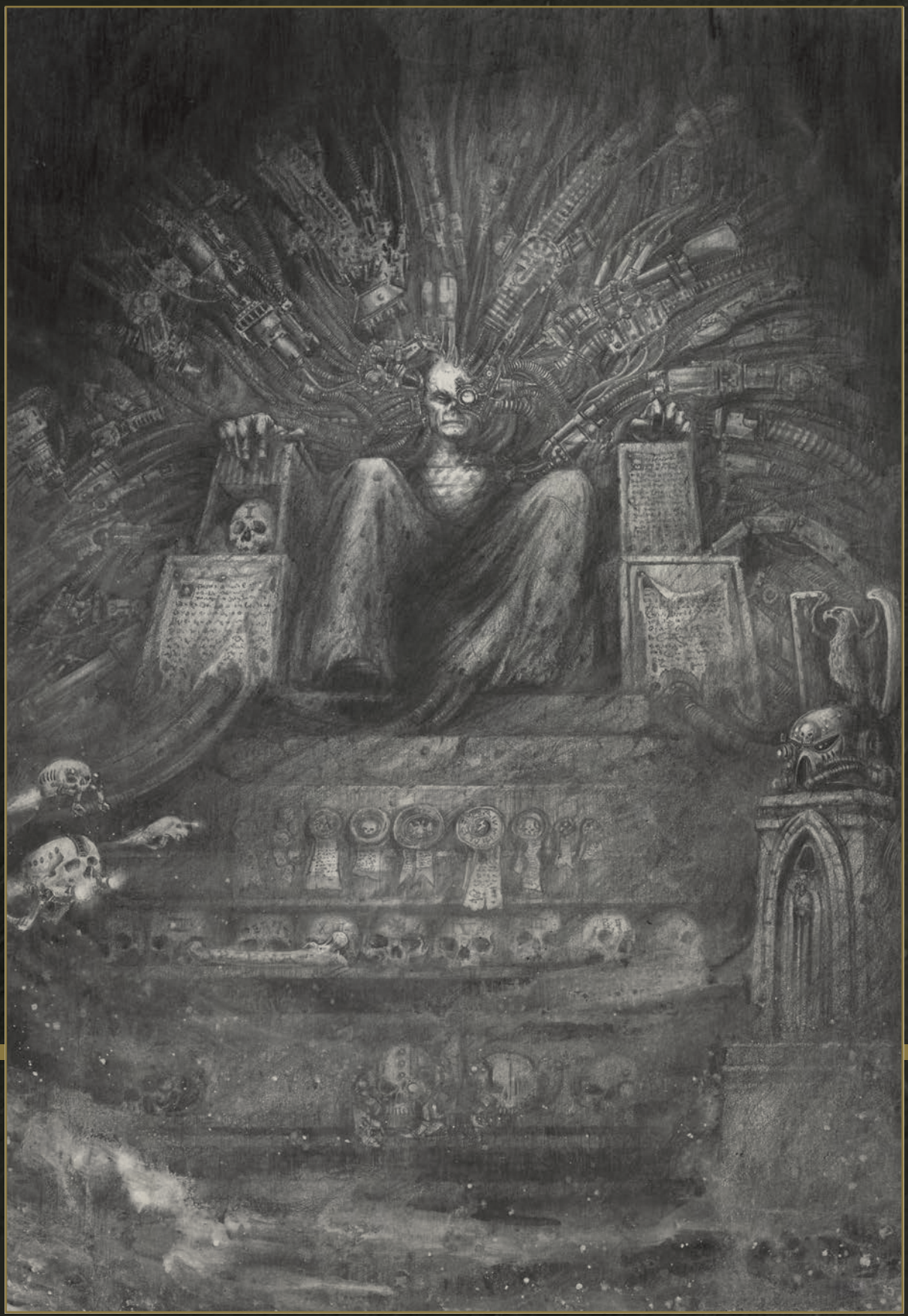
Основные Правила

‘ Мы окружены со всех сторон мерзкими хищными пришельцами, а смута грызет нас изнутри; и в этот темный час лучшее, что мы можем сделать - это смотреть на наше оружие и молиться нашим богам".’

- Сколак а'Треллар IV, имперский командующий



Введение

++ ЭТО НЕ ВРЕМЯ МИРА. НЕ ВРЕМЯ ПОКОЯ. НЕ ВРЕМЯ МИЛОСЕРДИЯ. СЕЙЧАС ЕСТЬ ЛИШЬ ВОЙНА. ++

Добро пожаловать в Основные Правила Warhammer 40,000! Следующие страницы содержат всё, что вам нужно знать для того, чтобы вести славные сражения в истерзанной войной галактике 41-го тысячелетия.

Warhammer 40,000 - это настольный варгейм, в котором игроки управляют армиями миниатюр фирмы “Цитадель” и пытаются победить своего противника с помощью мастерства, тактики и удачи. Повествование истории Warhammer 40,000, и правила игры разработаны таким образом, чтобы воплотить в жизнь эпические конфликты между силами человечества, пришельцами и демонами в мрачной тьме далекого будущего. Цель игры состоит в том, чтобы все игроки получили приятный совместный опыт, проверяя свои тактические навыки, любуясь зрелищем столкновения удивительных миниатюр на фантастических полях сражений. Этот дух спортивного мастерства и вежливости являются основой игры.

В игре Warhammer 40000 победа достигается набором максимального количества победных очков, превосходящих результаты противника, которые даются за достижения различных целей на поле боя - от возвращения жизненно важных реликвий до захвата вражеских крепостей или уничтожения военачальника противника.

Игра состоит из серии раундов, разбитых на различные фазы во время которых игроки перемещаются, стреляют и сражаются своими миниатюрами.

1 Командная Фаза

2 Фаза Движения

3 Фаза Стрельбы

4 Фаза Нападения

5 Фаза Схватки

В такой масштабной игре, как Warhammer 40,000, могут возникнуть моменты, когда вы не знаете, как именно разрешить ситуацию, которая возникла во время сражения. Когда это происходит, быстро поговорите с вашим противником и примите решение, которое будет наиболее правильным для вас обоих (или кажется наиболее веселым!). Если ни один вариант не подходит, вы и ваш оппонент должны бросить по кубику, и тот, кто бросит больше, выбирает что произойдет. Затем вы можете приступить к битве!



Основной концепт (стр.5-9)

Введение в основные термины и понятия правил которые лежат в основе каждого сражения Warhammer 40,000.

Боевой раунд (стр.10-36)

От маневрирования своей армией до извержения разрушительной огневой мощи и жестоких штурмов: действие в Warhammer 40,000 разворачивается в серии боевых раундов, в которых каждый игрок делает свой ход.

Инфолисты и правила БЕ (стр.37-39)

У каждой боевой единицы Warhammer 40,000 есть Инфолист, отражающий характеристики и способности, которые они могут использовать в бою.

Стратегические Резервы и Стратегемы (стр. 41-43)

От хорошо рассчитанных стратегических резервов до ловко применённых Стратагемы - одаренные полководцы используют все тактические преимущества, имеющиеся в их распоряжении.

Особенности Местности (стр.44-52)

Сражения в Warhammer 40,000 происходят на всевозможных мрачных и опасных ландшафтах, часто усеянных руинами, обломками и другими препятствиями, которые ваши войска должны преодолевать во время сражения.

Сбор своей Армии (стр. 55-56)

Используйте эти шаги перед битвой, чтобы организовать своих воинов и боевые машины в грозную боевую силу.

Миссии (стр. 57-60)

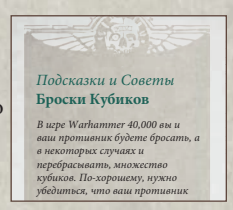
Прежде чем вступить в войну, вы должны сначала определить свои стратегические задачи и характер Поля Боя, на котором предстоит сражаться. В данном разделе представлены основные шаги, связанные с подготовкой к любому виду битвы в Warhammer 40,000..

Способности

Многие боевые единицы в Warhammer 40,000 имеют одну или более способностей, перечисленных в их Инфолистах, которые они могут использовать в бою. Некоторые из наиболее распространенные из них не прописаны на них полностью, но вместо этого они упоминаются по названию. Полную информацию о них можно найти в Основных Правилах, помеченных символом, показанным справа.

Подсказки и Советы

На некоторых страницах представлены подсказки и советы, охватывающие такие темы, как методы бросков кубиков и как не повредить ваши модели во время перемещения их по Полю Боя. Обратите внимание, что это не является правилами, а просто советы, которые вы можете найти полезными для применения в своих собственных играх.


Подсказки и Советы
Броски Кубиков
В игре Warhammer 40,000 вы и ваш противник будете бросать, а в некоторых случаях и перебрасывать, множество кубиков. По-хорошему, нужно убедиться, что ваш противник

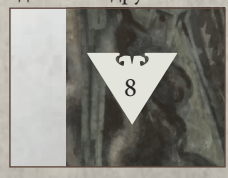
Резюмирование

Некоторые правила на следующих страницах включают в себя краткое их изложение в виде основных моментов для быстрого напоминания. Обратите внимание, что они не являются исчерпывающими, и вы всегда должны обращаться к полному тексту правила если вы не уверены в своём понимании.

- **БЕ:** Одна и несколько моделей из одного инфолиста
- **Дружественные Модели/БЕ:** Все модели/БЕ из одной армии.
- **Вражеские Модели/БЕ:** Все Модели/БЕ из Армии Оппонента.

Номера страниц

Во всем тексте Основных Правил вы найдете номера страниц указанных в стилизованных треугольниках (см. ниже). Они функционируют независимо от других номеров страниц в тексте; любые ссылки на страницы в Основных Правилах... и любые ссылки на страницы **на сами** Основные Правила, найденные в других местах - основаны на этой системе, и не относятся к любым другим страницам с номерами вне Основных правил.





Основной концепт

В этом разделе представлены различные термины, которые вы найдете в Основных Правилах и не только. Эти ключевые понятия составляют основу правил Warhammer 40,000 и необходимы для любого вида сражения.



Миссии

Чтобы сыграть в игру Warhammer 40,000, вы должны сначала выбрать миссию. Миссия расскажет вам, как собрать свои Армии, создать поле боя и развернуть войска на столе. Она также расскажет вам о специальных правилах, которые применяются в битве, о том, что вам нужно для ее проведения и (самое главное!) что нужно сделать, чтобы победить. Вы можете узнать больше о миссиях на страницах 57-58.

Армии

Каждый игрок в игре Warhammer 40,000 командует армией, состоящей из миниатюр “Цитадель”, далее называемых Моделями. Выбранная вами миссия подскажет вам, насколько большой должна быть ваша Армия.

- **Армия:** Все модели под вашим командованием.

Боевые единицы (БЕ):

Модели передвигаются и сражаются в составе БЕ. В БЕ может быть одна или несколько Моделей из одного Инфолиста (см. ниже). Модели и БЕ из одной Армии считаются *дружественными* по отношению друг к другу. Модели и БЕ из Армии вашего противника называются *вражескими* Моделями и БЕ. Если правило затрагивает Модели или БЕ без указания на то, что они являются *дружественными* или *вражескими*, это правило затрагивает все модели или все БЕ, независимо от того, в чьей армии они находятся.

- **Боевая Единица (БЕ):** Одна или несколько Моделей из одного Инфолиста.
- **Дружественные Модели/БЕ:** Все Модели/БЕ из одной Армии.
- **Вражеские модели/БЕ:** Все Модели/БЕ из Армии противника.

Инфолисты

Правила, которые вам понадобятся для использования ваших Моделей в играх, представлены в Инфолистах. Каждая БЕ имеет свой Инфолист. Вам понадобятся Инфолисты для всех БЕ из вашей армии. Вы можете узнать больше о Инфолистах на страницах 37-38.

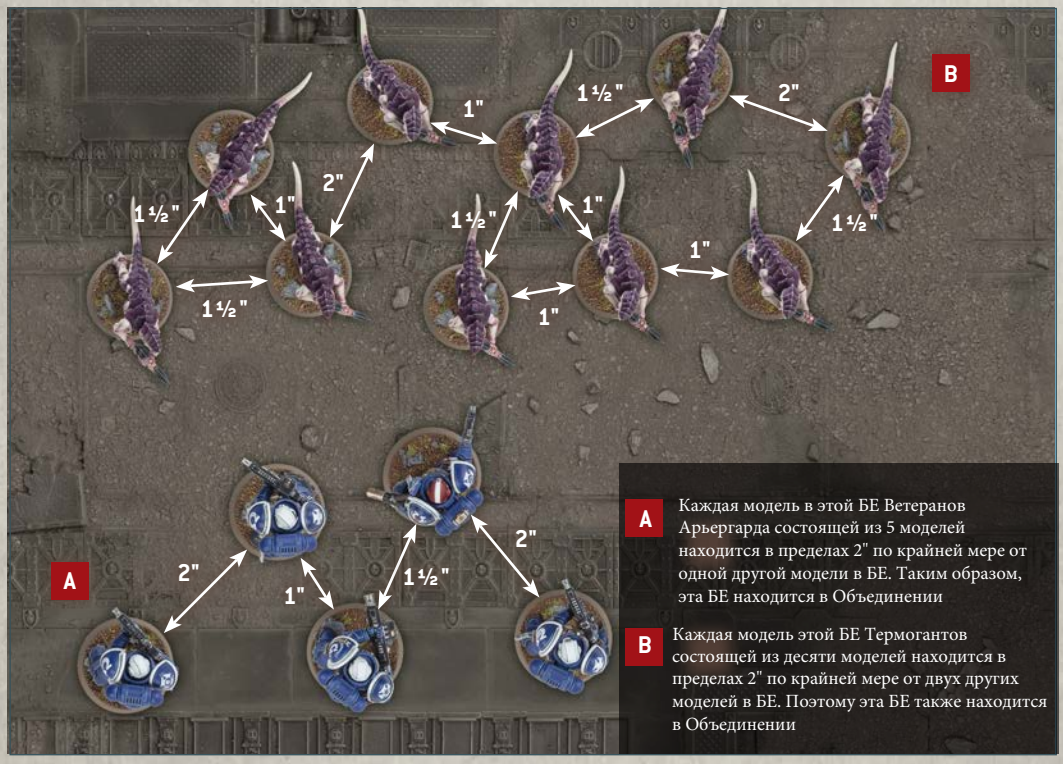
Ключевые Слова

Во всех Инфолистах есть список Ключевых Слов, разделенных на Ключевые Слова Фракции и Другие Ключевые Слова. Ключевые Слова Фракции могут быть использованы, чтобы помочь вам решить, какие Модели включить в вашу армию, но в остальном оба набора Ключевых Слов функционально одинаковы. В любом случае, Ключевые Слова выделяются в Списке Ключевых Слов. Ключевые Слова иногда связаны с правилом (или "отмечены" им). Например, правило может гласить, что оно применяется к БЕ **Пехоты**. Это означает, что оно применяется только к тем БЕ, в Инфолисте которых указано Ключевое Слово **Пехота**. Многие (или большинство) Ключевых Слов не влияют на то, к каким единицам применяется данное правило.

Объединённые Боевые Единицы

БЕ, содержащее более одной модели, должна быть Объединена и заканчивать любой вид движения как Объединённая Группа, где все её Модели находятся в пределах 2" по горизонтали и 5" по вертикали от, по крайней мере, ОДНОЙ другой Модели из этой БЕ. Если БЕ имеет СЕМЬ или более Моделей (7+) , все её Модели должны выставляться и заканчивать любое движение в пределах 2" по горизонтали и 5" по вертикали по крайней мере ДВУХ других Моделей из этой БЕ. Это называется Объединение Боевых Единиц. Если по какой-либо причине Модель не может быть установлена в пределах Объединения, эта модель **УНИЧТОЖАЕТСЯ**. Если БЕ не может закончить движение в пределах Объединения Боевой Единицы, она не может сделать это движение и её Модели возвращаются на свои прежние позиции. В конце каждого Хода каждый игрок должен удалить Модели, по одной за раз, из любых БЕ в своих армиях, которые больше не находятся в Объединении Боевой Единицы, пока в игре не останется моделей из этих БЕ, которые нарушают это правило. Модели удаленные таким образом, считаются уничтоженными, но они никогда не вызывают срабатывание никаких правил, которые применяются, когда модель уничтожается.

- **Объединение БЕ:** В пределах 2" по горизонтали и 5"по вертикали от:
  - Каждая модель от Одной другой из той же БЕ(в БЕ из 2-6 моделей).
  - Каждая модель от Двух других из той же БЕ[в БЕ из 7+ моделей).
- В конце каждого хода, если БЕ не находится в Объединении, контролирующий игрок должен удалить модели до тех пор, пока эта БЕ не будет снова в Объединении.



A Каждая модель в этой БЕ Ветеранов Арьергарда состоящей из 5 моделей находится в пределах 2" по крайней мере от одной другой модели в БЕ. Таким образом, эта БЕ находится в Объединении

B Каждая модель этой БЕ Термогантов состоящей из десяти моделей находится в пределах 2" по крайней мере от двух других моделей в БЕ. Поэтому эта БЕ также находится в Объединении

Подсказки и советы

Нестабильное Положение Модели

Иногда вы можете обнаружить, что Элементы Местности делают затруднительным разместить модель точно там, где вы хотите. Если даже вы аккуратно-аккуратно сбалансируйте Модель на месте, она скорее всего, упадет, как только кто-то толкнет стол, в результате чего ваша Модель будет повреждена или даже сломана.

В подобных случаях, когда еще физически возможно поместить Модель в желаемое место, вы заметите, что её можно оставить в более безопасной позиции - сделайте это. При условии, что оба игрока согласны и знают ее "фактическое" местоположение. Если, позже вражеская Модель будет стрелять эту, вам придется удерживать ее на месте, чтобы можно было определить верную дальность до неё.



Дистанция Ближнего Боя(ББ)

Дистанция ББ представляет собой зону, в которую Модели представляют угрозу для своих врагов в ББ. Пока модель находится в пределах 1" по горизонтали и 5" по вертикали от вражеской модели, эти модели и их БЕ находятся в Дистанции ББ друг друга.

Модели не могут быть размещены и не могут завершить Нормальное Движение, Наступление, Отступление в Дистанции ББ с вражескими моделями. Если по какой-либо причине модель не может выполнить это условие, она уничтожается.

- **Дистанция ББ**: В пределах 1" по горизонтали и 5" по вертикали.
- Модели не могут быть размещены или закончить Нормальное Движение, Наступление или Отступление на Дистанции ББ любых вражеских моделей.

Поле Боя

Битвы в Warhammer 40,000 происходят на прямоугольных полях сражений. Это может быть любая поверхность, на которой могут стоять модели. Например, обеденный стол или пол. Ваше Миссия подскажет вам, какого размера должно быть поле боя.

Особенности Местности

Декорации на поле боя могут быть представлены Моделями из серии Warhammer 40,000. Эти Модели называются Элементами Местности, чтобы отличать их от Моделей, составляющих Армии. Элементы Местности устанавливаются на Поле Боя до начала Битвы. Подробнее об Элементах Местности вы можете узнать на страницах 44-48.

Если миссия, в которой вы играете, не предписывает вам иного, вы можете не стесняться создавать захватывающее поле боя, используя любые Элементы Местности из вашей коллекции.

Измерения Расстояний

Расстояния в Warhammer 40,000 измеряются в дюймах ("). Вы можете измерять расстояния, когда пожелаете.

При измерении расстояния между моделями измеряйте расстояние между ближайшими точками баз этих моделей, которые вы измеряете. Если у модели нет базы, измерьте расстояние до ближайшей точки любой части этой модели.

Если в правиле сказано, что оно применяется "в пределах" определенного расстояния, оно применяется на любом расстоянии, не превышающем указанное. Для примера: "В пределах 1" означает любое расстояние, которое не превышает 1".

