  
flakk missile – флакк-ракета  
flame breath – пламенное дыхание  
flamer weapons – оружие огнёмётного типа  
fleet – проворность  
fleshbane – губитель плоти  
flight modes – способы полёта  
flipped - перевернута  
flyer – летательный аппарат (ЛА)  
flying base – полётная подставка  
flying gargantuan creature - летающее гигантское создание  
flying monstrous creatures – летающее монструозное создание  
focus fire – сосредоточенный огонь  
focussed witchfire – сосредоточенный колдовской огонь  
following – последующий  
force - ментальная мощь (психосила)  
force – психосиловое (оружие)  
force axe – психосиловой топор  
force organisation – схема организации  
force organization chart – схема организации войска (COV)  
force stave – психосиловой посох  
force sword – психосиловой меч  
foreboding – предчувствие  
Forging a narrative – создание сюжета  
forming a unit – формирование боевой единицы  
fortification – укрепление  
fortification datasheet - инфолист укрепления  
forward panning - планирование наперёд  
foxholes - одиночный окоп  
fractions – дроби/дробные части  
friendly unit – дружественная боевая единица  
from this point on – с этого момента  
furious charge – яростное нападение

**G**  
game – игра  
game length – продолжительность игры  
game turn – игровой ход  
gameboard – игровой стол  
gargantuan creature - гигантское создание  
gargantuan flying creature - летающее гигантское создание/летающий гигант  
gets hot – перегрев  
gets hot weapon – перегревающееся оружие  
glancing hit – скользящее попадание  
gliding – планирование/планировать/планирует  
glorious intervention – героическое вмешательство  
go to ground – залечь  
going to ground – залегание  
grav-cannon - гравипушка  
grav-gun - гравиган  
graviton - гравитонное  
grav-pistol - гравипистолет  
grav-weapons - гравитационное оружие/гравиоружие  
grenade launcher – гранатомёт  
grenades – гранаты  
grounded – сбитый  
grounded test – тест на сбитие  
gun emplacement – оборудованная огневая позиция  
gunslinger – опытный стрелок



**Н**  
haemorrhage – кровоизлияние  
hallucination – галлюцинация  
hammer and anvil – молот и наковальня  
hammer of wrath – молот ярости  
hammerhand - руки как молоты  
hard to hit – трудно попасть  
harness - удержать  
harness the warp - обуздать варп  
harnessed warp charge - удержанный варп-заряд  
hatred – ненависть  
haywire – электромагнитное оружие  
haywire grenades – электромагнитные гранаты  
heavy – тяжёлый/тяжёлое  
heavy support – тяжёлая огневая поддержка  
heavy vehicles – тяжёлая техника  
heavy weapons – тяжёлое оружие/вооружение  
hellstorm - адский шторм (адшторм)  
hellstorm template - шаблон адского шторма  
hellstorm weapons – орудия адского шторма  
heroic morale – боевой дух героя  
heroic stand – противостояние героя  
highest result – наибольший результат  
hill crests – вершины холмов  
hit and run – ударил-отступил  
hold the line - удерживать оборону  
holy relic – священная реликвия  
hover – парящая  
hover type – класс «парящая»  
HQ – командные единицы  
hull contact – корпусный контакт  
hull down – танк в окопе  
hull points (HP) – пункты брони корпуса (HP)/пункты брони  
hull-mounted weapon – корпусное орудие  
hungry for glory - жаждущий славы  
hunter killer missile – поисково-истребительная ракета