Определение Видимости

В Warhammer 40,000 для определения видимости между моделями используется Линия Видимости. Чтобы провести её, посмотрите на Модель "с точки зрения наблюдающей модели", посмотрев из-за её спины. Для определения видимости Наблюдающая Модель может видеть сквозь другие модели в своей БЕ, и при этом база модели также является частью этой Модели.

Модель Видима

Если какая либо часть Наблюдаемой Модели может быть видна из какой либо части Наблюдающей Модель, то эта Наблюдаемая Модель является Видимой для Наблюдающей Модели.



Боевая Единица Видима

Если одна или несколько Моделей в Наблюдаемой БЕ Видима для Наблюдающей Модели, то вся БЕ Наблюдаемой модели является Видимой для Наблюдающей Модели.



Модель Полностью Видима

Если каждая часть другой модели, для Наблюдающей Модели, видна с какой-либо части Наблюдающей Модели, то считается, что эта Наблюдаемая Модель Полностью Видна Наблюдающей Модели, т.е. Наблюдающая Модель имеет прямую видимость всех частей другой модели, в отношении к ней, и Линия Видимости не блокируется другими Моделей или Элементами Местности, блокирующих видимость любой из этих частей.

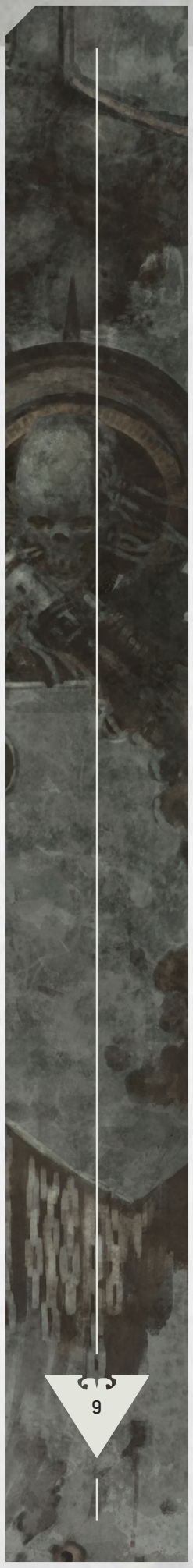


БЕ Полностью Видима

Если каждая Модель в БЕ Полностью Видима для Наблюдающей модели, то эта БЕ Полностью Видима для Наблюдающей Модели. Для определения Полной Видимости каждой Модели во вражеской БЕ, наблюдающая модель может видеть сквозь другие модели в этой БЕ, за которой она наблюдает.



- **Модель Видима:** Если какая-либо часть Модели видна, она является Видимой.
- **БЕ Видима:** Если любая Модель в БЕ видима, то эта БЕ этой Модели Видима.
- **Модель Полностью Видима:** Если каждая часть модели может быть видима, то она полностью видна.
- **БЕ полностью видна**: Если каждая модель в отряде полностью видна, то эта единица полностью видимым.



Подсказки и советы
Броски кубиков

В игре Warhammer 40,000 вы и ваш противник будете бросать, а в некоторых случаях и перебрасывать, множество кубиков. По-хорошему, нужно убедиться, что ваш противник знает, для чего вы бросаете кубики, и какие способности и правила действуют, позволяя вам делать повторные броски.

Многие игроки бросают кости где-то на поле боя, но некоторые бросают кости в другом месте, например, в лотке для кубиков. Где бы вы ни бросали кости, убедитесь, что ваш противник тоже мог видеть результаты. Если кубик выпал за пределы поля (т.е. укатился с поля боя, из лотка для кубиков или оказался на полу), очень часто результат броска игнорируют и бросают кубик снова. Повторный бросок кубика за пределы поля боя не считается повторным броском с точки зрения правил.

Если после броска он не ложится ровно на поле боя, он называется "сбитым". Некоторые игроки используют домашнее правило, согласно которому, если кубик не лежит ровно после броска, или если вы не можете положить другой кубик на подбитый кубик так, чтобы он не соскользнул, его нужно бросить еще раз. Чаще всего игроки бросают кости еще раз, только если они не уверены в результате. В любом из данных случаев, повторный бросок кубика не считается повторным броском для правил.

Кубы

Для того чтобы сразиться в битве, вам потребуется несколько шестигранных игральные кости (часто сокращенно D6). В некоторых правилах говорится о 2D6, 3D6 и так далее - в таких случаях бросайте столько D6, сколько написано и складывайте результаты.

Если правило требует бросить D3, бросьте D6 и уменьшите результат вдвое. (округляя вверх до целого числа), чтобы получить результат, как показано ниже.

Броски D3

Результат броска	Результат D3
	1
	2
	3

Например, если правило требует броска кубика 3 или больше, то это часто сокращают до 3+. А если несколько последовательных результатов броска, они часто показываются в виде диапазона (т.е., 1-3).

Перебросы

Некоторые правила позволяют вам перебросить кубики, что означает, что вы можете бросить некоторые или все кубики ещё раз. Если правило позволяет вам перебросить бросок кубика, который был сделан путем сложения нескольких кубиков вместе (например.2D6, 3D6 и т.д.), то, если не указано иное, вы должны перебросить все эти кубики снова.

Вы никогда не можете перебрасывать кубики более одного раза, и повторные броски происходят до применения модификаторов (если таковые имеются). Правила, которые ссылаются на значение "немодифицированного" броска кубика, относятся к результату броска кубика после любых повторных бросков, но до применения модификаторов.

- **Немодифицированные кубики**: результат после повторных бросков, но до любых модификаторов.
- Кубик никогда не может быть переброшен более одного раза.
- Вы должны перебросить все кубики, если бросок считается как суммарный результат кубиков (например, 2D6).
- Повторные броски применяются перед любыми модификаторами.

Жеребьёвка

Некоторые правила предписывают игрокам провести жеребьёвку. Для этого оба игрока бросают один D6, и тот, кто наберет наибольший результат, побеждает в переброске. Если вышла ничья, броски повторяются. Ни одному из игроков не разрешается повторно бросать или изменять любой из кубиков D6 при выполнении броска.

Определение Порядка Действий

Играя в Warhammer 40,000, вы иногда сталкиваетесь с тем, что два или более правил должны быть отыграны одновременно. Если это происходит во время битвы, игрок, чей ход наступил, выбирает порядок. Если это происходит до или после боя, в начале или конца раунда, игроки делают жеребьёвку, и победитель решает порядок проведения этих правил.

Боевой Раунд

Минута за минутой длится кровавая битва, от первых залпов выстрелов до яростных наступления и отчаянных контратак, до последних предсмертных мгновений, когда победа висит на волоске.

Игра Warhammer 40,000 состоит из серии Боевых Раундов. В каждом Боевом Раунде у обоих игроков есть Ход. Один и тот же игрок всегда делает первый ход в каждом боевом раунде, а миссия, в которую вы играете, подскажет вам, кто именно это из игроков. Каждый Ход состоит из ряда Фаз, которые должны быть отыграны в следующем порядке.



1

Командная Фаза

Оба игрока используют стратегические ресурсы, а затем вы проверяете боевую готовность своих БЕ.



2

Фаза Движения

Ваши БЕ маневрируют по полю боя, а подкрепления вступают в бой.



3

Фаза Стрельбы

Ваши подразделения стреляют по противнику из своего дальнобойного оружия.



4

Фаза Нападения

Ваши подразделения наступают вперед, чтобы сражаться в ближнем бою.



5

Фаза Сражения

БЕ обоих игроков ввязываются в бой и атакуют с помощью оружия ближнего боя.

Как только ход игрока закончился, его противник начинает свой Ход. Как только оба игрока завершили ход - Раунд Битвы завершен и начинается следующий, и так далее, пока битва не закончится.

Командная Фаза

Командиры оценивают ход сражения, определяют свои цели, прежде чем принимать решения и продумывают новые тактические ходы и стратегические решения, с помощью которых можно победить противника.

Ваша Командная Фаза разделена на два этапа. На первом этапе оба игрока получают 1 Командное Очко (КО или СР) и вы отыгрывайте любые другие правила командной фазы. На втором этапе вы проверяете, ваших БЕ на состоянии Боевого Шока.

1. **Командование**
2. **Боевой Шок**

Получение Командных Очков

Помимо КО, которые игроки получают в начале Командной Фазы, каждый игрок может получить только ещё одно (1) КО за раунд боя, независимо от источника.



1. Командование

В начале вашей Командной Фазы, прежде чем делать что-либо еще оба игрока получают 1 КО. Командные Очки - это стратегический ресурс, который вы можете потратить во время битвы на использование Стратагем. Подробнее о Стратагемах вы можете узнать на страницах 41-42.

Затем, если у вас есть какие-либо другие правила, которые должны быть отыграны в фазе Командования, вы сделаете это сейчас, прежде чем перейти к Этапу "Боевой Шок".

- Оба игрока получают 1 КО.
- Отыгрывайте любые другие правила, которые есть в вашей Командной Фазе.

2. Боевой Шок

На этом этапе вы должны пройти тест на Боевой Шок для каждой из ваших БЕ на поле боя, у которой осталось Ниже Половины от Начальной Силы (стр. 12). Для этого бросьте 2D6: если результат больше или равен лучшей характеристике Лидерства в этой БЕ - тест пройден; в противном случае тест провален и до начала вашей следующей фазы командования это подразделение находится в состоянии Боевого Шока.

Пока БЕ находится в состоянии боевого шока:

- Характеристика "Контроль Объектов" всех её моделей равна 0..
- Если она Отступает, вы должны сделать тест на "Отчаянный Побег" за каждую модели в этой БЕ (стр. 14).
- Контролирующий игрок не может использовать Стратагемы на эту БЕ.

Как только вы совершили броски тестов на "Боевой шок" за все свои требуемые БЕ, ваша фаза командования заканчивается и вы переходите к Фазе Движения.

- Сделайте броски теста на "Боевой шок" за каждую БЕ вашей армии на поле боя, у которой осталось Ниже Половины от Начальной Силы.
- Бросьте 2D6: если результат больше или равен Лидерству - тест пройден. В противном случае, подразделение в состоянии Боевого Шока до начала вашей следующей Командной Фазы.
- БЕ в состоянии Боевого Шока имеют характеристику Контроль Объектов равную Нулю (0), и их игрок не могут использовать стратагемы на этом подразделении.
- БЕ в состоянии Боевого Шока должны пройти тест "Отчаянное Бегство", если они Отступают.

Начальная Сила

Количество Моделей, которое содержит БЕ, когда оно добавляется в вашу армию, называется его Начальной Силой.

Ниже Половины от Начальной Силы

Некоторые правила связаны с тем, что подразделение Ниже Половины от Начальной Силы.

- Если Начальная Сила”БЕ равна 1 (состояло изначально из одной модели), то считается, что она Ниже Половины от Начальной Силы, если её оставшееся количество ран меньше половины от начальных.
- В случаи любой другой БЕ, пока количество моделей в этой БЕ МЕНЬШЕ половины от Начальной Силы, это считается что она Ниже Половины от Начальной Силы

Уничтоженная

В ходе боя модели получают повреждения и уничтожаются. Когда модель уничтожается, она удаляется с поля боя. Когда все модели в БЕ были уничтожены, БЕ уничтожается.

Соединённая БЕ

Некоторые БЕ Персонажей обладают способностью Лидер (стр. 39), которая позволяет им объединяться с другими БЕ (известными как Телохранители), образуя Соединённую БЕ.

Начальная Сила Соединённой БЕ равна суммарной Начальной Силе всех его отдельных БЕ (т.е. количество Моделей в БЕ Лидера прибавляется к количеству Моделей в БЕ Телохранителей). Если, либо Лидер, либо Телохранители в Соединённой БЕ уничтожены, Начальная Сила оставшейся БЕ изменяется и становится равной его обычной Начальной Силе

> ***Пример**: Капитан Примарис (Начальная Сила 1) прикреплен к БЕ Заступников (Начальная Сила 5). Эта Соединённая БЕ теперь имеет Начальную Силу - 6. Если все Заступники будут уничтожены, оставшийся капитан Примарис капитан вернется к Начальной Силе 1.*

Правила, которые отыгрываются, когда БЕ уничтожается, все равно срабатывают, когда одно из отдельных БЕ, составляющих Соединённую БЕ, уничтожается (Лидер или телохранитель).

> ***Пример:** Если правило даёт вам 1 ПО каждый раз, когда вражеская БЕ уничтожается, и вы выбираете целью Соединённую БЕ вы получите 1 ПО, если будет уничтожена БЕ телохранителей и 1 ПО, если будет уничтожена БЕ Лидера (всего 2 ПО).*



Фаза Движения

Земля сотрясается от топота марширующих ног и рычания двигателей, когда армии продвигаются по полю боя и борются за выгодные позиции.

Фаза Движения делится на два этапа. Сначала вы можете двигать свои БЕ, затем вы можете выставлять Подкрепления.

1. **Движение БЕ**
2. **Подкрепления**



1. Движения БЕ

Начните Фазу Движения, выбрав одну БЕ из вашей армии, находящейся на поле боя, для перемещения:

- Если эта БЕ не находится в дистанции Ближнего Боя вражеских моделей, она может сделать Обычное Движение, или Наступать, или Оставаться Неподвижной.
- Если эта БЕ находится в дистанции Ближнего Боя вражеских моделей, она может либо Оставаться Неподвижным, либо Отступить.

После того, как вы закончите перемещение одной БЕ, выберите другую БЕ из вашей армии на столе для перемещения, и так далее, пока вы не сделаете это со всеми своими БЕ. Как только вы переместили все свои БЕ, переходите к этапу "Подкрепления" фазы "Движение".

Каждый раз, когда вы перемещаете БЕ, вы можете перемещать любые её Модели по своему усмотрению. Контролирующий игрок выбирает порядок, в котором будут перемещать свои Модели. Каждый раз, когда вы перемещаете модель, вы можете повернуть ее и/или изменить ее положение на поле боя по любой траектории, но ни одна часть ее базы не может быть перемещена через вражескую Модель или пересекать край поля боя. Ее можно перемещать над дружественными модели, как будто их там нет, если хотите, но она не может закончить свой ход поверх другой модели. Единственным исключением из этого является при перемещении моделей **Монстров** или **Техники**; такие модели не могут перемещаться над другими дружественными моделями **Монстров** или **Техники** и должны перемещаться вокруг них. **Расстояние, на которое перемещается модель измеряется с помощью той части базы, которая перемещается дальше всего на своем пути.** Если у модели нет базы, расстояние измеряется с помощью той части модели, которая движется дальше всего.

- Когда БЕ перемещается, она может сделать Обычное Движение, Наступать или Оставаться Неподвижным.
- БЕ, находящаяся в дистанции Ближнего Боя любых вражескихмогут только Отступать или Оставаться Неподвижными.

Оставаться Неподвижным

Если БЕ Остается Неподвижной, ни одна из его моделей не может быть перемещена до конца фазы.

Обычное Движение

Когда БЕ делает Обычное Движение, каждая модель в этой БЕ может переместиться на расстояние в дюймах, меньшее или равное его характеристике Движения (М) но ни одна модель не может быть перемещена в дистанцию Ближнего Боя вражеских Моделей (стр. 7).

- **Обычное Движение:** Модели двигаются на расстояние до М".
- Не могут перемещаться в радиусе действия вражеских моделей.

Наступление

Когда БЕ Наступает, сделайте бросок на Наступление для этой БЕ кубиком D6. Добавьте результат в дюймах к характеристике Движения каждой модели в этой БЕ до конца фазы. Затем каждая Модель в этой БЕ может сделать движение вперед переместившись на это расстояние в дюймах, меньшее или равное этому значению, но ни одна модель не может быть перемещена в дистанцию Ближнего Боя вражеских моделей. БЕ не может Стрелять или Объявлять Нападение в тот же ход, когда она Наступала.



- **Наступление**: Модели перемещаются на расстояние до M+D6".
- Не могут перемещаться в дистанции ББ любых вражеских моделей.
- БЕ, которая Наступает, не могут Стрелять или Нападать в этот ход.

Отступление

Когда БЕ отступает, каждая модель в этой БЕ может сделать ход Отступление переместившись на расстояние в дюймах меньшее или равное его характеристике Движения, и при этом вы можете переместить ее в дистанции Ближнего Боя вражеских моделей, при условии, что она не закончит это движение в дистанции ББ вражеских моделей. Если если это невозможно, БЕ не может Отступить.

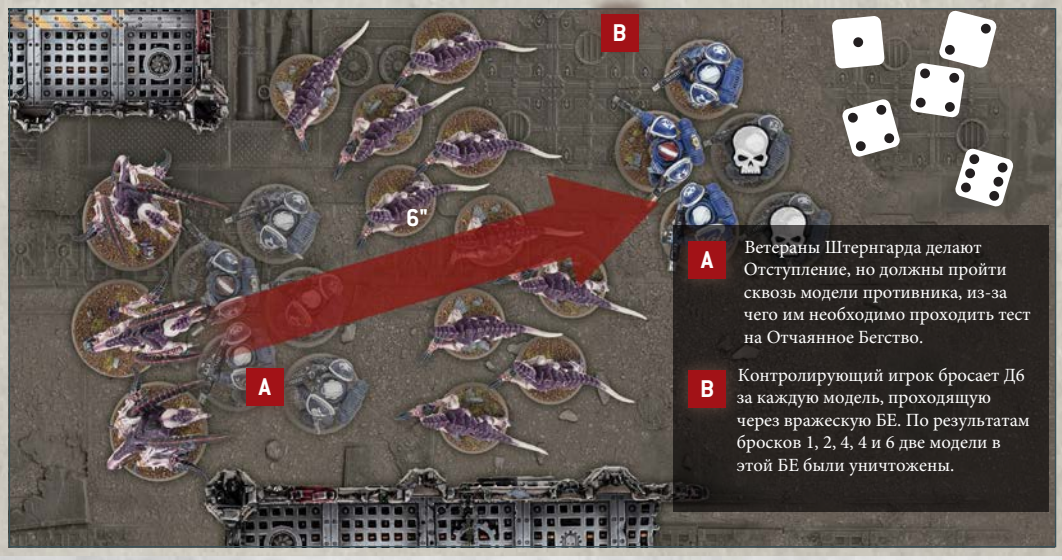
БЕ не может Стрелять или Объявлять Нападение в тот же ход, когда она Отступило.

Тест на Отчаянное Бегство

В отличие от других типов Движений, Модели могут Двигаться над Моделями противника при выполнении Отступления как если бы этих вражеских Моделей там не было, но чтобы сделать это вы должны пройти тест на Отчаянное Бегство за каждую Модель, которая сделает это (за исключением моделей, которые являются **Титанами** или могут **Летать**) до того, как все модели в этой БЕ будут перемещены. Кроме того, если БЕ находится в состоянии Боевого Шока, когда она выбрана для Отступления, вы должны выполнить тест на Отчаянный Побег для каждой модели в этой БЕ до того, как они будут перемещены.

Каждый раз, когда вы проводите тест на Отчаянный побег для данных моделей, бросайте один кубик D6. За каждый бросок 1-2 уничтожается одна Модель из этой БЕ, которая Отступает (выбранная вами). Одна и та же Модель может попытаться пройти только один тест на Отчаянный Побег за фазу.

- **Отступление**: Модели перемещаются на расстояние до M.
- БЕ, которые Отступают, не могут Стрелять или Объявлять Нападение в тот же ход.
- Модели могут перемещаться над вражескими Моделями при Отступлении, но при этом вы должны провести тест на Отчаянный Побег для этих Моделей, прежде чем они это сделают (за исключением моделей **Титанов** или **Летающих**).
- Если для Отступления выбрана БЕ в состоянии Боевого Шока, проведите тест на Отчаянное Бегство для каждой модели в этой БЕ.
- Тест Отчаянное Бегство: Бросок D6. Если выпадет 1-2, одна модель из этой БЕ уничтожается.



A Ветераны Штернгарда делают Отступление, но должны пройти сквозь модели противника, из-за чего им необходимо проходить тест на Отчаянное Бегство.

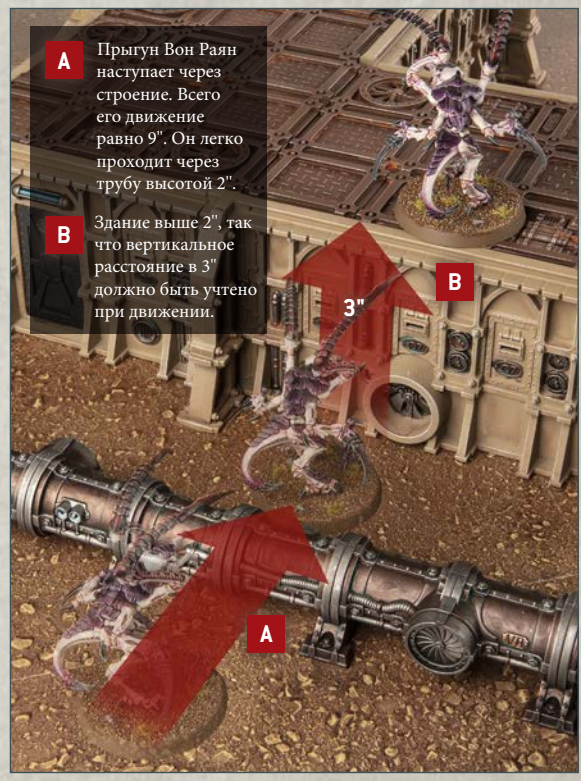
B Контролирующий игрок бросает Д6 за каждую модель, проходящую через вражескую БЕ. По результатам бросков 1, 2, 4, 4 и 6 две модели в этой БЕ были уничтожены.

Движение через Объекты Местности

Поля сражений в Warhammer 40,000 усеяны разнообразными препятствиями, строениями и обломками. в совокупности известные как Элементы Местности (см. страницы 44-48). Когда Модель совершает какое-либо перемещение, она может быть перемещена по Объекту Местности, но не через него (поэтому Модели не могут перемещаться через стену, например, но могут взобраться или перелезть через нее).

Модель может быть перемещена через Особенности Местности высотой 2" или меньше, как будто их там нет. Модель можно перемещать по вертикали, чтобы подняться или спуститься по любым Объектам Местности, которые выше этого значения, считая вертикальное расстояние вверх и/или вниз как часть перемещения. Модели не могут заканчивать любой вид перемещения в середине подъема - если в данном случаи невозможно завершить движение, то это движение не может быть выполнено.

- Модели могут свободно перемещаться по объектам местности высотой 2" и менее.
- Модели не могут перемещаться по объектам местности высотой более 2", но могут подниматься и спускаться по ним.



Летающие

Если модель может **Летать**, то когда она делает обычное движение, Наступление или Отступление, она может перемещаться над вражескими Моделями, как будто их там нет, и может перемещаться в пределах дистанции Ближнего Боя вражеских моделей при таком перемещении. Обратите внимание, что это также означает что Модели **Монстров** и **Техники**, которые могут летать, могут перемещаться над другими Моделями **Монстров** и **Техники**, когда они делают такое перемещение. Однако, модели, которые могут летать, не могут закончить свой ход на поверх любых других моделей или в дистанции ББ любых вражеских моделей.

Когда модель, которая может летать, начинает или заканчивает ход на объекте местности, вместо того, чтобы измерять путь, который она прошла по полю боя, вы измеряете ее путь "по воздуху", как показано на диаграмме ниже.

- **Летающие** Модели могут перемещаться над вражескими моделями, когда они делают Обычное Движение, Наступление или Отступление.
- Летающие Модели, которые начинают или заканчивают ход на Элементе Местности, измеряют расстояние, пройденное по воздуху, когда они делают Обычное Движение, Наступление или Отступление.



2. Подкрепления

У некоторых БЕ есть правило, позволяющее им начинать бой в Резервах, например, Deep Strike (стр. 39). Такие БЕ прибывают позже в битве и называются Резервными. Любые Резервные БЕ, которые не были выставлены на поле боя к моменту окончания битвы, считаются Уничтоженными.

На этапе "Подкреплений" вашей фазы "Движение", если в вашей армии есть Резервные БЕ, вы можете выбрать один или несколько из них и выставить их на поле боя, по одному. Как только все ваши Резервные БЕ, которые вы хотели выставить в этот ход, были выставлены, ваша Фаза Движения заканчивается, и вы переходите к Фазе Стрельбы.

Подробности о том, как создавать Резервные БЕ, описаны в тех же правилах, которые позволили БЕ быть оставленными в Резерве. Эти правила обычно указывают расстояние от всех вражеских моделей противника и когда бы такое расстояние ни было указано, оно всегда относится к горизонтальному расстоянию, даже если обычно вы измеряете расстояние до и от ближайшей части базы модели.

БЕ Резерва всегда считаются совершившими Обычные Движение в тот ход, когда они устанавливаются на поле боя, и поэтому не могут двигаться дальше в течение этой фазы. В любом случае, БЕ, расставленные таким образом могут продолжать действовать нормально в этот ход (стрелять, атаковать, нападать, сражаться и т.д.). атаковать, сражаться и т.д.).

- **Резервная БЕ**: БЕ, которое участвует в сражение в месте, отличном от поля боя.
- Всегда считается, что БЕ сделали нормальное движение в тот ход, когда они выставлены на поле боя.
- Любое указанное расстояние от вражеских Моделей применяется к **горизонтальному** расстоянию.
- Любая БЕ Резерва, не установленная на поле боя к концу битвы считается уничтоженной.



Транспорт

Одни БЕ могут перевозить других через поле боя, обеспечивая своим пассажирам большую скорость и защиту, поскольку те направляются к линии фронта или к жизненно важным целям.

Некоторые модели имеют ключевое слово **Транспорт**. Следующие правила описывают, как БЕ могут садиться в такие модели и высаживаться из них, а также как они используются для перемещения этих пассажиров по полю боя.

Транспортная Вместимость

Все модели **Транспорта** имеют *Транспортную Вместимость* указанная в инфолисте. Это определяет тип и максимальное количество дружественных Моделей, которые могут садиться на них.

БЕ могут начать битву, будучи посаженными на Модель **Транспорта** вместо того, чтобы быть выставленными отдельно - Объявите, какие БЕ будут высажены внутри модели **Транспорта** до того, как вы ее установите.

Места для стрельбы

Некоторые транспортные средства имеют стрелковые люки, порты или платформы, с которых пассажиры могут стрелять.

Некоторые модели **Траспорта** имеют правило 'Места для стрельбы x' указанное в их способностях. Каждый раз, когда такая модель выбирается для стрельбы в фазе Стрельбы, вы можете выбрать до 'x' Моделей, находящихся на ней. Затем, для каждой из этих посаженных моделей, вы можете выбрать одно дальнобойное оружие, которым оснащена модель. До тех пор, пока эта модель **Транспорта** пробросила все свои атаки, она так же считается как оснащенная всем оружием выбранным таким образом, в дополнение к своему.

- **Места для стрельбы** "x": Каждый раз, когда этот **Транспорт** стреляет, выберите по одному оружию из "x" моделей, находящихся на нем. Этот **Транспорт** считается оснащенным этим оружием.

Погрузка

Если подразделение делает Обычное Движение, Наступает или Отступает, и каждая модель в этой БЕ заканчивает этот ход в пределах 3" от дружественной модели **Транспорта**, они могут Погрузиться в ней. БЕ не может Погрузиться, если она уже Высаживалась из модели **Транспорта** в той же фазе. Уберите БЕ с поля боя и отставьте его в одну сторону - теперь она находится внутри этой модели **Транспорта**. Если не указано иное, БЕ не могут ничего делать или подвергаться какому-либо воздействию, пока они Погружены.

- БЕ может Погрузиться на дружественный **Транспорт**, если все его модели заканчивают Обычное Движение, Наступление или Отступление пределах 3" от этого **Транспорта**.
- БЕ не может Погружаться и Высаживаться в одну и ту же фазу.

Высадка

Если БЕ из вашей армии начинает фазу Движения, находясь на борту Модели **Транспорта**, это подразделение может Высадиться в этой фазе. Когда БЕ высаживается из Модели **Транспорта**, установите её на поле боя так, чтобы она находилась полностью в пределах 3" от этой модели Транспорта и не в пределах дистанции ББ вражеских моделей. Если по какой-либо причине высаживающуюся модель нельзя установить так, то БЕ этой модели не может высадиться.

БЕ, которые высаживаются из Модели **Транспорта** , которая либо осталась неподвижной в этой фазе, либо еще не сделали Нормального Движения, Наступления или Отступления в этот ход, могут действовать нормально (сделать Обычное Движения, Наступать, Стрелять, Объявлять Нападение, Сражаться и т.д.) в течение в оставшейся часть хода. Такая высадившаяся БЕ не может "Остаться неподвижной".

БЕ, которые высаживаются из Модели **Транспорта**, которая сделала Нормальное Движение в этой фазе, считаются как сами сделавшие Нормальное Движение; они не могут двигаться дальше во время этой фазы. Такая БЕ также не может Объявить Нападение в тот же ход, но в остальном может действовать нормально в оставшуюся часть хода.

БЕ не могут высаживаться из модели **Транспорта**. которая в этот ход либо Наступала, либо Отступила.

- БЕ, которые начинают Фазу Движения будучи Погруженными в **Транспорт**, могут высадится из него в этой же фазе, при условии, что их **Транспорт** не Наступал или Отступал.
- Если БЕ Высаживается до того, как её **Транспорт** двигался, она может действовать нормально.
- Если БЕ высаживается после того, как его **Транспорт** двигался, она не может двигаться или Объявлять Нападение в этот ход, но в остальном может действовать нормально.
- Высаживающиеся БЕ должны быть установлены полностью в пределах 3" от своего **Транспорта** и не в пределах дистанции ББ вражеских моделей [или БЕ не может высадиться} .
- БЕ, которые высаживаются в этот ход, не могут Оставаться Неподвижными.

Уничтоженный Транспорт

Если модель **Транспорта** уничтожена, все БЕ погруженные в эту модель **Транспорта**, должны немедленно Высадиться (см. напротив) до того, как эта как модель **Транспорта** будет удалена с поля боя.

БЕ, которые высаживаются из уничтоженной модели Транспорта не подвергаются воздействию способности этой модели "Смертельная Кончина (стр. 23). Вместо этого, вы должны бросить один D6 за каждую высаживающуюся модель. При каждом выпадении 1, БЕ этой высаживающейся Модели получает 1 Смертельную Рану (стр. 23). Кроме того, если БЕ высаживается из уничтоженной модели Транспорта:

- До начала следующей Командной Фазы контролирующего игрока эта БЕ получает Боевой Шок.
- До конца Хода, эта БЕ считается как совершившее обычное движение в этом ходу, и не может Объявить Нападение в этот ход (стр. 29).

- Если Транспорт уничтожен, все погруженные на него БЕ должны высадиться.
- Бросок D6 для каждой модели, которая высаживается: за каждую 1, БЕ этой модели получает 1 смертельное ранение.
- До начала следующей Командной Фазы контролирующего игрока, каждая высадившаяся БЕ находится в Боевом Шоке.
- До конца хода высаживающаяся БЕ считается как совершившее Обычное Движение, и не может Объявить Нападение.

Экстренная Высадка

Если Модель Транспорт уничтожена и БЕ невозможно высадить полностью в пределах 3" от этой Модели Транспорта и не в дистанции ББ вражеских моделей, эта БЕ должна вместо этого выполнить Экстренную Высадку. Она проводиться так же, как описана обычная Высадки из уничтоженной модели Транспорта, за исключением того, что БЕ, которая это делает, должно быть установлена полностью в пределах 6" от уничтоженной модели Транспорта (вместо 3"), не в пределах дистанции ББ вражеских Моделей, и при броске за каждую высаживающеюся модели, эта БЕ получает 1 смертельную рану за каждый результат 1-3 (вместо каждого броска 1) . Если, по какой-либо причине, высаживающаяся модель все еще не может быть установлена, эта модель уничтожается.

- БЕ, высаживающиеся из уничтоженного Транспорта которая не может быть полностью установлена в пределах 3" от него должны выполнить Экстренную Высадку:
  - **Должны быть высажены полностью в пределах 6 " от него вместо 3".**
  - **Получает 1 смертельную рану за каждый бросок 1-3,вместо каждого броска 1.**
  - **Любая высаживающаяся модель, которая не может быть установлена, уничтожается.**







Фаза Стрельбы

Грохот орудий и шрапнели, летящей по воздуху. Вспышки выстрелов и лучи лазерного огня освещают туман войны, а стреляные гильзы устилают поле боя.

Используйте следующую последовательность действий, когда БЕ стреляет.

1. **Выберете доступную БЕ**
2. **Выберете Цель**
3. **Проведите дальние атаки**
4. **Повторите для следующей доступной БЕ.**



В вашей Фазе Стрельбы, если у вас есть одна или несколько подходящих БЕ из вашей армии на поле боя, вы можете выбрать эти БЕ, по одной и стрелять ими. Каждая БЕ может быть выбрать для стрельбы только один раз за фазу. Как только все выбранные вами БЕ постреляли, переходите к фазе Нападения.

БЕ имеет право стрелять, если не предпринимало ни одно из следующих действий:

- Эта БЕ Наступала в этом ходу.
- Эта БЕ Отступила в этом ходу.

Выберете Цель

Каждый раз, когда БЕ стреляет, до проведения атак, вы должны выбрать вражеские БЕ, которые будут целями для дальнобойного оружия тех моделей, которыми вы хотите атаковать. Каждый раз, когда вы выбираете цель для дальнобойного оружия Модели, вы можете выбрать вражеские БЕ в качестве цели только в том случае, если хотя бы одна модель в этом подразделении находится в радиусе действия оружия и “Видима” для атакующей Модели (стр. 8). Вражеская Модель находится в радиусе действия оружия, если расстояние между ней и атакующей Моделью равна или меньше, чем характеристика дальности оружия.

Если у Модели есть более одного дальнобойного оружия, она может стрелять всеми из них в одну и ту же цель или может стрелять из каждого из них в разные цели, но она не может разделять атаки из одного и того же оружия по нескольким целям. Аналогично, если в отряде есть более чем одна модель, эти модели могут стрелять в одну и ту же или разные цели. В любом случае, когда вы выбираете БЕ целью для стрельбы, вы должны объявить, какие модели будут стрелять по этой единице и из какого оружия до того, как будут произведены любые атаки. Если любое из этого оружия имеет более одного профиля, вы должны также объявить, какой профиль используется.

- Прежде чем БЕ начнет стрелять, выберите цели для всего её дальнобойного оружия.
- По крайней мере, одна модель в целевой БЕ должна быть видимой для атакующей модели и в пределах дальности действия используемого оружия.
- Модели с более чем одним оружием дальнего боя могут стрелять из него по одной и той же или разным целям, но модели не могут разделять атаки из одного и того же оружия на более чем одну цели.
- Модели в одной БЕ могут стрелять в одну и ту же или разные цели.

Одинокий Оперативник

Ассасинов и других тайных агентов трудно отследить в бурлящем водовороте битвы.

Если БЕ Лидера не входит в состав Соединённой БЕ (см. "Лидер", стр. 39), она может быть выбрана в качестве цели дальнобойной атаки только в том случае, если атакующая Модель находится в пределах 12".

Проведение дальнобойных атак

Модели стреляющей БЕ совершают атаки с помощью своего дальнобойного оружия. Каждый раз, когда Модель стреляет из дальнобойного оружия, она совершает количество атак, равное характеристике Атаки (А) в профиле этого оружия. Вы делаете один бросок на Попадание для каждой выполняемой атаки (см. раздел "Выполнение атак", стр. 21-23).

Если вы выбрали более одной цели для стрельбы вашей БЕ, вы должны выполнить все атаки по одной цели, прежде чем переходить к следующей. Если ваша БЕ стреляет больше чем один дальнобойным оружием по цели и эти оружия имеют разные профили, после того как вы произвели атаки одним из этих видов оружия, вы должны произвести атаки оружием с тем же профилем в цель, перед тем как переходить к другим атакам по этой цели.

Обратите внимание, что при условии, если хотя бы одна модель в целевой БЕ была “видима” для атакующей модели и находится в радиусе действия атакующего оружия, то атаки оружием все еще могут быть сделаны, даже если ни одна модель в целевой БЕ не осталась видимой или не в радиусе его действия оружия, когда вы в последствии перешли к отыгрышу оставшихся атак (например, потому что модели в целевой БЕ уже были уничтожены атаками, сделанными другим оружием в БЕ атакующей модели).

- Когда Модель Стреляет из оружия, она делает количество атак, равное характеристике "Атаки" этого оружия.
- Произведите все атаки против одной БЕ перед атаками против любой другой единицы.
- Произведите все атаки, сделанные одним и тем же профилем оружия, перед тем, как произвести атаки с любым другим профилем.
- Если оружие находится в радиусе действия и его цель была видна при выборе целей, эти атаки всегда могут быть выполнены до конца.

Заблокированы в бою

БЕ не имеет права стрелять, пока оно находится в дистанции ББ от одной или нескольких вражеских БЕ.

Пока вражеская БЕ находится в дистанции ББ одного или нескольких БЕ вашей армии, вы не можете выбрать эту вражескую БЕ в качестве цели для дальнобойного оружия.

БЕ **Монстров** и **Техники** являются исключением из этих правил, как описано в разделе "Большие пушки не смолкают" (см. справа).

- БЕ не могут стрелять, находясь в дистанции ББ вражеских БЕ.
- БЕ не могут стрелять по целям находящимся в дистанции ББ дружественных БЕ.

Скрытный

Некоторые воины - мастера маскировки и скрытности.

Если каждая Модель в отряде обладает этой способностью, то каждый раз, когда когда по ней производится дальняя атака, вычитайте 1 из этой броска на попадание этой атаки.

Большие пушки никогда не смолкают

Монстры и Боевые машины могут сеять смерть издалека, даже когда они давят толпы перед собой.

БЕ **Монстров** и **Техники** могут стрелять в Фазе Стрельбы контролирующего игрока, даже если они находятся в дистанции ББ одного или нескольких вражеских БЕ. Дальнобойное оружие, установленное на **Монстрах** и **Технике**, может быть нацелено на одну или несколько вражеских БЕ, которые находятся в дистанции ББ с ними, даже если другие дружественные БЕ также находятся в дистанции ББ с той же вражеской БЕ. Каждый раз, когда модель **Монстра** и **Техники** совершает дальнюю атаку, если ее БЕ находилась в пределах дистанции ББ одного или более вражеской БЕ, когда она выбирала свои цели, если только эта атака не была сделана из пистолета (стр. 25), вычтите 1 из броска на попадание этой атаки.

Вы можете выбрать вражеского **Монстра** и **Технику**, находящееся в дистанции ББ для дальнобойных атак одного или нескольких БЕ из вашей армии в качестве цели для дальнобойного оружия. Каждый раз, когда модель из вашей армии совершает атаку дальнего боя против такой цели, если только эта атака не была произведена из пистолета, вычтите 1 из броска на попадание этой атаки.