**I**  
Icarus lascannon – лазпушка «Икар»  
ideal mission commander - превосходный командир  
identifying objective – распознавание объекта  
ignore – не учитывается  
ignores cover – укрытие не спасает  
immobilized – обездвижен  
immovable object – недвижимый  
impact crater – кратер взрыва  
impassable terrain – непроходимый ландшафт  
imperial statuary – имперская скульптура  
imperial targeting set - имперский набор целей для удара  
improved save – улучшенный спас-бросок  
in conjunction – в сочетании с  
in either case – в любом случае  
incorporates – имеет встроенный [название оружия]  
incursion - вторжение  
industrial ooze – индустриальные отходы  
infantry – пехота  
infernal glaze - дьявольский взор  
inferno – инферно  
Inferno pistol – пистолет «Инферно»  
infiltrate – проникновение  
infiltrate move – манёвр проникновения  
infiltrators – лазутчики  
infinite – неограниченно (дальность оружия)  
initial charger – первый нападающий  
initiative (I) – инициатива (I)  
initiative penalty – штраф к инициативе  
initiative steps – этапы инициативы  
initiative test – тест на инициативу

insane heroism! – безумный героизм!  
inspiring presence – вдохновляющее присутствие  
instant death – мгновенная смерть  
interceptor – перехватывающее  
intervening character – вмешивающийся персонаж  
intervening models – загораживающие модели  
intimidating presence – устрашающее присутствие  
invincible behemoth - неодолимая громадина  
invisibility – невидимость  
involve – участвовать  
involved in – участвующий  
invulnerable save – непробиваемый спас-бросок  
iron arm – железная рука  
issued challenge – брошенный вызов на поединок  
issuing a challenge – вызвать на поединок/бросить вызов на поединок  
It will not die – оно неубиваемо  
item – предмет  
it's so beautiful - как красиво!

**J**  
jet pack model – модель с реактивным ранцем  
jet pack units – боевые единицы с реактивными ранцами  
jetbike – гравиикл  
Jetbikers – гравииклисты  
jetpack infantry – пехота с реактивными ранцами  
jink – уклонение  
joining a unit – присоединение к боевой единице  
jump infantry – прыжковая пехота  
jump units – прыжковые боевые единицы

**K**  
kerr-runch - бамц  
kerr-smash - тыдых  
kingslayer - цареубийца

**L**  
lakes – озера  
lance – лэнс-излучатель  
large blast – большой взрыв  
large blast marker – маркер большого взрыва  
las weapons – лазерное оружие  
lash whip – стегаящий хлыст  
later – позже/последующий  
launcher – пусковая установка  
lead by example - на личном примере  
leadership (Ld) – лидерство (Ld)  
leadership tests – тесты на лидерство  
leaping down – спрыгивание/спрыгнуть  
leaving a unit – оставление/оставлять/оставить боевую единицу  
leaving combat airspace – покидание/покидать/покинуть боевое воздушное пространство  
legendary fighter – легендарный боец  
levels of alliance – степени союзничества  
life leech – вытягивание жизни  
lightning claws – молниевые когти  
line of sight – линия прямой видимости  
linebreaker – прорыв обороны  
locked in close combat – связанный/связан боем  
look out, sir – берегитесь, сэр  
lucky escape - везение