Примечание разработчика: *БЕ, которая находится в дистанции ББ вражеского **Монстра** и **Техники** все еще не имеет права стрелять, и поэтому не может совершать дальние атаки против этого **Монстра** и **Техники** (если только эта БЕ имеет право стрелять даже находясь в дистанции ББ вражеских БЕ. Например, если она само является **Монстром** и **Техникох**, или его модели оснащены пистолетами). Другие БЕ из вашей армии, которые имеют право стрелять, могут, однако, нацелиться и стрелять по вражескому **Монстру** и **Технике**.*

- **Монстры** и **Техника** могут стрелять и быть целью стрельбы, даже если они находятся в радиусе действия вражеских БЕ. Каждый раз, когда такая БЕ или против такой БЕ совершают дальнюю атаку, вычтите 1 из броска на попадания этой атаки (если только они не стреляет из пистолета).

Проведение Атак

Атаки совершаются с помощью оружия дальнего или ближнего боя. Атаки могут быть сделаны по одной. Или, в некоторых случаях, вы можете бросить несколько атак вместе (см. раздел Быстрые Броски Кубиков, стр. 24).

Используйте следующую последовательность, когда совершайте атаки по одной.

1. **Бросок на падание**
2. **Бросок на ранение**
3. **Распределение атак**
4. **Спас броски**
5. **Применение урона**

1. Бросок на попадание

Когда модель совершает атаку, сделайте один бросок на Попадание для этой атаки кубиком D6. Если результ больше или равен характеристике Навыка стрельбы (BS) атаки (если если атака производится дальнобойным оружием) или характеристике Навыка ближнего боя (WS) (если атака совершается с помощью оружиям ближнего боя), то бросок на Попадание будет успешным и засчитает одно попадание в целевую БЕ. В противном случае атака проваливается, и последовательность атаки заканчивается.

Не модифицированный бросок на 6 называется Критическим Попаданием и всегда является успешным. Не модифицированный бросок на Попадание, равный 1, всегда проваливается. Бросок на Попадания никогда не может быть изменен более чем на -1 или + 1.

- **Бросок на попадание (дальняя атака)**: Попадание засчитывается, если результат броска D6 равен или превышает BS этой атаки.
- **Бросок на попадание (атака ближнего боя)**: Попадание засчитывается, если результат D6 равен или превышает WS этой атаки.
- **Критическое попадание**: не модифицированный бросок на 6. Всегда успешно.
- Не модифицированный бросок на попадание, равный 1, всегда неудачен.
- Бросок на попадание никогда не может быть изменен более чем на -1 или + 1.

2. Бросок на Ранение

Каждый раз, когда атака попадает в целевую БЕ, сделайте бросок на Ранение для этой атаки, бросая один D6, чтобы узнать, успешно ли эта атака ранит целевую БЕ. Требуемый результат определяется путем сравнения характеристики Силы (S) атаки с характеристикой Стойкости (T) цели, как показано ниже.

Бросок на Ранение	
Сила атаки против Стойкости цели	**Нужный результат D6**
Сила **В ДВА РАЗА ВЫШЕ (или больше в два раза)** чем Стойкости.	2+
Сила **ВЫШЕ** чем Стойкость.	3+
Сила **РАВНА** Стойкости.	4+
Сила **НИЖЕ** чем Стойкость.	5+
Сила **В ДВА РАЗА НИЖЕ (или больше чем в два раза)** Стойкость.	6+

Если результат броска на Ранение больше или равен требуемому числу, указанному в таблице, то этот бросок на Ранение является успешным и наносит целевой БЕ одну рану. В противном случае атака проваливается, и последовательность атаки заканчивается.

Не модифицированный бросок на Ранение, равный 6, называется Критической Раной и всегда является успешным. Не модифицированный бросок на Ранение, равный 1, всегда проваливается. Бросок на Ранение никогда не может быть изменен более чем на -1 или +1.

- **Критическое Ранение:** Не модифицированный бросок на Ранение равный 6. Всегда успешен.
- Не модифицированный бросок на Ранение, равный 1, всегда неудачен.
- Бросок на Ранение никогда не может быть изменен более чем на -1 или +1.

3. Распределение атак

Если атака успешно ранит целевую БЕ, игрок контролирующий её, распределяет эту атаку на одну модель в целевой БЕ, как показано ниже.

Если модель в целевой БЕ уже потеряла одну или более раны или на нее уже были назначены атаки в этой фазе, эта атака должна быть назначена на эту модель. В противном случае, эта атака может быть назначена любой модели в целевой БЕ. Обратите внимание что не имеет значения, видна ли эта модель или находится в пределах дальности, видимости или находиться ли в дистанции Ближнего боя поражения атакующей модели.

- Если модель в целевой БЕ уже потеряла раны или в этой фазе ей были назначены другие атаки, атака должна быть назначена на эту модель.

4. Спасброски

Игрок, контролирующий целевую БЕ, делает один спасбросок. По умолчанию это будет спасбросок за броню с использованием характеристики Сохранение (Sv) своей модели, но некоторые модели имеют Непробиваемый Спасбросок, которые можно использовать вместо этого (см. далее). Чтобы сделать спасбросок за броню, бросьте один D6, затем измените результат на характеристику Бронепробиваемости (AP) Атаки. Например, если атака имеет AP -1, то из спасброска вычитается 1.

Если результат больше или равен характеристике Save Модели, которой была назначена атака, то спасбросок успешный и атака заканчивается. В противном случае бросок спасбросок провален и Модель получает повреждения (стр. 23).

Не модифицированный результат спасброска, равный 1, всегда провальный. Результат спасброска никогда не может быть улучшен более чем на +1.

- Спасбросок: Бросьте один D6 и измените его на AP атаки. Если результат меньше, чем Спасбросок Модели, за которую делают спасбросок, то он провален и модель получает Урон. В противном случае атака прервана.
- Не модифицированный результат спасброска, равный 1, всегда провальный.
- Спасбросок никогда не может быть улучшен более чем на + 1.

Непробиваемые спасброски

Будучи прикрытыми силовым полем, окруженными мистическими энергиями ил попросту имеющими сверхъестественными чувства и молниеносные рефлексы - некоторые войны защищены большим, чем просто физическая броня.

Некоторые модели имеют прописанный в инфолисте Непробиваемый Спасбросок. Каждый раз, когда атака произведена по модели с Непробиваемым Спасброском, контролирующий игрок может выбрать его за вместе Характеристики Спасения, но не оба сразу. Если модель имеет несколько Непробиваемых Спасбросков - выберете один для использования.

В отличии от Спасброска за броню, непробиваемый Спасбросок никогда не модифицируется от Характеристики Пробития брони (AP) оружия, которым его атакуют. Но в остальном он соответствует нормальным правилам на Спасброски.

- **Непробиваемый Спасбросок**: Никогда изменяется от AP атаки.
- Контролирующий игрок может выбрать использование либо Непробиваемого Спасброска модели или её характеристику "Спасения".

Смертельные Раны

Некоторые атаки настолько сильны, что никакая броня или силовое поле не выдерживают их ярости.

Некоторые атаки могут нанести Смертельные Раны. Каждая Смертельная Рана наносит одно очко урона целевой единице, и они всегда наносятся по одному за раз. Не делайте бросок на Ранение или Спасбросок (включая Непробиваемые Спасброски) против Смертельной Раны - просто распределите ее как и при любой другой атаке и нанесите урон модели как описано далее.

В отличие от урона, наносимого обычными атаками, избыточный урон от Смертельных Ран не теряется, если урон можно распределить на другую модель. Вместо этого продолжайте распределять урон на другой модели в целевой БЕ пока либо весь урон не будет был нанесен, либо целевая БЕ не будет уничтожена.

Если, БЕ выбрана для Стрельбы или Сражения и одна или несколько его атак могут нанести цели Смертельные Раны, сначала разыграйте все обычные повреждения, нанесенные атаками атакующей БЕ до нанесения Смертельных Ран по этой цели. Если атака наносит Смертельные Раны в дополнение к обычные повреждения, но нормальный урон впоследствии защищается Спасбросками, то целевое подразделение все равно получает эти Смертельные Раны, как описано выше.

- Каждая Смертельная Рана, нанесенная БЕ, приводит к тому, что одна модель теряет одну рану.
- Никакие Спасброски не откидываются против Смертельных Ран.
- Смертельные Раны, нанесенные атаками, всегда наносятся после любого обычного повреждения, даже если от этих повреждений удалось спастись.

5. Нанесите урон

Наносимый от ран урон равен характеристике "Урон" (D) атаки. Модель теряет одну рану за каждое очко Урона. Если количество ран модели уменьшается до 0 или меньше, она уничтожается и удаляется из игры. Если модель теряет несколько раны от отдельной атаки и уничтожается, все избыточные повреждения нанесенные этой атакой теряются и не имеют эффекта.

- Модель теряет количество ран, равное характеристике урона.
- Если модель уничтожена атакой, все избыточные повреждения нанесенный этой атакой, теряются.

Не Чувствуя Боли

Некоторые воины отказываются падать, даже от тех ран, которые должны быть смертельными.

Некоторые модели имеют способность "Не чувствовать боли x+" в списке своих способностей. Каждый раз, когда модель с этой способностью получает урон и таким образом теряет рану (включая раны, потерянные из-за Смертельных Раны), бросьте один раз D6: если результат больше или равен числу, обозначенному символом 'x', эта рана игнорируется и не потеряна. Если у модели есть более одной способности "Не чувствовать боль", вы можете использовать только одну из этих способностей каждый раз, когда эта модель получает урон и теряет рану.

- **Не Чувствовуя Боли x+**: Каждый раз, когда эта модель теряет рану, бросайте D6: если результат равен или превышает "x", эта рана не потеряна.

Посмертная Расплата

От детонирующих боеукладок до разрыва гнилостных внутренностей - некоторые цели смертельно опасны даже при уничтожении.

Некоторые модели имеют "Посмертная Расплата x" в списке своих способности. Когда такая модель уничтожена, бросьте один D6 перед тем, как убрать ее из игры (если такая модель является Транспорт, бросайте кубик до того, как все модели, находящиеся на борту, высадятся). При результате 6, каждая БЕ в радиусе 6" от этой модели получает количество смертельных ран, обозначаемое "x" (если это случайное число, бросайте отдельно для каждой БЕ в пределах 6").

> ***Пример**: Модель **Транспорта** со способностью D3 "Посмертная Расплата" уничтожена. Перед тем, как любые модели высадятся и перед тем, как убрать ее из игры, контролирующий игрок бросает один D6, выпадает 6. В радиусе 6" от этой уничтоженной модели находятся три БЕ, поэтому контролирующий игрок бросает один D3 для каждой БЕ и наносит Смертельные Раны каждой из них.*

- **Посмертная Расплата x:** Когда эта модель уничтожается, бросьте один D6. При выпадении 6, каждое подразделение в радиусе 6" получает 'x' Смертельных Ран.

Подсказки и Советы
FAST DICE ROLLING

Правила проведения атак были написаны так, что вы должны совершать их по одной за раз. Однако, есть возможность ускорить ваши сражения, бросая кубики для одинаковых атак вместе. Для того чтобы сделать несколько атак одновременно, все атаки должны иметь одинаковый Навык Стрельбы(если это атака дальнего боя) или одинаковый Навык ББ (если это атака ближнего боя). Они также должны иметь одинаковые характеристики Силы, Бронепробития, наносить одинаковый урон, находиться под действиями одних правил и тех же способностей, а так же направлены на одну и ту же БЕ. Если всё так, сделайте все броски на попадание одновременно, а затем все броски на Ранение. После ваш противник может распределить атаки по очереди, делая спасброски и получая урон каждый раз в зависимости от результатов.

Обратите внимание, что если все модели в целевой БЕ имеют одинаковые Спасброски против атак и порядок, в котором распределены атак не имеет разницы, то ваш противник может сделать все свои Спасброски одновременно, и сразу после бросков противника на Ранение. Если игроки это делают, то они распределяют успешные атаки по одной, нанося урон согласна правилам и, строго говоря, Спасброски должны быть сделаны уже после распределения атак. В любом случае, помните, что если целевая БЕ содержит модель, которая уже потеряла раны или на неё уже были объявлены атаки в этой фазе, контролирующий игрок должен распределять дальнейшие атаки на эту модель до тех пор, пока она не будет уничтожена, или пока все атаки небыли отыграны.

Если атаки, назначаемые на цель наносят случайные повреждения, вы не можете использовать Быстрые Броски кубиков в точности как как указано выше - вам нужно будет бросать кубики по одному за раз. Рассмотрим несколько атак с характеристикой урона D3, что были направлены по цели, содержащей модели с двумя ранами каждая. Поскольку избыточный урон теряется каждый раз, когда модель уничтожается, то порядок, в котором распределяются атаки и разрешаются, становится важным. Если бы результаты этих D3 были 1, затем 2, затем 3, то атаки привели бы в общей сложности к двум уничтоженных моделей, но если применить их в порядке 3, затем 2, затем 1, то в результате две модели будут уничтожены, а третья повреждена и у неё осталась бы только одна рана. Таким образом, броски должны быть сделаны по одному за раз.



1. Отряд из 20 Термагантов нацеливается на отряд Терминаторов их Плотоядами. Поскольку все это оружие имеет одинаковый профиль, контролирующий их игрок решает использовать метод Быстрого Броска кубиков.
2. У каждого из них характеристика Атаки равна 1, поэтому контролирующий игрок бросает 20 D6. 7 результатов больше или равны значению 4+, поэтому семь попаданий засчитываются, и затем делаются 7 бросков на Ранение.
3. Характеристика Силы этих атак равна 5, что равно стойкости Терминатора, поэтому для успешного ранения цели требуются броски 4+. ранения цели. Из этих семи бросков пять успешно ранят.
4. Поскольку все атаки имеют характеристику урона 1, и поскольку Спасброски у Терминаторов одинаковы, игрок за Космодесант может продолжать использовать метод быстрого броска кубиков и делать все эти броски спасения одновременно, хотя строго говоря, вы должны распределять атаки заранее.
5. Все атаки имеют характеристику бронепробиваемости -1, поэтому в данном случае даже если Терминаторы имеют Непробиваемые Спасброски, их обычные спасброски дают им больше шансов на выживание. По результатам Спасбросков 1, 2, 4, 5 и 5 означает, что два из них провалены.
6. Игрок за Космодесант теперь должен распределить эти две атаки, по одной за раз. время. Одна модель Терминатора уже потеряла две раны в начале боя. поэтому они должны распределить атаки на эту модель в первую очередь. Это означает, что модель теряет свою последнюю оставшуюся рану (модели терминаторов имеют характеристику раны 3) и будет уничтожена. Последняя атака распределяется на другой модели, и поэтому эта модель получает одну рану.

Спецправила Оружия

Часто оружие имеет дополнительные способности. Иногда они являются уникальными, но большинство из них общие для многих видов вооружений и могут обозначатся только по названию в профиле. Здесь приведены некоторые яркие примеры этих общих способностей, а другие способности оружия могут быть найдены в других местах, например, в Кодексах.

Штурмовое

Штурмовое оружие стреляет настолько беспорядочно, что из него можно стрелять от бедра, когда воины бросаются вперед.

Оружие с надписью **[Штурмовое]** в профиле называется Штурмовым оружием. Если БЕ, которое наступает в этот ход содержит модели, оснащенные Штурмовым оружием, оно все еще имеет право стрелять в Фазе Стрельбы этого хода. Когда такая БЕ выбрана для стрельбы, вы можете отыгрывать атаки только с Штурмового оружия, которым оснащены его модели.

- Может быть стрелять, даже если БЕ носителя наступает.

Скорострельное

Скорострельное оружие способно производить дальние точные выстрелы или контролируемые очередей по близким целям.

Оружие с надписью **[Скорострельное x]** в профиле называется Скорострельным оружием. Каждый раз, когда такое оружие нацеливается на БЕ в пределах половины дальности стрельбы, то характеристика Атаки этого оружия увеличивается на величину, обозначенную символом 'x'.

> ***Пример:*** *Модель нацеливается на БЕе, находящуюся в пределах половины дальности оружия с характеристикой Атаки 1 и способностью* **[Скорострельное 1]** *Это оружие делает две атаки по цели, и вы делаете два броска на попадание.*

- **[Скорострельное X]:** Увеличивает количество атак на 'x', атакуя БЕ в пределах половины дистанции.

Игнорирующее укрытие

Некоторые виды оружия предназначены для выкуривание врагов из окопанных позиций.

Оружие с **[Игнорирующее укрытие]** в профиле известно как Игнорирующее укрытие. Каждый раз, когда атака производится таким оружием, цель не может получить преимущество Укрытия против этой атаки (стр. 44).

Сдвоенное

Пара стволов работающих в одной системе наведения для большей смертоносности.

Оружие с **[Сдвоенное]** ів профиле известно как Сдвоенное оружие. При каждой атаке таким оружием вы можете перебросить бросок Ранения для этой атаки.

Пистолет

Пистолеты можно использовать даже на сверхнизкой дистанции боя.

Оружие с надписью **[Пистолет]** в профиле называется Пистолетами. Если в БЕ есть модели, оснащенные Пистолетами, эта БЕ имеет право стрелять в Фазу Стрельбы контролирующего игрока, даже если она находится в дистанции ББ одной или нескольких вражеских БЕ. Когда такая БЕ выбрана для стрельбы, она может проводить атаки только с помощью своих Пистолетов и может целиться только в одну из вражеских БЕ, находящихся в дистанции ББ. В таких обстоятельствах Пистолет может нацелиться на вражескую БЕ даже если она находится в дистанции ББ с союзной БЕ.

Если Модель оснащена одним или несколькими пистолетами и если это не Модель **Монстра** или **Техники**, она может стрелять либо из Пистолетов, либо из всех своих других видов оружия дальнего боя. Перед выбором целей объявите, будет ли такая Модель стрелять из пистолетов или из другого оружия дальнего боя.

- Можно стрелять, даже если БЕ носителя находится в дистанции ББ вражеских БЕ, но целью должна быть выбрана одно из этих вражеских БЕ.
- Не может стрелять вместе с любым другим не Пистолетным оружием (кроме **Монстров** или **Техники**).

Потоковое

Потоковое оружие стреляет облаками огня, газа или других смертоносных веществ, которых мало кто может избежать.

Оружие с **[Потоковое]** в профиле называется потоковым оружием. При каждой атаке таким оружием атака автоматически попадает в цель.

Летальные Попадания

Некоторые виды оружия могут нанести смертельные повреждения любому противнику, независимо от его стойкости.

Оружие с **[Летальные Попадания]** с в профиле известно как оружие с Летальными Попаданиями. При каждой атаке таким оружием Критические Попадания автоматически Ранят цель.

Копейное

Копья смертельно опасны при нападении в ближнем бою.

Оружие с **[Копьё]** в профиле называется Копейным оружием. При каждой атаке таким оружием, если его носитель в этот ход сделал движение "Нападения", прибавьте 1 к броску на Ранение этой атаки в этом ходу.

Непрямой Огонь

Оружие с Непрямым Огнём запускает боеприпасы над или в обход препятствий и от его ярости ничто не может защититься.

Оружие с **[Непрямой Огонь]**в профиле называется оружием Непрямого Огня, и им можно атаковать, даже если цель не видна атакующей Модели. Эти атаки могут уничтожить вражеские модели в целевой БЕ, даже если ни одна из них не была видна атакующей БЕ, когда вы выбирали цель.

Если атакующая БЕ не видит ни одной Модели при выборе цели, то каждый раз, когда Модель атакующей БЕ атакует эту цель с помощью оружия с Непрямым Огнём, вычтите 1 из броска на попадание этой атаки, и при этом цель получает преимущество Укрытия против этой атаки (стр. 44).

> ***Пример**: Вражеская БЕ выбрана целью атакующей модели, оснащенной оружием со способностью **[Непрямой Огонь]**. Ни одна модель в целевой БЕ не видна атакующей Модели, поэтому при произведении атак, сделанных этим оружием, вычтите 1 из броска на Попадание этих атак, и каждый раз, когда эти атаки назначаются на модель в целевой БЕ, она получает преимущество Укрытия против этих атак.*

- Может нацеливаться и проводить атаки против БЕ, которые не видны атакующей БЕ.
- Если при выборе целевой БЕ ни одна её Модель не видна, то при атаке против этой цели оружием непрямого огня вычтите 1 из броска на Попадание этой атаки, и цель получит преимущество Укрытия против этой атаки.

Точное

Точные атаки могут устранять особые цели в толпе, будь то меткий огонь снайпера или грамотный удар мастера клинка.

Оружие с **[Точное]** in в профиле называется оружием Точным. Каждый раз, когда атака, выполненная таким оружием, успешно ранит Соединённую Единицу (стр. 39), если Модель **Персонажа** в этой единице видна атакующей модели, игрок за атакующую Модель может сказать, что эта атака была назначена на эту Модель **Персонажа** вместо того, чтобы следовать обычной последовательности атак.

- При атаке Соединённой Единицы игрок за атакующую Модель может назначить атаку на видимую Модель **Персонажа** для владельца этого оружия.

Разрывное

Разрывное оружие может одним взрывом скосить нескольких воинов, но стрелять им туда, где ваши товарищи попадут под последующее накрытие, просто неразумно.

Оружие с **[Разрывное]** в профиле называется Взрывным оружием, и оно наносит случайное количество атак. Каждый раз, когда вы определяете, сколько атак будет произведено взрывным оружием, прибавьте +1 к результату за каждые пять моделей, которые были в целевой БЕ (округляя вниз). Взрывное оружие никогда не может быть использовано для атак против БЕ, которое находится в дистанции ББ одного или нескольких БЕ из армии атакующей модели (включая ее собственную БЕ).

> ***Пример**: Если оружие со способностью **[Взрывное]** и характеристикой атаки 2D6 нацелено на подразделение, содержащее 11 моделей, и бросок для определения количества атак равен 9, то всего против этого подразделения будет произведено 11 атак.*

- Добавьте 1 к характеристике "Атаки" за каждые пяти моделей в целевой БЕ (округляя вниз).
- Никогда не может быть использовано против цели, которые находится в дистанции ББ любых БЕ из армии атакующей модели (включая ее собственную БЕ).

Мельта

Мельта оружие представляет собой мощные тепловые лучи, ярость которых усиливается на близком расстоянии.

Оружие с **[Мельта x]** в профиле называется Мельта оружием. Каждый раз, когда атака, произведенная таким оружием, направлена на БЕ в пределах половины радиуса действия оружия, характеристика Урона этой атаки увеличивается на величину, обозначенную символом "x".

> ***Пример:** Модель атакует единицу, находящуюся в пределах половины радиуса действия оружия с характеристикой урона D6 и способностью **[Мельта x]**. Если эта атака успешно наносит урон цели, она наносит D6 +2 единиц урона.*

- **[Мельта x]:** Увеличивает свой урон на 'x', когда атакует БЕ в радиусе половины дистанции.

Тяжёлое

Тяжелое вооружение это одни из самых больших орудий на поле боя, но для стрельбы в полную силу оно требует подготовки и является слишком громоздким для близких дистанций.

Оружие с **[Тяжёлое]** в профиле известно как Тяжелым оружием. Каждый раз при атаке таким оружием, если БЕ атакующей модели Оставалась Неподвижным в этот ход, добавьте 1 к броскам на попадание этой атаки.

- Добавьте 1 к броскам на попадание, если БЕ носителя Оставалась Неподвижной в этот ход.


Имперский ист.: Файл Обозначение оружие : 0-ДХЕ-15622100
Плазма пушка
Тяжёлый болтер
Плазма пистолет
Снайперская винтовка
Болтер
Дробовик астартес
Огнемёт
Мельтаган
Силовое оружие
Цепной меч
Ракетная установка
Штурмовая пушка
Штормовые когти

Опасное

Оружие, работающее на нестабильных и опасных источниках энергии, представляет существенный риск для владельца при каждом использовании.

Оружие с **[Опасное]** в профиле известно как Опасное оружие. Каждый раз, когда БЕ выбирается для Стрельбы или ББ, если одна или несколько моделей атакуют Опасным оружием, то после того, как БЕ завершит все свои атаки, вы должны провести один тест на Опасность для каждого Опасного оружия, которое только что было использовано, бросив один D6. При каждом выпадении 1, тест провален, и одна модель в БЕ, оснащенная Опасным оружием, уничтожается (выбирается контролирующим игроком), если только эта модель не **Персонаж**, **Монстр** или **Техника**, в этом случае она получает 3 Смертельных Раны. Обратите внимание, что если вы выбрали модель Персонажа в Соединённой БЕ, полученные смертельные раны должны быть сначала распределены на эту модель, даже если в этой БЕ есть другая модель, потерявшая одну или более ран или получила Атаки в эту фазу.

> ***Пример**: БЕ из пяти Моделей делает пять атак из дальнобойного оружия со способностью **[Опасное]**. После того, как БЕ закончила стрельбу, контролирующий её игрок бросает пять D6. Один из результатов равен 1, и поскольку ни одна из Моделей в отряде не является Персонажем, Монстром или Техникой, одна из этих Моделей уничтожается.*

- После того, как БЕ Стреляет или бьётся в ББ, бросьте один тест на Опасность (один D6) за каждое использованное Опасное оружие. За каждую 1, одна модель, оснащенная Опасным оружием, уничтожается (**Персонажи**, **Монстры** и **Техника** получают 3 Смертельные Раны).

Опустошающие раны

Некоторые виды оружия могут наносить удары такой силы, что они насмехаются над бронёй и могут пробить насквозь нескольких противников.

Оружие с **[Опустошающие Раны]** в профиле, называется оружием с Опустошающими ранами. При каждой атаке таким оружием Критическое Ранение наносит цели количество Смертельных Ран, равное характеристике "Урон" этого оружия, и атака заканчивается.

> ***Пример**: Когда атака оружием с **[Опустошающие Раны]** и с характеристикой Урона 2 наносит Критическое Ранение. Вместо того, чтобы распределить атаку и сделать Спасброски обычным образом, цель получает 2 Смертельные Раны.*

- Критическое Ранение наносит Смертельные Раны, равные характеристике урона оружия, вместо обычного урона.

Множественные Попадания

Некоторые виды оружия наносят шквал ударов, разрывая противника на части с неумолимой свирепостью.

Оружие с **[Множественные Попадания X]** в профиле, известно как оружие с множественными попаданиями. Каждый раз при атаке таким оружием, если выпадает Критическое Попадание, эта атака наносит цели дополнительное количество Попаданий, обозначенное цифрой "x".

> ***Пример**: Модель совершает атаку оружием ближнего боя со способностью **[Множественные Попадания X]**. Если бросок на попадание равен немодифицированной 6 (Критическое Попадание), то эта атака наносит цели в общей сложности 3 попадания (1 от успешного броска на попадание 6 и 2 от способности [Множественные попадания X]).*

- **[Множественные попадания X]:** Каждое Критическое Попадание наносит цели 'x' дополнительных попаданий.

Дополнительные Атаки

Некоторые воины выезжают на битву на верных скакунах, которые разрывают и топчут ближайших врагов. А другие владеют боевым оружием, которое наносит неистовые дополнительные удары.

Оружие с **[Дополнительные Атаки]** вв профиле называется оружием Дополнительными Атаками. Каждый раз, когда носитель такого оружия бьётся в ББ, он может совершать атаки этим оружием в дополнение к тому, которым он решил атаковать. Количество атак, выполняемых оружием с Дополнительными Атаками, не может быть изменено другими правилами.

- Носитель может атаковать этим оружием в дополнение к любому другому оружию, которым он может атаковать.

Анти

Определенное оружие является бичом для конкретного врага.

Оружие с **[Анти-Ключевое Слово x+]** в профиле известно как “Анти” оружие. Каждый раз, когда атака таким оружием производится против цели с ключевым словом после слова "Анти", не модифицированный бросок на Ранение равен или больше "x+" то он вызывает Критическое Ранение.

> ***Пример**: Атака оружием **[Анти-Техника 4+]** при не модифицированном броске на Ранение на 4+ наносит Критическое Ранение БЕ **Техники**, а атака оружием **[Анти-Псайкер 2+]** при не модифицированном броске на ранение на 2+ наносит критическое ранение БЕ **Псайкера**.*

- **[Анти-ключевое слово x+]:** Не модифицированный бросок ранения "x+" против цели с соответствующим ключевым словом наносит Критическое Ранение.

Фаза Нападения

Воины бросаются в бой, убивая врагов Клинком, Молотом и Когтями. Пронзительные боевые крики и неистовые крики эхом отдаются в клубящемся дыму, приближая момент небывалого насилия.



Используйте следующий порядок действий Нападения вашими БЕ.

1. **Выберите доступную БЕ**
2. **Выберете цели**
3. **Сделайте броски на Нападения**
4. **Совершите движение Нападения**
5. **Повторите для следующей доступной БЕ**

Бонус за Нападение

Многие воины с головой бросаются в бой, используя инерцию, чтобы принести быструю смерть своим врагам.

Каждый раз, когда БЕ совершает движения Нападения, до конца этого хода, она получает способность "Сражаться Первым"(стр. 32).

В вашей фазе Нападения, если у вас есть подходящие БЕ из вашей армии на поле боя, которыми вы хотите Напасть в Ближнем Бою, вы можете выбрать эти БЕ по одной, что объявлять Нападение. Каждая из них может быть выбрана только один раз за Фазу. Как только все Нападения были отыграны (если таковые имеются), переходите к Фазе Ближнего Боя.

БЕ доступна для объявления Нападения, если она находится в пределах 12 дюймов от одной или нескольких вражеский БЕ в начале вашей фазы Нападения и если только не происходит следующего:

- Эта БЕ совершала Наступление или Отступление в этом ходу.
- Эта БЕ в дистанции ББ от других вражеских Моделей.
- Эта БЕ не является **Авиацией.**

Нападение БЕ

После того, как вы выбрали БЕ, имеющую право объявить Нападение, вы должны выбрать одну или несколько вражеских БЕ в радиусе 12 дюймов от неё в качестве целей этого Нападения. Цели Нападения не обязательно должны быть видны для Нападающей БЕ.

Затем вы делаете бросок на Нападение за Нападающую БЕ, бросая 2D6. Результат - максимальное количество дюймов, на которое может быть передвинута каждая модель в этой БЕ, если движение Нападения возможно. Чтобы движение Нападения стало возможным, бросок Нападения должен быть достаточным для того, чтобы Нападающая БЕ завершила это движения:

- В дистанции ББ каждой БЕ, которую вы выбрали в качестве цели Нападения.
- При движении она проходила в пределах дистанции ББ любой вражеской БЕ противника, которая не была целью Нападения.
- В пределах Объединения БЕ.

Если какое-то из этих условий не может быть выполнено, Нападение проваливается и ни одна Модель в Нападающей БЕ не двигается в эту фазу. В обратном случае Нападение проходит успешно и модели в Нападающей БЕ делают движение Нападения, перемещая каждую Модель на расстояние в дюймах, равное результату Броска на Нападение. При этом каждая модель в Нападающей БЕ должна закончить свое движение Нападения ближе к одной из БЕ, выбранных в качестве цели Нападения. Если вы также можете переместить Нападающую модель так, чтобы она закончила своё движение Нападения в контакте “база к базе” с одной или несколькими вражескими моделями и при этом позволила Нападающей БЕ закончить свой ход, удовлетворяя всем вышеуказанным условиям, вы должны сделать это. Контролирующий игрок выбирает порядок перемещения своих моделей.

- **Бросок на Нападение**: 2D6".
- Цели Нападение должны находиться в пределах 12", но не обязательно должны быть видимыми.
- Если расстояние броска недостаточно для перемещения на дистанцию ББ до всех целей при сохранении Объединение БЕ, Нападение проваливается.
- Нельзя двигаться в пределах дистанции ББ ни одной БЕ, которая не была целью Нападения.
- Если Нападение успешно, каждая Модель делает движение Нападения меньшее или равное броску на Нападение, и должна войти в контакт с база к базе с вражеской моделью, если это возможно.

Нападение через Местность

Если не указано иное, модель может быть перемещена над Элементом Местности, когда делает движение Нападение, но не сквозь него.

Модель может перемещаться через Элементами Местности высотой 2" или меньше, как будто их там нет. Модель может перемещаться вертикально, чтобы подняться или спуститься и преодолеть любые Элементы Местности, которые выше этого значения, считая вертикальное расстояние вверх и/или вниз как часть своего движения Нападения. Модели не могут завершить движение Нападения в середине подъема, а если в результате невозможно завершить движение Нападения, то Нападение проваливается.

- Модели могут свободно перемещаться через Элементам Местности высотой 2" или менее.
- Модели не могут перемещаться через ЭлементыМестности высотой более 2" и должны взбираться на них и спускаться с них.



Вон Раянский Прыгун объявляет Нападение на Эрадикаторов, которые находятся наверху Элемента Местности высотой 3" Горизонтальная дистанция между БЕ составляет 4,5" Таким образом, чтобы завершить Нападение, игроку за Тиранидов нужно сделать бросок на Нападение равный 7 или выше.

Нападение Летающими Моделями

Когда модель, которая может **Летать**, начинает или заканчивает Движение на Элементе Местности, вместо того, чтобы измерять путь, который она прошла по полю боя, вы измеряете ее путь "по воздуху". Кроме того, она может перемещаться над другими моделями, как будто их там нет. Модель, которая может **Летать**, не может закончить любое движение поверх другой модели.

- **Летающие** Модели могут двигаться над другими моделями, когда они делают движение Нападения.
- **Летающие** Модели, которые начинают или заканчивают движение Нападения на элементе местности, измеряют расстояние, пройденное по воздуху.



Тиранид прайм выбран для Нападения на Штернгардов Ветеранов наверху Руины Игрок за Тиранидов выкидывает 10" на броске на Нападение, что достаточно для движение в дистанции ББ цели.

Важно, что Тиранид Прайм может **Летать**, что позволяет ему двигаться над Терминаторами измеряя пройденную дистанцию по воздуху.



Фаза Схватки

Бойня охватывает поле боя, когда враждующие армии сталкиваются лоб в лоб. Клыки и когти вонзаются в кости. Клинки звенят, как молоты по наковальне. Льется кровь и рвется плоть, когда враги, охваченные ненавистью, разрывают друг друга на части.

На обоих этапах Фазы Схватки игроки поочередно выбирают подходящие БЕ из своей армии, по одной, начиная с игрока, у кого сейчас нет хода и Сражаются с ими. Обратите внимание, что игрок не может пасовать или отказаться от боя, если у него есть одно или несколько подходящих БЕ, которые могут Сражаться - он должен каждый раз выбрать одно из них для Сражения.

На обоих этапах БЕ имеет право Сражаться, если соблюдены одно или оба из следующих условий:

- Она находится на дистанции ББ одной или нескольких вражеских БЕ.
- В этот ход оно сделало движение Нападения.

Ни одна БЕ не может Сражаться более одного раза в Фазе Схватки. На каждом этапе, если все подходящие БЕ одного игрока, которые могут Сражаться на этом этапе, Сразились, другой игрок может Сражаться всеми своими оставшимися подходящими БЕ, которые могут Сражаться на этом этапе, по очереди.

Если ни у одного из игроков нет ни одной подходящей БЕ, с которым можно сражаться в течение текущего Этапа, вы переходите к следующему Этапу. Когда все подходящие БЕ Сразились на каждом Этапе, Фаза Ближнего Боя заканчивается. Ход игрока заканчивается, и, если бой не закончился, начинается ход другого игрока.

Обратите внимание, что после того, как вражеская БЕ вступила в Ближний Бой и завершила движение Построения (стр. 35), может оказаться, что ранее не имевшие возможности сражаться БЕ теперь могут это сделать. Соответственно эти БЕ могут быть выбраны для сражения на этапе "Оставшиеся бои".

1. Первые Сражения

На этом Этапе все подходящие БЕ со способностью "Сражаться Первыми" Сражаются (стр. 33-36). Помните, что сюда входят БЕ, которые сделали движение Нападения в этот ход и имеют бонус от Нападения (стр. 29).

Сражаться Первыми

Некоторые воины атакуют с ослепительной скоростью, нанося свои удары раньше, чем их противники успевают среагировать.

БЕ с этой способностью, которые могут Сражаться, делают это в Этапе Первых Сражений, при условии, что каждая Модель в БЕ обладает этой способность.

2. Оставшиеся Сражения

На этом Этапе все оставшиеся доступные БЕ Сражаются. Сюда входят любые БЕ со способностью "Сражаться Первыми", которые не имели права Сражаться в начале Фазы Схватки, но с тех пор получили право Сражаться.

Фаза Схватки делится на два этапа. Сначала БЕ, имеющие способность "Сражаться Первым", Сражаются в Ближнем Бою, а Сражаются все оставшиеся БЕ, доступные для Ближнего Боя.

1

Первые Сражения

БЕ имеющие возможность Сражаться Первыми в Ближнем Бою первыми делают это.

2

Оставшиеся Сражения

Оставшиеся доступные для Сражения БЕ Сражаются



Сражение

Когда вы выбираете БЕ для Сражения, она сначала Ввязывание, затем её Модели делают атаки Ближнего Боя, после чего БЕ совершает Объединение.



Используйте следующую последовательность, когда БЕ Сражается.

1. **Ввязывание**
2. **Совершение Атак Ближнего Боя**
   1. Выберете Оружие
   2. Выберете цель
   3. Совершите Атаки
3. **Объединение**

1. Ввязывание

Когда БЕ Ввязывается, вы можете передвинуть каждую модель этой БЕ, которая еще не находится в контакте база к базе с вражеской моделью, на 3" - это и есть движение Ввязывания. Чтобы Ввязывание было возможно, БЕ должна быть в состоянии закончить движения на дистанции ББ с одним или несколькими вражескими БЕ и при этом быть Объединённой БЕ. Если эти условия не могут быть выполнены, ни одна модель БЕ не может сделать движение Ввязывания в эту фазу, и вы переходите к выполнению атак Ближнего Боя этой БЕ. В прочих случаях, БЕ может сделать движение Ввязывания.

Каждый раз, когда Модель делает движение Ввязывания, она должна закончить этот ход ближе к ближайшей модели противника. Если она также может закончить этот ход в контакте база к базе с одной или несколькими моделями противника, выполняя при этом все вышеперечисленные условия, она должна это сделать. Контролирующий игрок выбирает порядок перемещения своих Моделей.

- **Движение Ввязывания:** до 3".
- Каждая модель, которая движется, должна закончить движение ближе к ближайшей вражеской Модели, и в контакте база-база с вражеской моделью противника, если это возможно. БЕ должна закончить движение как Объединённая и на дистанции ББ по крайней мере с одной вражеской моделью (или ни одна модель не может Ввязываться).

2. Проведение атак ББ

Когда БЕ проводит атаки ближнего боя, перед проведение этих атак вы должны сначала определить, какие Модели могут Сражаться, затем выбрать, каким оружием ближнего боя каждая из этих Моделей будет совершать атаки, а затем выбрать цели для этих атак.

Какие Модели Сражаются

Когда БЕ совершает атаки ближнего боя, Сражаться могут только те модели этой БЕ, которые находятся либо на дистанции ББ с вражеской БЕ, либо в базовом контакте с другой Моделью из своей БЕ, которая сама находится в базовом контакте с вражеской БЕ.

- Модель может Сражаться, если она находится на дистанции ББ вражеской БЕ.
- Модель может сражаться, если она находится в базовом контакте с другой моделью из своей БЕ, которая сама находится в базовом контакте с вражеской БЕ.