**M**  
macro cannon – макроорудие  
maelstrom – вихрь  
Maelstrom of war mission - миссия Вихря войны

malediction – проклятие  
malefic powers - тёмные силы  
manifest psychic powers – проявлять психосилы  
manifesting psychic powers – проявление психосил  
manual fire – ручное управление огнём  
Manufactorum - мануфакторум  
massed attack – массированная атака  
massive blast - огромный взрыв  
massive blast marker - маркер огромного взрыва  
master of ambush – мастер засад  
master of defence – мастер обороны  
master of fate - хозяин судьбы  
master of interference - мастер воспрепятствования  
master of manoeuvre – мастер манёвра  
master of offence – мастер нападения  
master of the vanguard – мастер авангардной атаки  
master-crafted – мастерски сделанное  
mastery level – уровень мастерства (УМ)  
maximum save – максимальное значение спас-броска  
measuring distances – измерение расстояний  
melee type – класс рукопашного оружия  
melee weapons – рукопашное оружие  
melta – мелта  
melta bombs – мелта-бомбы  
melta weapons – мелта-оружие  
mental fortitude – ментальная стойкость  
mental purge – стёрлось из сознания  
mighty bulwark - могучая твердыня  
misfortune – несчастье  
mishap – несчастный случай  
missile launchers – ракетные установки  
missile lock – система наведения ракет  
missiles – ракеты  
mission – миссия  
mission special rules – специальные правила миссии  
mixed saves – разнородные спас-броски  
mixed wounds – разнородные ранения  
model's eye view – взгляд от модели  
models with multiple profiles – модели с несколькими профилями  
modified – модифицированный  
modifiers – модификатор  
modify – модифицировать  
modifying – модифицирование  
monster hunter – охотник на монстров  
monstrous creature – монструозное создание  
moonscape - лунный ландшафт  
morale – боевой дух  
morale check – проверка на боевой дух  
mounting point – точка крепления  
move through cover – движение через укрытие  
movement distance – расстояние движения  
movement phase – фаза движения  
moving charging models – движение/маневр нападающих моделей  
moving flat out – движение на максимальной скорости  
multi-melta – мультимелта  
multiple blasts – несколько взрывов  
multiple combat – многосторонний бой  
multiple cover savers – несколько спас-бросков за укрытие  
multiple modifiers – несколько модификаторов  
multiple overwatch – совместное упреждение  
multiple overwatch fire – совместный упреждающий огонь  
multiple part buildings – многосоставные строения  
multiple toughness values – несколько показателей стойкости  
multiple weapon skills – несколько показателей навыков ближнего боя

mysterious objectives – таинственные объекты  
mysterious terrain – таинственный ландшафт

## N

n/a – нет, ничего  
name – наименование  
narrative – сюжет  
next – следующая  
night attacker – ночной атакующий  
night fighting – ночной бой  
night vision – ночное видение  
no escape - спасения нет  
no prisoners - пленных не брать  
nominate – обозначьте  
none – нет, никаких  
normal close combat weapon – обычное оружие ближнего боя  
nothing of note - ничего примечательного  
nova – новая звезда  
nullified – нейтрализуется  
number of attacks/shots – число атак/выстрелов

## O

objective markers – маркеры объектов  
objective secured - объект под защитой  
objectives – объекты  
objuration mechanicum – объюрацион механикум  
obscured targets – скрытые цели  
occupying buildings – занятие/занятые/занимаемые/занимать строения  
occupying unit – занявшая строение боевая единица  
Ommissiah's benediction - благословение Омниссии  
on ratio – в соотношении  
one at a time – поочерёдно  
one eye open – смотреть в оба  
one use only/one use/one shot only – одноразовое  
one-handed – одноручное  
ongoing reserves – действующие резервы  
open ground – открытая местность  
open-topped – открытая (техника)  
opposing player – противостоящий игрок  
optional – опциональный  
options – опции  
ordnance apocalyptic barrage weapon - артиллерийское орудие для апокалиптической навесной стрельбы (АртОАНС)  
ordnance barrage weapon – артиллерийское орудие для навесной стрельбы (АртОНС)  
ordnance weapon – артиллерийское орудие  
otherwise – в остальном  
our weapons are useless – наше оружие бесполезно  
outflank – фланговый обход/обойти с фланга  
outside forces - сторонние войска  
overrun - раздвлена  
overwatch – упреждение  
overwatch attack – упреждающая атака  
overwatch fire – упреждающий огонь  
overwatch shots – упреждающие выстрелы  
overwhelming firepower - превосходящая огневая мощь  
owning player – игрок-владелец

## P

pair of lightning claws – пара молниевых когтей  
partial collapse – частичное обрушение  
penalty – штраф  
penetrating hit – пробивающее попадание

perfect timing – точное предсказание времени  
perils of the warp – опасности варпа  
personal traits – личные особенности  
phase – фаза  
pile in – ввязываться/ввязаться в бой  
pile in move – манёвр ввязывания в бой  
piling in – ввязывание в бой  
pinining test – тест на подавление огнём  
pinned – подавленный  
огнем/подавляется огнём  
pinning – подавление огнём  
pinning weapon – оружие, ведущее огонь на подавление  
pintle-mounted weapon – турельное орудие  
pistol – пистолет  
plasma cannon – плазменная пушка  
plasma grenades – плазменные гранаты  
plasma gun – плазмаган  
plasma pistol – плазменный пистолет  
plasma weapons – плазменное оружие  
player turn – ход игрока  
point of view – точка обзора  
points – очки/пункты  
points limit – лимит очков  
points values – стоимость в очках  
poisoned – отравленное  
possession - одержимость  
power axe – силовой топор  
power drain - истощение сил  
power fist – силовой кулак  
power lance – силовое копьё  
power maul – силовая булава  
power of the machine spirit – сила духа машины  
power sword – силовой меч  
power weapons – силовое оружие  
precedence – приоритет  
preceding – предшествующая  
precious cargo - ценный груз  
precision shots – точные выстрелы  
precision strikes – точные удары  
precognition – прекогниция  
preferred enemy – привычный враг  
pre-measuring – пред-измерение  
prescience – предвидение  
Primaris powers – базовая сила  
primary detachment – основное подразделение  
primary objectives – первичные задачи  
primary target – первичная цель  
princeps of deceit – принципс обмана  
profile – профиль  
providing that – при условии что  
psychic backlash - психический «бумеранг»  
psychic focus - пси-средоточие  
psychic hood – психический капюшон  
psychic maelstrom - психический вихрь  
psychic phase - пси-фаза  
psychic pilot – пси-пилот  
psychic power – психическая сила/психосила  
psychic shriek – психический вопль  
psychic test – пси-тест  
psychological warfare - психологическая война  
psyker – псайкер  
Puppet Master – кукловод  
purge - зачистить  
purge soul - очищение души  
purge the alien – истребляй чужаков  
pyromancer – пиромант  
pyromancy – пиромантия

## Q

quad-gun – четырёхстволка

## R

rage – ярость  
ram – таран/идти на таран  
ramming – протаранивание  
rampage – неистовство

random allocation – случайное распределение  
randomising – случайный выбор  
range – дальность  
ranged weapons – дистанционное оружие  
rapid fire weapon – скорострельное оружие  
ready for takeoff - к взлёту готов  
recon - разведка  
redeploy – переставлять  
redeployment – перестановка  
reference – справочная таблица  
refusing a challenge – отказ от поединка  
regroup test – тест на перегруппировку  
regrouping – перегруппировка  
relentless – безостановочный  
relic – реликвия  
remove slain/casualties/dead – удалять убитых/потери/погибших  
rending – раздирающее  
repel the enemy - отбросить противника  
required – необходимое  
re-roll – перебрасывание/перебрасывать  
reserve rolls – броски на резерв  
reserves – резервы  
resolve – отыгрывать/отыграть  
resolved – отыгранный, отыгрыш  
restrictions – ограничения  
rider - наездник/всадник/колесничий  
roll for scatter – бросок на смещение (т.ж. scatter roll)  
roll to hit – бросок на попадание  
roll to wound – бросок на ранение  
roll-off – кубовка  
roster – ростер  
round – раунд  
round of combat – раунд боя/ближнего боя  
round up – округление в большую сторону  
rubble - мусор  
ruined building – разваленное строение  
ruins – руины  
rulebook – книга правил  
run – бег/бегать/бежать  
run move – манёвр бега

## S

sabotaged! – заминировано!  
sacrifice - жертвоприношение  
salvo weapons – залповое оружие  
sanctic powers - светлые силы  
sanctuary - убежище  
Sanctum Imperialis - имперское святилище  
saving throw – спас-бросок  
scatter – смещаться/смещение  
scatter dice – кубик смещения  
scatter distance – расстояние смещения  
scatter roll – бросок на смещение  
scenery piece - декорация/декоративный элемент  
scoring units – победоносные боевые единицы  
scour the skies - очистить небеса  
scouring – очищение  
scout – разведчик  
scout moves – разведывательные маневры  
scratch built terrain - самодельный ландшафт  
scrier's gaze – ясновидение  
searchlight – прожектор  
secondary objectives – вторичные задачи  
secondary targets – вторичные цели  
secret orders - секретный приказ  
section – раздел/глава/параграф  
seize the ground - удерживать позицию  
seize the initiative – перехват/перехватывать/перехватить инициативу  
sentry defence system - сторожевая система  
separately – по отдельности