Выберете оружие

Когда Модель Сражается, она должна использовать оружие ближнего боя, которым она оснащена. Оружие, которым оснащена Модель, описано в ее инфолисте. Если у Модели есть более одного оружия ближнего боя, она может использовать только одно из них для атак каждый раз, когда она Сражается, поэтому вы должны объявить, какое оружие она будет использовать, прежде чем разрешить любую из ее атак.

Если выбранное оружие имеет более одного профиля, Модель может использовать только один из них для атак каждый раз, когда она Сражается, поэтому вы должны также объявить, какой профиль она будет использовать перед совершением любой из своих атак.

Когда Модель сражается, она совершает несколько атак ближнего боя, определяемых характеристикой Атаки (А) оружия ближнего боя, которое она использует.

- Каждая модель, которая может сражаться, делает это, используя одно из своих оружий ближнего боя.
- Каждая модель делает количество атак, равное характеристике Атак выбранного оружия.

Выберете Цели

Перед тем, как совершить любую атаку ближнего боя, вы должны сначала выбрать вражеские БЕ, которые будут целями всех этих атак. Чтобы выбрать вражескую БЕ в качестве цели атаки ближнего боя, атакующая Модель должна находиться либо на дистанции ББ этой вражеской БЕ, либо в базовом контакте с другой моделью из своей БЕ, которая находится в базовом контакте с этой вражеской БЕ.

Если оружие ближнего боя, с помощью которого Сражается модель, может произвести более одной атаки, все эти атаки могут быть произведены против одной цели, или они могут быть разделены между разными целями. Аналогично, если у БЕ более одной Модели, каждая модель может наносить свои атаки по одной и той же или разным целям. В любом случае, объявите, какие атаки будут направлены на какие БЕ, до того, как будут произведены атаки.

Если нет подходящих целей (например, потому что на дистанции ББ нет вражеских БЕ), то БЕ не может атаковать в ближнем бою в этой фазе, но оно все еще может Объединяться (стр. 35).

- Выберите цели для всех атак до того, как они будут произведены.
- Атакующая Модель должна находиться либо на дистанции ББ вражеской БЕ, чтобы атаковать её, либо в базовом контакте с другой моделью своей БЕ, которая сама находится в базовом контакте с этой вражеской БЕ.

Проводите Атаки

Атаки ближнего боя выполняются в той же последовательности, что и атаки дальнего боя (см. раздел "Проведение Атак", стр. 21-23), и для каждой выполняемой атаки вы делаете один бросок на попадание.

Если более одной вражеской БЕ стало целью Атак вашей БЕ, проводите все атаки против одной цели, прежде чем переходить к следующей.

Если ваша БЕ атакует более чем одним оружием ближнего боя и эти оружия имеет разные профили, то после проведения атаки одним из этих видов оружия, а так же если любое другое оружие с тем же профилем также будет использоваться для атак против этой же вражеской БЕ, вы должны провести эти атаки до разрешения любых других атак против этой цели.

Обратите внимание, что все атаки, для которых вы объявили цели, всегда проводятся против целевых БЕ, даже если, когда вы приступаете к проведению атаки, ни одна модель в

целевой БЕ этой атаки не остается на дистанции ББ БЕцы атакующей Модели (например, из-за того, что Модели были уничтожены в результате других атак, проведённых БЕцей атакующей модели).

- Проведите все атаки против одной БЕ, прежде чем переходить к следующей.
- Проведите все атаки с одним и тем же профилем оружия, прежде чем проводить атаки с другим профилем оружия.
- Все атаки, объявленные против целевой БЕ, разрешаются, даже если ни одна модель этой единицы не находится в радиусе поражения Модели.

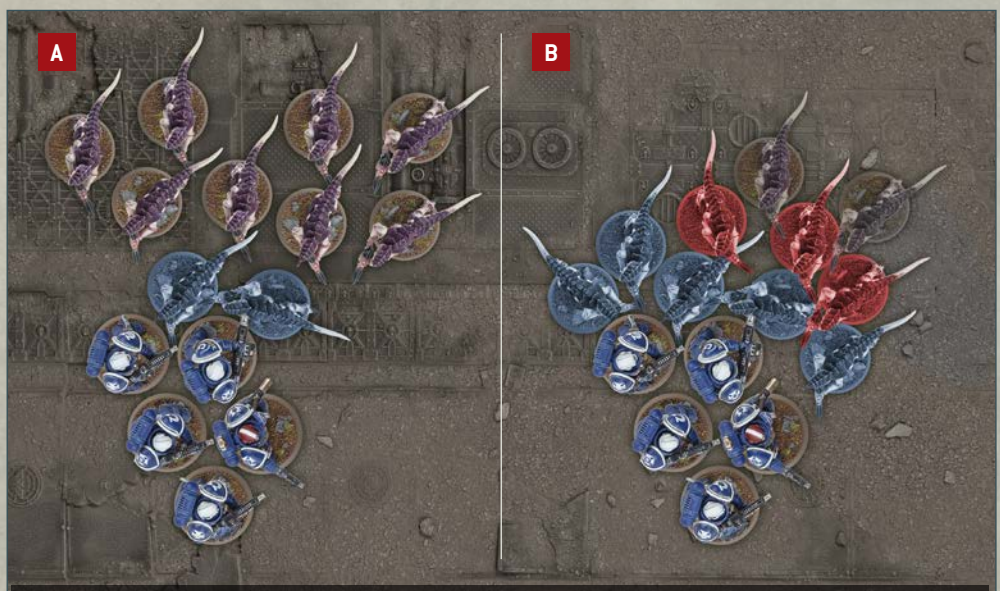


3. Объединение

После того, как БЕ провела все свои атаки ближнего боя, оно Объединяется. Каждый раз, когда БЕ Объединяется, вы можете передвинуть каждую модель этой БЕ, которая еще не находится в базовом контакте с вражеской моделью, на 3" - это ход Объединения. Чтобы Объединение стала возможным, БЕ должна иметь возможность завершить это движение на дистанции ББ одной или нескольких вражеских БЕ и при остаться Объединённой БЕ. Если эти условия не могут быть выполнены, то каждая модель этой БЕ может вместо этого сделать ход Объединения к ближайшему Маркеру Цели, но только если после этого БЕ стала находиться в радиусе действия этого Маркера Цели и осталась Объединённой БЕ. Если эти условия также не могут быть выполнены, ни одна модель БЕ не может сделать движение Объединения в этой фазе, и Сражение этой БЕ заканчивается.

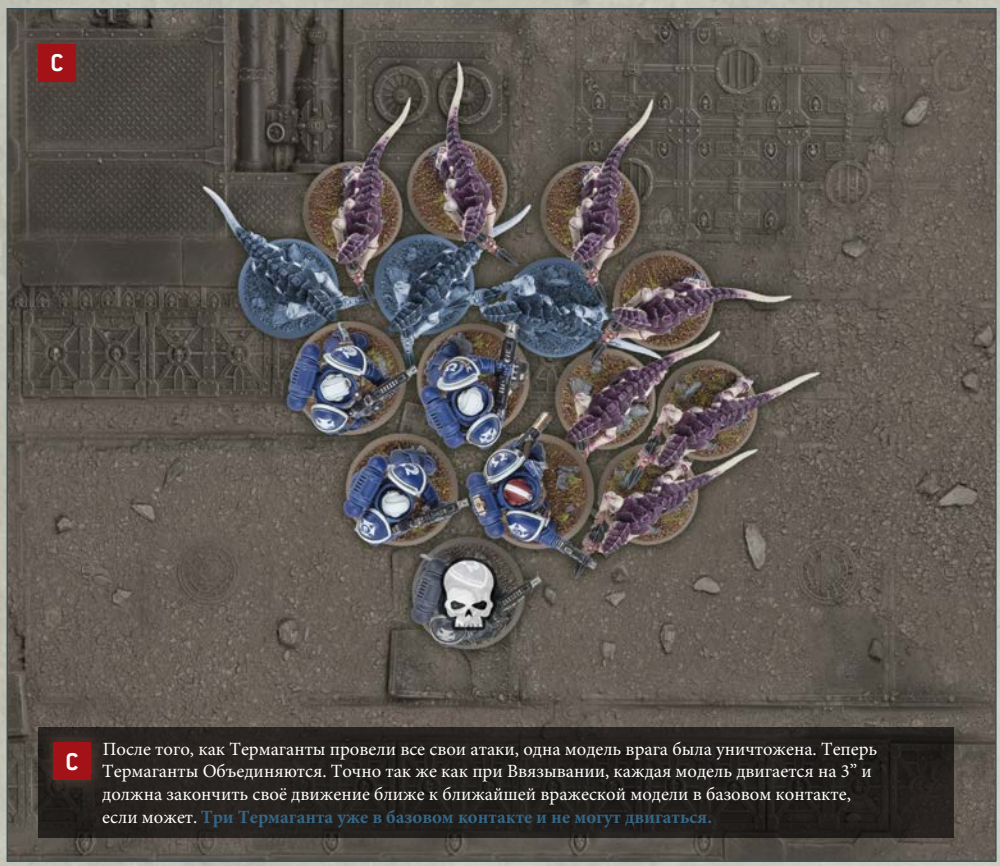
Если БЕ может закончить Объединение на дистанции ББ с одной или несколькими вражескими БЕ, то каждый раз, когда одна из его моделей делает движение Объединения, она должна закончить это движение ближе к ближайшей вражеской модели. Если она также может закончить это движение в базовом контакте с одной или несколькими вражескими Моделями, выполняя при этом все вышеперечисленные условия, она должна это сделать. Объединяющий игрок выбирает порядок перемещения своих Моделей.

- **Движение Объединения:** до 3".
- Каждая перемещаемая модель должна оказаться ближе к ближайшей вражеской модели и, по возможности, в базовом контакте с вражеской моделью. БЕ должна закончить движение в Объединеии и на дистанции ББ хотя бы одного вражеской БЕ, если это возможно.
- Если вышеуказанное невозможно, каждая модель может двигаться к ближайшему Маркеру Цели, но это должно привести к тому, что БЕ окажется в радиусе его действия и будет Объединённой БЕ.
- Если вышеуказанное также невозможно, ни одна модель не может Объединиться.



A Для Сражения выбирается БЕ Термагантов. Сначала она Ввязывается и все её модели перемещаются на 3", чтобы оказаться ближе к ближайшей вражеской модели и, если возможно, в базовом контакте. **Обратите внимание, что два Термаганта уже находятся в базовом контакте с противником** – поэтому эти модели не двигаются.

B После того, как они сделали свои движения Ввязывания **пять Термагантов находятся на дистанции ББ с Ветеранами Штернгарда**, и поэтому могут атаковать. **Три других Термаганта находятся в базовом контакте с моделями в своем отряде, которые сами находятся в базовом контакте с Ветеранами Штернгарда** – тэти Термаганты также получат возможность атаковать. Оставшиеся два Термаганта находятся слишком далеко от противника и не смогут атаковать.

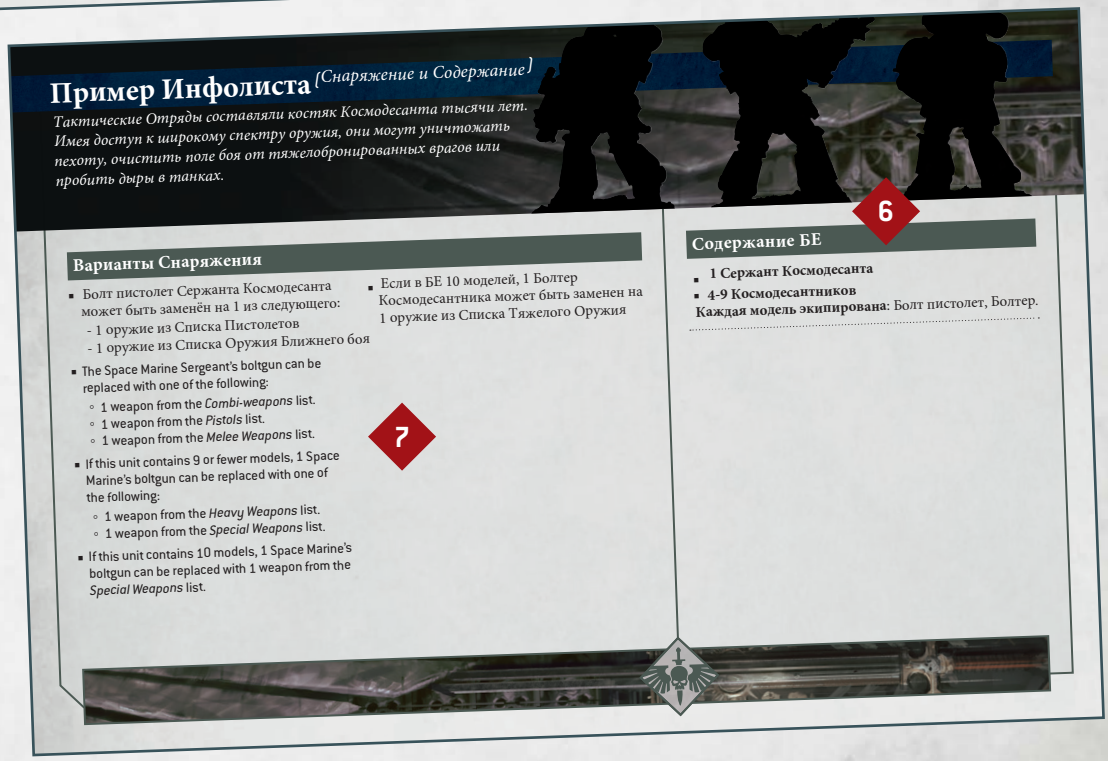


C После того, как Термаганты провели все свои атаки, одна модель врага была уничтожена. Теперь Термаганты Объединяются. Точно так же как при Ввязывании, каждая модель двигается на 3" и должна закончить своё движение ближе к ближайшей вражеской модели в базовом контакте, если может. **Три Термаганта уже в базовом контакте и не могут двигаться.**

Инфолисты

У каждой БЕ есть Инфолист, в котором перечислены характеристики, боевое снаряжение, способности и ключевые слова его моделей. В этом разделе приводится краткое описание этих элементов и их отношение к игре.





1 Название Инфолиста

Здесь вы найдёте название БЕ.

2 Профили

Они указывают на следующие характеристики, которые говорят о том, насколько грозные модели в БЕ.

Движение (M): Это скорость, с которой Модель перемещается по Полю Боя. Если у Модели показатель Движения равен "-", она вообще не может Двигаться.

Стойкость (T): Этот показатель отражает устойчивость Модели к физическим повреждениям.

Защита (Sv): Это указывает на защиту, которую дает броня Модели.

Раны (W): Раны показывают, сколько урона может выдержать Модель, прежде чем она погибнет от полученных травм. Если характеристика "Раны" Модели снижается до 0, Модель уничтожается.

Лидерство (Ld): Эта характеристика показывает, насколько мужественна, решительна или неустрашима Модель. Чем меньше это число, тем лучше Лидерство модели.

Контроль Объектов (OC): Это показывает, насколько эффективно модель может контролировать Объект на поле боя.

3 Способности

Многие БЕ имеют специальные Способности и правила, которые могут применяться во время игры. Начиная Основных Правил, общих для большинства БЕ, до специальных психических способностей и Непробиваемых Спасбросков - они будут описаны здесь, вместе с правилами, которые применяются, например, когда большие Модели, такие как техника, получили достаточный урон.

Некоторые способности даются Снаряжением, которым может быть оснащены Модели в БЕ, и называются Способностями Снаряжения. Они действуют только тогда, когда модель в БЕ экипирована соответствующим Снаряжением.

4 Оружие

Оружие описывается следующими характеристиками:

Дальность: На какое расстояние может стрелять оружие. Оружие с дальностью стрельбы "Melee" является Оружием Ближнего Боя и может использоваться только в ближнем бою. Всё остальное оружие является оружием дальнего боя.

Атаки (A): Здесь указано, сколько атак производится при каждом использовании оружия. Навык владения оружием (WS): Отражает навык владения соответствующим оружием ближнего боя.

Навык Стрельбы (BS): Показывает, насколько точно носитель стреляет из соответствующего Оружия Дальнего Боя.

Сила (S): Насколько вероятно, что оружие ранит противника.

Пробитие Брони (AP): Характеризует способность оружия пробивать Защиту цели.

Урон (D): количество урона, наносимого при успешном Ранении.

5 Ключевые Слова

В Инфолистах есть список Ключевых Слов, разделенных на Ключевые Слова Фракции и Другие Ключевые Слова. Первые используются при принятии решения о том, какие Модели включить в армию, но в остальном оба набора ключевых слов функционально одинаковы.

6 Содержание БЕ и другие правила

В этом разделе описывается количество и типы Моделей в БЕ, а также оружие и боевая экипировка, которыми они оснащены по умолчанию. Здесь также могут быть описаны другие правила, например, как БЕ со способностью "Лидер" могут присоединяться к другим БЕ, а также ограничения на кол-во пассажиров, которое может указываться для Моделей **Транспорта**.

7 Опции снаряжения

Во многих Инфолистах есть список опций для боевого снаряжения. Когда вы включаете такую БЕ в свою армию, вы можете использовать эти опции, чтобы изменить оружие и другое снаряжение Моделей в БЕ. Порядок использования этих опций не имеет значения, но каждая из них может быть использована только один раз.

Тесты Лидерства

Если правило требует пройти тест на Лидерство для БЕ, бросьте 2D6: если результат больше или равен лучшей характеристике Лидерства в этой БЕ, тест пройден. В противном случае он провален.

Случайные Характеристики

Некоторые характеристики являются случайным значением, а не определённым числом. Например, характеристика Движения модели может быть равна 2D6", или характеристика Атаки оружия может быть равна D6. Когда БЕ со случайной характеристикой Движения выбрана для Движения, определите расстояние Движения всей БЕ, бросив указанное количество кубиков. Для всех остальных характеристик бросайте кубики для определения значения у каждой каждой Модели или оружия каждый раз, когда требуется эта характеристика.

Способности Аур

Некоторые способности влияют на несколько Моделей или БЕ в определенном радиусе. Такие способности называются способностями Ауры и помечаются словом "Аура". Модель со способностью "Аура" всегда находится в радиусе действия своей способности "Аура". На БЕ может одновременно воздействовать более одной способности Ауры, но если БЕ находится в радиусе действия одной и той же способности “Ауры” более одного раза одновременно, эта способность “Ауры” действует на нее только один раз.

Психическое Оружие и Способности

Некоторое оружие и способности могут использовать только Псайкеры. Такое оружие и способности помечаются словом "Психическое". Если Психическое оружие или способность заставляет любую единицу получить одну или более ран, считается, что каждая из этих ран была нанесена Психической атакой.

Способности Расстановки

Некоторые способности используются во время расстановки или при размещении БЕ - либо на Поле Боя, либо в Резервах. Они известны как Способности Расстановки, и ниже представлены некоторые распространенные примеры таких способностей.

Глубокий Удар

Некоторые БЕ вступают в бой через туннели, при помощи телепортации, спускаясь с орбиты или другими необычными способами, которые позволяют им внезапно появиться в гуще сражения.

В шаге "Объявления Боевых Формирований", если каждая модель в БЕ обладает этой способностью, вы можете поместить ее в Резервы вместо того, чтобы выставлять его на поле боя. Если вы это сделаете, на этапе "Подкреплений" одной из ваших Фазы Движения вы можете установить эту БЕ в любом месте на поле боя на расстоянии более 9” по горизонтали от всех вражеских моделей.