seriously wounded - тяжёлое ранение  
set up – выставять/выставление  
shielded – защищённая  
shockwave – акустическая волна  
shooting into close combat – стрельба по сражающимся в ближнем бою  
shooting out of close combat – стрельба в ближнем бою  
shooting phase – фаза стрельбы  
shooting sequence – последовательность действий в фазе стрельбы  
shooting with vehicles – стрельба техники  
shotguns – дробовики  
shred – кромсающее  
shrine of the aquila - храм Аквилы  
shrouded – скрытый пеленой  
shrouding - затуманивание  
similar – аналогичным образом  
simultaneously – одновременно  
single – единственный  
skill – навык  
skilled rider – опытный наездник  
skimmer – скиммер  
sky-borne – небесно-десантный  
skyfire – противовоздушное  
slay the warlord – убить военачальника  
slot - ячейка  
slow and purposeful – медленно и неумолимо  
small blast marker – малый маркер взрыва  
small/medium/large building – маленькое/среднее/большое строение  
smash – сокрушающая атака  
smite – разрывающий разряд  
smoke launchers – дымовые гранатомёты  
snap shots – стрельба навскидку  
sniper – снайперское  
sniper rifle – снайперская винтовка  
sniper weapon – снайперское оружие  
solid hit - тяжёлое попадание  
soul blaze – душесжигатель  
special abilities – специальные способности  
special close combat weapon – специальное оружие ближнего боя  
special rules – специальные правила  
special weapon systems – система специального вооружения  
specialist weapon – специализированное оружие  
split fire – распределение огня  
spoils of war - военная добыча  
sponson-mounted weapon – спонсонное орудие  
squad – отряд/отделение  
squadrons – эскадроны/эскадрильи  
start point – отправная точка  
stationary – неподвижное состояние/неподвижна  
steal the loot - стырить добычу  
stealth – скрытность  
stomp attack - топтательная атака  
stomp table - таблица топтания  
stomped - затоптан  
storm & defend - взять штурмом и оборонять  
strafing run – атака с бреющего полёта  
strategic genius – стратегический гений  
strategic traits – стратегические особенности  
strength (S) – сила (S)  
strength test – тест на силу  
strikedown – поражающий удар  
structural collapse – структурное обрушение  
stub guns – стабганы  
stubborn – упорство  
subsequent – последующая  
sudden death victory - скоропостижная победа  
summary – сводная таблица/сводная информация  
summoning - призыв

supersonic – сверхзвуковая  
supplement – дополнение  
supremacy - превосходство  
surprise attack – внезапная атака  
swarms – стаи  
sweep attack – разящая атака  
sweeping advance – преследование  
swooping – пикирование  
swooping hunters – пикирующие охотники

**T**  
table edge – край стола  
table halves – половины стола  
tactical escalation – тактическая эскалация  
tactical genius - тактический гений  
tactical objectives - тактические задачи  
take & hold - взять и удерживать  
tanglewire – колючая проволока  
tank hunters – истребители танков  
tank shock – танковый удар  
tank traps – танковые ловушки  
tanks – танки  
target priority – приоритет целей  
target unit – выбранная в качестве цели/выделенная боевая единица  
targeting relay – ретранслятор данных целеуказания  
telekinesis – телекинез  
telepathy – телепатия  
template – шаблон  
template weapon – оружие, использующее шаблон/оружие огнемётного типа  
tenacity – твёрдость воли  
terrain – ландшафт  
terrain datasheets – инфолисты ландшафта  
terrain network - ландшафтный комплекс  
thrust move – реактивный скачок  
thunder hammer – громовой молот  
thunderblitz - громовое столкновение  
titanic explosion - титанический взрыв  
to hit chart – таблица попаданий  
to wound chart – таблица ранений  
torrent – потоковое  
total collapse – полное обрушение  
toughness (T) – стойкость (T)  
toughness test – тест на стойкость  
transport capacity – вместимость (*у строений*)/транспортная вместимость  
transport capacity points – пункты транспортной вместимости  
transports – транспорты  
trapped! – зажаты!  
traverse-mounted weapon – орудие с ограниченным сектором обстрела  
treat – считайте/считается  
tremor – сотрясение  
troops – основные войска  
turbo-boost - турбоускорение  
turbo-booster - турбоускоритель  
turn – ход  
turn summary – последовательность действий в ходе  
turret-mounted weapon – башенное орудие  
twin-linked – спаренное  
twisted copse - скрюченная роща  
two-handed – двуручное  
type – класс оружия/техники  
types of psychic powers – виды психосил  
types of terrain – виды ландшафта