- БЕ может быть размещенав Резервах, а не на Поле Боя. поле боя.
- БЕ могут быть выставлены в вашем шаге "Подкреплений” на расстоянии более 9 дюймов по горизонтали от всех вражеских Моделей.

Разведчики

Разведчики составляют авангард многих армий. Незамеченные врагом, они идут впереди основных сил.

У некоторых БЕ в их способностях указано "Разведчики x". Если каждая модель БЕ обладает этой способностью, то в начале первого раунда битвы, до начала первого хода, она может совершить Обычное Движение на расстояние до x", как если бы это была ваша фаза Движения. Таким же образом может двигаться и любая Модель **Транспорта Преданная** к этой БЕ в которую она погружена и начинает в ней битву (при условии, что только Модели с этой способностью находятся внутри этой **Преданной** Модели **Транспорта**). БЕ, который двигается с помощью этой способности, должена закончить движение на расстоянии более 9" по горизонтали от всех вражеских Моделей. Если у обоих игроков есть БЕ, которые могут сделать это, игрок, который делает первый ход, перемещает свои БЕ первым.

***Пример**: Отряд имеет способность "Разведчики 6". В начале первого раунда боя игрок, чей ход первый, может сделать обычное движение этим отрядом на расстояние до 6".*

- **Разведчики x**": БЕ может сделать Обычное Движение на расстояние до x" до начала первого раунда боя.
- Если эта БЕ находится в **Преданном Транспорте**, то этот **Преданный Транспорт** может сделать это движение вместо неё.
- Это движение должно завершится на расстоянии более 9" по горизонтали от всех вражеских Моделей.

Диверсанты

Во многих армиях используются разведывательные отряды, которые могут скрытно выжидать подходящего момента для удара.

Во время Расстановки, если каждая модель в БЕ обладает этой способностью, то когда вы выставляйте его, он может быть выставлен в любом месте на поле боя на расстоянии более 9" по горизонтали от Зоны Расстановки противника и от всех его Моделей.

Лидер

Могучие герои, что сражаются на фронтах сражений.

В Инфолистах некоторых **Персонажей** есть надпись Лидер. Такие **Персонажи** называются Лидерами, а БЕ, которые они могут возглавлять известны как БЕ Телохранителей, что написано в их Инфолистах.

В шаге Объявление боевые формирования для каждого Лидера в вашей армии, если в ней так же есть одна или несколько БЕ Телохранителей Лидеров, вы можете выбрать одно из таких БЕ Телохранителей. Лидер будет прикреплен к этой БЕ Телохранителей на всю битву и будет считаться, что он возглавляет эту БЕ. Каждая БЕ Телохранителей может иметь только одного Лидера.

Пока БЕ Телохранителей содержит в себе Лидера, она называется Соединённой БЕ и, (за исключением правил, которые срабатывают при уничтожении БЕ) (стр. 12), она рассматривается как одна БЕ для всех правил. Каждый раз, когда атака направлена на Соединённую БЕ, пока атакующая БЕ не проведет все свои атаки, вы должны использовать характеристику Стойкости моделей Телохранителей в этой БЕ, даже если Лидер этой БЕ имеет другую характеристику Стойкости. Каждый раз, когда атака успешно ранит Соединённую БЕ, эта атака не может быть назначена Модели **Персонажа** в этой БЕ, даже если эта Модель **Персонажа** потеряла одну или несколько ран или уже имела атаки, направленные в неё в этой Фазе. Как только последняя Модель Телохранителя в Соединённой БЕ будет уничтожена, все атаки, сделанные против этой БЕ, которые еще не были назначены, назначаются моделям **Персонажей** в этой БЕ.

- Перед битвой БЕ **Персонажей** со способностью Лидера могут быть присоединены к одному из БЕ Телохранителей своей армии, чтобы сформировать Соединённую БЕ.
- Соединённые БЕ могут содержать только одного Лидера.
- Атаки не могут быть назначены Моделям Персонажей в Соединённой БЕ.



Стратагемы

Командные очки (КО) могут быть потрачены во время боя на использование Стратагем. Все игроки могут использовать основные Стратагемы, представленные здесь. Дополнительные Стратагемы можно найти в Кодексах и других материалах.

Когда вы используете Стратагему, уменьшите общее количество КО на сумму, указанную на этой стратагеме. Если у вас недостаточно СР для конкретной Стратагемы, вы не сможете ее использовать. Вы можете использовать одну и ту же стратагему несколько раз во время боя, но вы не можете использовать одну и ту же стратагему более одного раза в одной фазе.

- Чтобы использовать Стратагему, вы должны заплатить указанное кол-во КО.
- Одна и та же Стратагема не может быть использована более одного раза в одной и той же фазе.

Маркировка Стратагем

Ход любого игрока

Ваш ход

Ход вашего оппонента

Категории Стратагем

Каждая Стратагема относится к одной из четырех категорий, как описано ниже. Существуют некоторые правила (особенно в режиме Крестового Похода), которые взаимодействуют со Стратагемами определенной категории.

БОЕВАЯ ТАКТИКА: Эти Стратагемы повышают эффективность БЕ в бою, усиливая их атаки или защитные способности в критический момент.

ЭПИЧЕСКОЕ ДЕЯНИЕ: Эти Стратагемы используются отдельными Моделями или БЕ для совершения великих подвигов и проявления героизма.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ УЛОВКА: Эти Стратагемы позволяют БЕ воплощать новые стратегические замыслы, что открывает им небольшое, но важное окно возможностей.

СНАРЯЖЕНИЕ: Эти Стратагемы оказывают эффект от использования специализированных предметов снаряжения и оружия в бою.

Командный Переброс

1КО

Общая – Боевая Тактика

Великий полководец может склонить к своей воле даже превратности судьбы и удачу, чтобы добиться победы.

Когда: В любой фазе, сразу после того, как вы сделали бросок на Попадание, бросок на Ранение, бросок на Урон, Спасбросок, бросок на Наступление, бросок на Нападение, тест на Отчаянное Бегство, тест на Опасность, или на определение количества атак оружием Модели или БЕ вашей армии.

Эффект: Вы перебрасывайте этот бросок, тест или Спасбросок.

Контрудар

2КО

Общая – Стратегическая Уловка

В ближнем бою малейшее промедление может дать шанс быстрому противнику.

Когда: В Фазе Сражения, сразу после того, как вражеская БЕ Сражалась.

Цель: Одна БЕ из вашей армии, которая находится в пределах дистанции ББ с одной или нескольких вражеских БЕ и которая еще не была выбрана для Сражения в этой фазе.

Эффект: Ваша БЕ Сражается следующей.

Эпическое Вмешательство

1КО

Общая – Эпическое Деяние

Легенды 41-го тысячелетия наполнены сказами о смертельных дуэлях между могучими героями.

Когда: В Фазе Сражения, когда БЕ **Персонажа** из вашей армии, которая находится в дистанции ББ одной или несколькими вражескими БЕ выбранными целью атаки Ближнего Боя.

Цель: Одна модель **Персонажа** в вашей БЕ.

Эффект: До конца Фазы все атаки Ближнего Боя, проведенные этой Моделью, имеют способность **[Точное]** (стр. 26).

Безрассудная Храбрость

Общая – Эпическое Деяние

1КО

Безразличные к собственной жизни, эти воины держат оборону вопреки всему.

Когда: В этапе Боевого Шока вашей фазы Командования, сразу после того, как вы провалили тест на Боевой шок" проведенный за БЕ из вашей армии (стр. 11).

Цель: БЕ из вашей армии, за которую только что был проведен тест (даже если ваша БЕ уже под эффектом Боевого Шока и на неё не действуют другие ваши Стратагемы).

Эффект: Ваша БЕ считается прошедшей тест и в результате не получает Боевой Шок.

Граната!

Общая – Снаряжение

1КО

Подготовив свои ручные заряды, эти воины отступают назад и бросают смерть в толпу врагов.

Когда: В вашу Фазу Стрельбы.

Цель: Одна БЕ с **Гранатами** из вашей армии, которая не находится на дистанции ББ от вражеских БЕ и не стреляла в этой фазе.

Эффект: Выберите одну вражескую БЕ, которое не находится на дистанции ББ не с одной БЕ вашей армии и расположена в пределах 8" от вашей БЕ с **Гранатами** и видит его. Сделайте шесть бросков D6: за каждые 4+, эта вражеская БЕ получает 1 Смертельную Рану.

Танковый Таран

Общая – Стратегическая Уловка

1КО

Таран противника скоростной техникой может быть и бесхитростная, но убийственно эффективная тактика.

Когда: В вашу Фазу Нападения.

Цель: Одна БЕ **Техники** из вашей армии.

Эффект: До конца фазы, после того как ваша БЕ завершает движение "Нападения", выберите одну вражескую БЕ в дистанции ББ от неё, затем выберите одно оружие ближнего боя, которым оснащена ваша БЕ. Бросьте число D6, равное характеристике Силы этого оружия. Если эта характеристика Силы больше, чем характеристика Стойкости вражеской БЕ, бросьте ещё два D6. За каждый результат 5+ вражеская БЕ получает 1 Смертельную Рану (максимум 6 Смертельных Ран).

Стремительное Прибытие

Общая – Стратегическая Уловка

1КО

Будь то хитроумная стратегия, мощная технология или сверхъестественный ритуал, существует множество средств, с помощью которых командир может ускорить наступление своих воинов.

Когда: На конец вражеской Фазы Движения.

Цель: Одна БЕ из вашей армии, находящееся в Резервах.

Эффект: Ваша БЕ может прибыть на поле боя как если бы это был этап "Подкреплений" вашей Фазы Движения.

Ограничения: Вы не можете использовать эту Стратагему, чтобы позволить БЕ прибыть на поле боя во время Боевого Раунда, в котором оно обычно не могло бы этого сделать.

Стрельба на Опережение

Общая – Стратегическая Уловка

1КО

Шквал огня может отбросить назад наступающих врагов.

Когда: В Фазу Движения или Нападения вашего противника, сразу после выставления вражеской БЕ или когда вражеская БЕ начинает или заканчивает Обычные Движение, Движение Наступления, Отступления или Нападения.

Цель: Одна БЕ из вашей армии, которое находится в пределах 24" от этой вражеской БЕ и которая могла бы стрелять, если бы если бы это была ваша Фаза Стрельбы.

Эффект: Ваша БЕ может стрелять в эту вражескую БЕ, как если бы это была ваша Фазу Стрельбы.

Ограничения: До конца фазы, каждый раз, когда модель из вашей БЕ совершает дальнюю атаку, для попадания ей требуется не модифицированный бросок на 6, независимо от Навыка Стрельбы атакующего оружия или любых модификаторов. Вы можете использовать эту Стратагему только один раз за ход.

Прижаться к Земле

Общая – Боевая Тактика

1КО

В поисках спасения от исходящего огня, воины бросаются в любое укрытие, которое они могут найти.

Когда: В Фазу Стрельбы вашего противника, сразу после того, как вражеская БЕ выбрала цели.

Цель: Одна БЕ **Пехоты** из вашей армии, которая была выбрана в качестве цели одной или нескольких атак атакующей БЕ.

Эффект: До конца фазы все модели в вашей БЕ имеют Непробиваемый Спасбросок 6+ и имеют Преимущество от Укрытия (стр. 44).

Дымовая Завеса

Общая – Снаряжение

1КО

Даже самые опытные стрелки с трудом попадают в мишени, скрытые клубами дыма.

Когда: Фаза Стрельбы вашего противника, сразу после того, как вражеская БЕ выбрала свои цели.

Цель: Одна БЕ с **Дымами** из вашей армии, которая была выбрана в качестве цели одной или нескольких атак атакующей БЕ.

Эффект: До конца фазы все модели в вашем имеют Преимущество от Укрытия (стр. 44) и способность Скрытный (стр. 20).

Героическое Вмешательство

Общая – Стратегическая Уловка

2КО

Ваши воины слышат яростные боевые кличи и устремляются вперёд, чтобы встретить натиск врага лицом к лицу.

Когда: В Фаза Нападение противники, сразу после того, как БЕ врага закончила Движение Нападения.

Цель: Одна БЕ из вашей армии, которое находится в пределах 6" от этой вражеской БЕ и имела бы возможность объявить Нападение на эту вражескую БЕ, если бы это была ваша Фаза Нападения.

Эффект: Ваша БЕ может объявить Нападение, только на эту вражескую БЕ, и вы отыгрывайте это нападение как как если бы это была ваша Фаза Нападения.

Ограничения: Вы можете выбрать БЕ **Техники** из своей армии, только если оно является **Шагаходом**. Обратите внимание, что даже если это Нападение будет успешным, ваша БЕ не получит “бонус Нападения” в этот ход (стр. 29).

Стратегические Резервы

Стратегические Резервы - это войска, которые один или оба игрока решили не размещать в начале битвы. Эти правила объясняют, как помещать БЕ в Стратегический Резерв, а также как и когда они прибывают на поле боя.

Эти правила позволяют вам помещать БЕ в Стратегические Резервы - особый тип Резервов, который вы можете использовать, чтобы размещать БЕ вне поля боя, пока они вам не понадобятся. Обратите внимание, что хотя все БЕ Стратегический Резервов технически также являются БЕ Резерва, обратное не верно, и поэтому эти правила не применяются к БЕ, которые используют другие правила, позволяющие им начинать битву в Резерве (например, Глубокий Удар). Такие БЕ вместо этого размещаются в Резерве так, как описано в этих правилах.

Размещение БЕ в Стратегических Резервах

Перед сражением, когда вы должны Объявить Боевые Формирования, вы можете выбрать одну или несколько БЕ из своей армии, которые будут размещены в Стратегических Резервах (за исключением **Укреплений**).

Суммарная стоимость очков всех БЕ, которые вы хотите разместить в Стратегические Резервы до начала сражения (включая те, что находятся в моделях **Транспорта**, которые в свою очередь размещаются в Стратегических Резервах), не может превышать 25% от общего лимита очков для выбранного вами Размера Битвы, как показано в таблице ниже.

Стратегические резервы

Размер Битвы	Максимальное общее число очковой стоимости БЕ что могут быть размещены в Стратегических Резервах перед Битвой
Вторжение	250
Ударные силы	500
Нашествие	750

- **Стратегические Резервы**: БЕ, которые не размещены в начале битвы на Поле Боя.
- Общая сумма очков не может превышать 25% от вашей Армии.
- Нельзя помещать **Укрепления** в Стратегические Резервы.

Прибытие из Стратегических Резервов

БЕ, помещенные в Стратегические Резервы, называются БЕ Стратегических Резервов и могут прибыть в битву позже, на этапе "Подкрепление" любой из ваших фаз движения, кроме первого раунда битвы.

Все БЕ Стратегических Резервов, которые не находятся на поле боя в конце битвы, считаются уничтоженными.

- БЕ Стратегических Резервов могут прибыть в Шаге "Подкрепления" вашей Фазы "Движения", начиная со второго раунда битвы.
- Те БЕ, что не находится на поле боя на конец битвы, считаются уничтоженными.

Размещение БЕ Стратегических Резервов

Места на поле боя, куда может быть размещена БЕ Стратегических Резервов, когда она прибывает, зависит от раунда боя по такому принципу:

- Во время второго раунда боя выбранные для размещения БЕ Стратегических Резервов должны быть размещены целиком в пределах 6" от любого края поля боя, но ни одна модель этих БЕ не может быть установлена в зоне расстановки противника.
- Начиная с третьего раунда боя, выбранные для размещения БЕ Стратегических Резервов должны быть размещены полностью в пределах 6" от любого края поля боя.

В любом случае, БЕ Стратегических Резервов не могут быть установлены в пределах 9" по горизонтали от любых моделей противника. Все остальные правила, которые применяются при расстановке БЕ Резервов, также применяются при расстановке БЕ Стратегических Резервов.

- Во время второго раунда битвы размещайте их полностью в пределах 6" от любого края поля битвы (не в зоне расстановки противника).
- Начиная с третьего раунда боя, размещайте их полностью в пределах 6" от любого края поля боя.
- Не может быть установлена в пределах 9" от вражеских моделей.

Элементы Местности

В этом разделе представлены правила использования ряда Элементов Местности, которые могут превратить ваш игровой стол в интерактивное тематическое поле боя, разворачивающееся в 41-м тысячелетии. Эти правила помогут его оживить и привнести в ваши игры важный тактический аспект.

На полях сражений встречаются Элементы Местности, по которым вашим моделям придется передвигаться, и которые могут частично или полностью перекрывать линию видимости между моделями. Правила на следующих страницах применяются к наиболее распространенным Элементы Местности на полях сражений 41-го тысячелетия. Если не указано иное, модели могут двигаться вверх, вниз и над Элементами Местности, следуя обычным правилам передвижения.

Многие Элементы Местности подчиняются обычным правилам определения видимости между моделями (стр. 8), но некоторые взаимодействуют по-другому; в любом случае, это указано на следующих страницах. Элементы Местности не могут быть выбраны в качестве цели атаки.



Преимущество от Укрытия

Разрушенные руины и искореженные обломки дают столь необходимое укрытие от вражеских залпов. Даже тяжелобронированные воины, не боящиеся огня из стрелкового оружия, будут благодарны за такое укрытие, когда враги пустят в ход свои самые мощные орудия.

Иногда модели могут получить некоторую защиту от Элементов Местности. Правила на страницах 45-48 подробно описывают условия, при которых Элементы Местности дают модели Преимущество от Укрытия.

Каждый раз, когда дальняя атака назначается модели, имеющей Преимущество от Укрытия, добавьте 1 к Спасброскам, сделанным для этой атаки (за исключением Непробиваемых Спасбросков). Модели с характеристикой Спасброска 3+ или лучше не могут использовать преимущество прикрытия против атак с характеристикой пробития брони 0. Многократное использование Преимущества от Укрытия не является кумулятивным - модель не может использовать это правило более одного раза в одно и то же время.

- Преимущество от Укрытия: Добавляет 1 к Спасброскам против атак дальнего боя.
- Не применяется к моделям со спасбросками 3+ или лучше против атак с АР 0.
- Многократные Преимущества от Укрытия не суммируются.

Кратеры и обломки

На многих полях сражений остались шрамы от тяжелых и продолжительных бомбардировок.

Движение

Модели могут перемещаться по этому Элементу Местности, как описано на странице 15.

Видимость

Применяются обычные правила видимости.

Преимущество от Укрытия

Каждый раз, когда атака дальнего боя назначается напротив модели **Пехоты**, которая полностью находится на этом Элементе Местности, то эта модель получает Преимущество от Укрытия против этой атаки.

Ключевые Слова: **Участок Местности, Кратер**



Баррикады и Трубы

Топливопроводы и специально созданные линии обороны - отличные позиции для отражения атак врага.

Движение

Модели могут двигаться вверх, вниз и над этим Элементом Местности, но они не могут быть размещены или завершить любой вид движения прямо на нём.

Видимость

Применяются обычные правила видимости.

Дистанция Ближнего Боя

- В Фазе Нападения, если вражеская БЕ находится в пределах 1" от этого Элемента Местности, а Нападающая БЕ на противоположной стороне от него, то Нападающая БЕ все равно может сделать движение Нападения на эту вражескую БЕ при условии, что она заканчивает это движение как можно ближе к этому Элементу Местности и в пределах 2" от этой вражеской БЕ.
- В Фазе Сражения БЕ имеют право Сражаться - и Модели могут совершать атаки - если их цель находится на противоположной стороне этого элемента местности и в пределах 2" от него.

Преимущество от Укрытия

Каждый раз, когда атака дальнего боя назначается Моделе **Пехоты**, которая полностью находится в пределах 3" от этого Элемента Местности, если эта Модель не “Полностью Видима” каждой Модели в атакующего подразделения из-за этого Элемента Местности, то эта модель имеет Преимущество от Укрытия против этой атаки.