**U**  
unbound method - вольный метод  
unengaged models – невовлечённые в бой модели  
unfurled – раскрытая  
unique – уникальный  
unique terrain – уникальный ландшафт  
unit – боевая единица  
unit coherency – боевое построение  
unit types – классы боевых единиц

unless states otherwise – если только не указано иного/иное  
unlimited – безгранично  
unsaved wound – неспасённое ранение  
unshakable nerve – стальные нервы  
unstable fuel core - нестабильная активная зона  
unstoppable - неостановимый  
unusual force weapon – необычное психосиловое оружие  
unwieldy – тяжеловесное  
up to – максимум до/на  
user – как у обладателя (в профиле оружия)/пользователь/обладатель

**V**  
vanguard strike – авангардный удар  
variable game length – переменная длительность игры  
vector dancer – векторный танцор  
vector strike – векторный удар  
vehicle – техника  
vehicle characteristics – характеристики техники  
vehicle damage table – таблица повреждений техники  
vehicle damage – повреждение техники  
vehicle facings – стороны техники (фронт/борт/корма)  
vehicle movement – движение техники  
vehicle squadrons – эскадроны/эскадрильи техники  
vehicle upgrades – усовершенствования техники  
very bulky – очень крупногабаритный  
via – посредством  
victory conditions – условия победы  
victory points – победные очки  
victory point games – битвы за победные очки  
voluntarily – добровольно  
vortex of doom – вихрь погибели  
vortex - вихревое  
Vortex missile Aquila strongpoint - пусковая шахта типа «Аквила» для вихревых ракет

**W**  
walker – шароход  
Wall of Death – стена смерти  
Wall of Martyrs - Стена Мучеников  
wargear – оснащение  
warlord – военачальник  
warlord traits – особенности военачальника  
warlord traits table – таблица особенностей военачальника  
warp speed – варп-скорость  
warp surge - всплеск в варпе  
warp-charge points/warp charges – варп-заряды  
weapon – оружие/орудие  
weapon destroyed – оружие уничтожено  
weapon profiles – профиль оружия  
weapon skill (WS) – навык ближнего боя (WS)  
weaponry – вооружение  
well prepared - хорошо подготовленный  
wing-mounted – подкрыльные  
witch hunter - ведьмознатец  
witchblade – ведьмин клинок  
witchfire – колдовской огонь  
with no saves of any kind allowed – причём любого рода спас-броски не допускаются  
within – в пределах  
woods – деревья  
work out – определите/определять/вычислять/вычи слите  
wound pool – общий фонд ранений  
wounds – раны (W) (те, что указываются в профиле)/ранения (если речь идет о нанесённых повреждениях)  
wreckage – обломки

wrecked – разбита (машина)  
wrecked vehicles – разбитая техника  
wyrdvane psyker – вюрд

## **Y**

you! you're a traitor! – ты! ты предатель!

## **Z**

zealot – фанатик  
zero-level characteristics – нулевые  
характеристики  
zoom – «свеча»/делать/выполнять  
«свечу»  
zooming – выполняющий «свечу»

**В данной книге собраны все необходимые правила, которые позволят вам воссоздать на игровом столе сражения 41-го тысячелетия. Используя свою коллекцию миниатюр компании Citadel, вы сможете управлять величайшими героями и злодеями вселенной Warhammer 40,000, где есть только война.**