Ключевые Слова: **Препятствие, Баррикада**



Обломки на поле боя и Статуи

Выброшенное промышленное оборудование, энергетические реакторы, древние статуи и другие следы войны усеивают поля сражений 41-го тысячелетия.



Движение

Модели могут двигаться вверх, вниз и над этим Элементом Местности, но они не могут быть размещены или завершить любой вид движения прямо на нём.

Видимость

Применяются обычные правила видимости.

Преимущество от Укрытия

Каждый раз, когда дальняя атака назначается на Модель, которая не “Полностью видна” всем Моделям атакующей БЕ из-за этого Элемента Местности, эта модель имеет Преимущество от Укрытия против этой атаки.

Ключевые Слова: **Препятствие, Обломки на поле боя**

Холмы, промышленные сооружения, закрытые здания и бронированные контейнеры

Закрытый бункер, сооружение Механикус, бронированный контейнер или даже простой холм могут укрыть войска от вражеских глаз и обеспечить превосходную точку обзора.



Движение

Эти Элементы Местности представляют собой возвышенные участки поля боя, на которые можно установить модели или закончить ход на них, но при условии, что база Модели не нависает над этим Элементом Местности (если у модели нет базы, никакая часть Модели, которая обычно соприкасается с полем боя на уровне земли, нависает над этим Элементом Местности). Кроме того, другие Элементы Местности могут быть установлены поверх Элемента Местности **Холм**, если ни одна из частей этих Элементов Местности не нависает над Элементом Местности **Холм**.

Видимость

Применяются обычные правила видимости.

Преимущество от Укрытия

Каждый раз, когда дальняя атака назначается на Модель, которая не “Полностью видна” всем Моделям атакующей БЕ из-за этого Элемента Местности, эта модель имеет Преимущество от Укрытия против этой атаки.

Ключевые Слова: **Холм**

Леса

На многих полях сражений, заваленных трупами, растут извилистые леса и чужеродная флора, заслоняя линии огня и замедляя продвижение.

Зона

Когда этот Элемент Местности устанавливается на поле боя, оба игрока должны согласовать его Зону - т.е. границу Элемента Местности на уровне земли. Это необходимо для того, чтобы игроки знали, когда Модель полностью находится в пределах этого Элемента Местности. Если этот Элемент Местности установлен на базе, то она будет определять его площадь.

Движение

Модели можно перемещать по этому Элементу Местности как описано на странице 15.

Видимость

Модели и БЕ, которые полностью находятся в пределах этого Элемента Местности, никогда не считаются “Полностью Видимыми” для Наблюдающей Модели. Аналогично, если Модель, которая не находится полностью в пределах этого Элемента Местности смотрит сквозь или поверх этого Элемента Местности, чтобы провести линию видимости к другой модели, то эта другая модель никогда не считается “Полностью Видимой” для наблюдающей модели, и поэтому она будет иметь Преимущество от Укрытия от этого Элемента Местности. Модели **Авиации** и **Гигантов** являются исключением из этого правила - Видимость для таких моделей определяется обычным образом, даже если этот Элемент Местности полностью находится между ними и Наблюдающей Моделью. Модели, полностью находящиеся в пределах этого Элемента Местности, могут видеть из него нормально.

Преимущество от Укрытия

Каждый раз, когда дальняя атака назначается модели, которые находится полностью в пределах этого Элемента Местности, или из-за этого Элемента Местности целевая модель не “Полностью Видна”, то эта модель имеет Преимущество от Укрытия против этой атаки.

Ключевые Слова: **Участок Местности, Леса**



Руины

Галактика усеяна следами некогда великих городов, и бесчисленные войска укрываются от вражеских бомбардировок в их остатках

Зона

Когда этот Элемент Местности устанавливается на поле боя, оба игрока должны согласовать его Зону - то есть границу Элемента Местности на уровне земли. Это необходимо для того, чтобы игроки знали, когда Модель полностью находится в пределах этого Элемент Местности. Если этот Элемент Местности установлен на базе, то это определяет его площадь.

Подавляющий Огонь

Каждый раз, когда Модель, находящаяся целиком в пределах этого Элемента Местности делает дальнюю атаку, если эта Модель находится на расстоянии 6" или более по вертикали от уровня земли, и каждая Модель в целевой БЕ находится на уровне земли, улучшите характеристику "Пробивание Брони" этой атаки на 1.

Движение

- Модели **Пехоты** и **Зверей** могут двигаться через этот Элемент Местности (стены, полы, потолки, порталы, цепи и т.д.), как будто его нет. Модель не может закончить движение внутри стены, пола и т.д.
- **Пехота**, **Звери** и **Летающие** Модели могут быть установлены или закончить ход на любом уровне пола этого Элемента Местности, но, “если этот уровень не является первым этажом”, такие Модели могут сделать это только, если их база не нависает над полом на этом уровне (если у модели нет базы, никакая часть модели, которая обычно соприкасается с полем боя на уровне земли, не может нависать над полом). Все остальные Модели могут размещаться или заканчивать движение только на первом этаже этого участка местности.

Видимость

Модели не могут видеть над или через этот элемент местности (т.е. БЕ, находящаяся вне этого Элемента Местности, не может провести линию видимости к Цели на другой стороне, даже если можно провести линию через открытые окна, двери и т.д.). Исключение составляют Модели **Авиация** и **Гигантов** - видимость к таким и от таких Моделей определяется нормально, даже если этот Элемент Местности находится полностью между ними и наблюдающей моделью. Модели могут нормально видеть в этот элемент местности, а модели, которые полностью находятся в пределах этого элемента местности, могут нормально видеть из него.

Преимущество от Укрытия

Каждый раз, когда дальняя атака назначается на Модель, которая находится полностью в пределах этого Элемента Местности, либо она не “Полностью Видна” каждой Модели в атакующей БЕ из-за этого Элемента Местности, эта модель имеет Преимущество от Укрытия против этой атаки.

Ключевые слова: **Участок Местности, Руины**



Примеры Поля Боя

В далеком будущем сражения ведутся на бесконечном множестве странных и чужеродных планет, где ни один клочок земли не остался нетронутым бурей войны. Кристаллические луны, заброшенные спейсхалки, плотоядные миры смерти и разрушенные войной городские пейзажи - вот лишь некоторые из фантастических ландшафтов, которые можно воссоздать.

Поле Боя обычно создаются путем размещений Боевых Зон рядом друг с другом. Боевые Зоны - это наборы Местности от Citadel, которые включают в себя две плоскости (каждая размером примерно 22" на 30") и ряд Элементов Местности, разработанных равномерно друг от друга на этих плоскостях для наилучшего игрового опыта в Warhammer 40,000. Не волнуйтесь, если ваше поле боя не соответствует этим требованиям, но помните, что игра на поле, которое представляет собой бесплодную пустошь, либо оно переполнено Элементами Местности, может дать преимущество той или иной стороне.

Ниже приведен пример поля боя, подготовленного для сражения Ударных Сил, с хорошей смесью различных Элементов Местности, равномерно распределенных по Полю Боя.

Их правильное расположение создаст динамичный игровой процесс, который не будет давать преимущества только одному игроку.

Их правильное расположение создаст динамичный игровой процесс, который не будет давать преимущества только одному игроку.

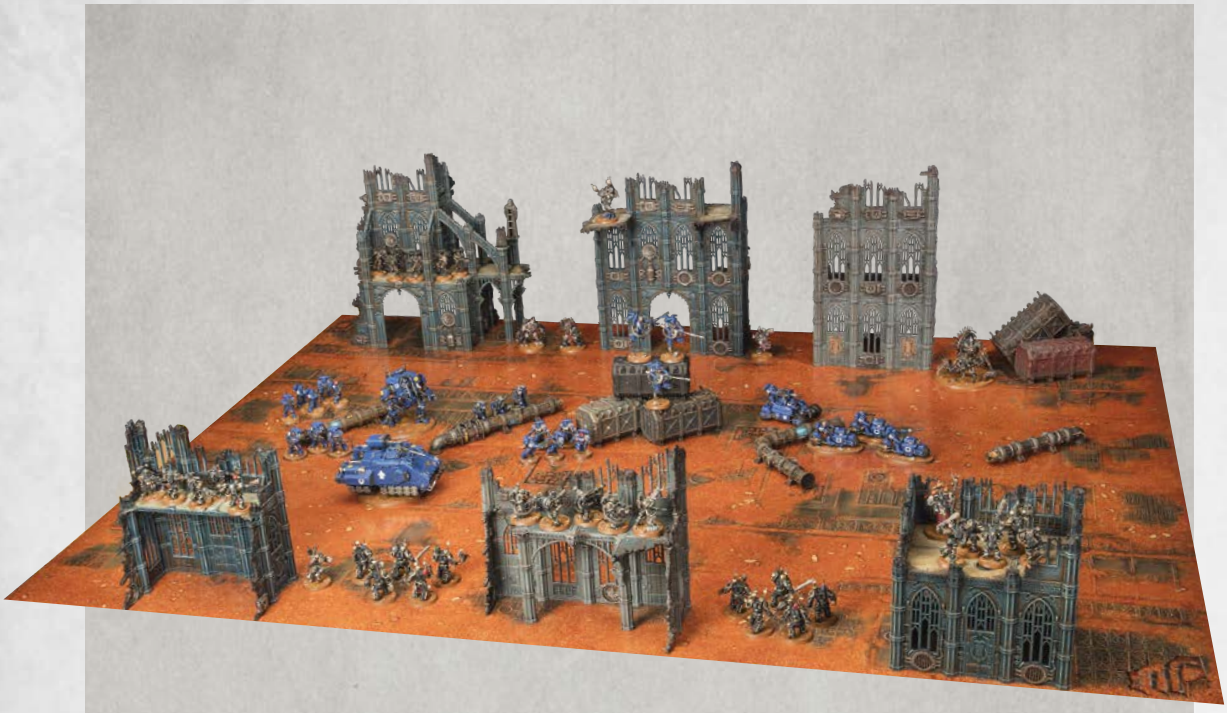


Поле боя матчевых игр: Это поле боя Ударных Сил (44" x 60") с оптимальным количеством и сочетанием Элементов Местности. Их расположение создает поле боя, которое не дает преимущества ни одному игроку, ни другому, что делает его хорошо подходящим для игры. Хотя на этом поле боя используется много Элементов Местности из Боевой Зоны: Фронтирис, вы можете добиться такого же игрового опыта, используя множество различных Элементов местности, помня о концепциях, рассмотренных Далее.



Поле боя матчевых игр: На этом поле боя Ударных Сил установлено меньше Элементов Местности, чем на поле Выше. Поле все еще выстроено так, чтобы не давать преимущества одному или другому игроку, и в центре все еще есть местность, которая блокирует видимость с одной стороны поля боя на другую. В результате, это поле боя идеально подходит для игры в матчевые игры. Поле боя с меньшим количеством местности, чем здесь, начнет давать преимущество армиям, которые полагаются на стрельбу, а не на ближний бой.





Поле боя нарративных игр Это поле боя Ударных Сил имеет идеальное количество и сочетание Элементов Местности. Самые большие **Участки Местности** были установлены вдоль двух длинных краев поля боя, в то время как в центре поля боя есть только россыпь **Препятствий**, чтобы обеспечить хоть какое-то укрытие от вражеского огня. Хотя это поле боя не является идеальным для игры в Матчевые Игры, оно могло бы стать очень тематической декорацией для нарративной игры.



Поле боя матчевых игр: Это поле боя Ударных Сил очень похоже на вышеописанное по количеству и типам Элементов Местности, но они расположены более равномерно по всему полю боя, а в центре находятся Элемент Местности, который блокирует видимость с одной стороны поля боя на другую. Это поле боя не дает преимущества ни одному игроку, ни другому, и больше подходит для типичной игры в матчевую игру.



Поле боя матчевых игр: Это поле боя Боевого патруля (44" x 30") имеет идеальное количество и сочетание Элементов Местности. Они расположены равномерно по всему полю боя, остается пространство для маневра БЕ вокруг них, а линия видимости не может быть легко проведена от одного края поля до другого, что не дает ни одному из игроков явного преимущества.



Поле боя матчевых игр: Это поле боя Боевого патруля было создано с меньшим количеством Элементов Местности, чем поле боя выше, но их расположение не дает преимущества одному игроку перед другим. Поле боя с меньшим количеством Элементов Местности, чем это, не позволит БЕ получить защиту от дальних атак, и, таким образом, даст сильное преимущество армиям, полагающимся на стрельбу, в то время как армии, полагающиеся на ближний бой, окажутся в невыгодном положении.



Поле боя нарративных игр: Это поле боя Боевого Патруля имеет идеальное количество и сочетание Элементов Местности, и было подготовлено для создания сильного тематического поля боя, которое, хотя и не идеально подходит для всех стилей игры, но создает сцену для захватывающей истории.

Авиация

Воздушное пространство над местом сражения часто наполнено движением. Истребители и бомбардировщики проносятся в небе, сражаясь друг с другом и обстреливают вражеские формирования на земле.

Некоторые модели имеют ключевое слово **Авиация**. Следующие правила описывают, как такие модели действуют на поле боя.

Размещение Воздушных Судов

Когда вам нужно Объявить Боевые Формирования, Модели **Авиации** должны начать сражение в Резервах, а не размещаться на поле боя. После начала Сражения модели **Авиации** рассматриваются как БЕ Стратегических Резерва для всех правил Резервов (стр. 43). Только БЕ, которые сами размещены в Резервах, могут начать сражение, будучи погруженными в модели **Авиация Транспорта**, которые находятся в Резерве.

Парящий

Некоторые вида авиации могут использовать векторные движители или анти-гравитационную технологию для зависания над полем боя, что позволяет охотиться за добычей или десантировать пехоту.

Некоторые Модели **Авиации** имеют "Парящий" в списке своих способностей. Когда вам нужно Объявить Боевые Формирования, прежде чем делать что-либо еще, вы должны сначала объявить, какие Модели из вашей армии с этой способностью будут находиться в Парящем Режиме.

Если Модель находится в Парящем Режиме, то до конца битвы ее характеристика Движения изменяется до 20", она теряет ключевое слово **Авиация** и теряет все связанные с ней правила для Модели **Авиации**. Модели в Парящем Режиме не начинают битву в Резервах, но вы можете перевести их в Стратегические Резервы, следуя обычным правилам, если захотите.

Авиация в Фазе Движения

Модели **Авиации** не могут Наступать, Отступать или Оставаться Неподвижными. Когда **Авиация** выбрана для движения в Фазе Движения, в Дистанции ББ от нее находятся вражеские БЕ, эта Модель **Авиации** все равно может сделать Обычное Движение.

Каждый раз, когда Модель **Авиации** делает Обычные Движение, сначала переместите модель прямо вперед, и при этом она должна переместиться минимум на 20", а все части базы Модели должны закончить ход как минимум на таком расстоянии от места начала движения. После Движения модель может повернуться на месте на угол до 90° и это не должно влиять на расстояние перемещения Модели. Если при обычном перемещении любая часть базы авиамодели пересекает край поля боя или она не может переместиться минимум на 20", то Движение модели заканчивается, и она помещается в Стратегические Резервы. Не существует верхнего предела того, на какое расстояние могут Двигаться Модели **Авиации**, поэтому их характеристика перемещения равна 20+".

Если модель **Авиации** помещена в стратегический резерв, она всегда будет прибывать из стратегического резерва в ваш следующий ход.

- **Авиация** может сделать только Обычное Движение, и может делать это, даже если находятся в Дистанции ББ вражеских Моделей.
- **Авиация** должна двигаться прямо вперед на расстояние не менее 20", и может совершить один поворот на 90°.
- **Авиация**, которая пересекает край поля боя, или которая не может сделать своё минимальное Движение, помещаются в Стратегические Резервы.



Авиация и движение других Моделей

Когда какая либо БЕ выбрана для Движения в Фазе Движения и если на Дистанции ББ с ней есть только вражеские Модели **Авиация**, то БЕ все равно может сделать Обычные Движения или Наступление.

Когда какая либо Модель делает любой вид Движения, она может двигаться через вражеские Моделями **Авиации**, как будто их там нет, и может перемещаться в пределах Дистанции ББ вражеских моделей **Авиации**, но она не может закончить этот движение поверх или в Дистанции ББ вражеских Моделей **Авиации**.

- БЕ все могут сделать Обычное Движение или Наступление, если в Дистанции ББ от них находятся только Вражеская **Авиация**.
- Все Модели могут двигаться в Дистанции ББ от Вражеской **Авиации**, но не могут закончить ход в Дистанции ББ от вражеских Моделей **Авиации**.
- Модели могут перемещаться над **Авиацией**, когда они делают любое Движение.

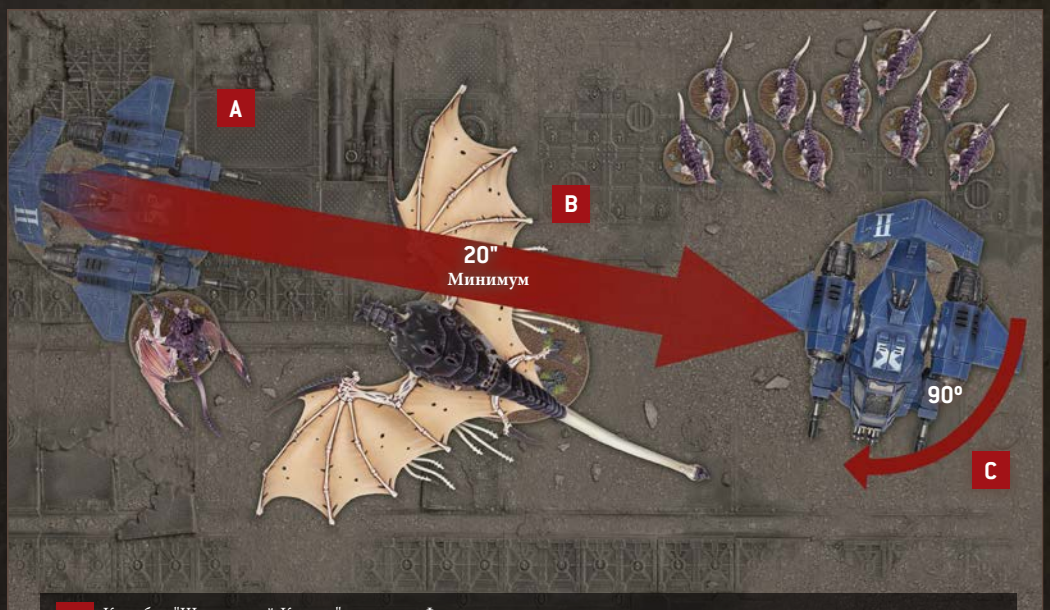
Авиация в Фазах Нападения и Схватки

БЕ **Авиации** не могут Объявлять Нападение, и только Летающие БЕ, могут выбрать **Авиацию** в качестве цели своего Нападения. Такие БЕ могут закончить своё движение Нападения в Дистанции ББ одной или нескольких вражеских БЕ **Авиации**.

Модель **Авиации** может Сражаться, только если она находится в Дистанции ББ одной или нескольких вражеских **Летающих** БЕ, и может совершать атаки ближнего боя только против **Летающих** БЕ. Только **Летающие** Модели могут совершать атаки ближнего боя против БЕ **Авиации**.

БЕ **Авиации** не могут делать Движение "Ввязывания" или "Объединения". Каждый раз, когда любые другие модели делают Движение "Ввязывания" или "Объединения" (если только эта не **Летающие** Модели"), Модель **Авиации** игнорируются как "ближайшие вражеские модели".

- Только те БЕ, которые умеют **Летать**, могут Нападать на **Авиацию** или совершать против них атаки ближнего боя.
- **Авиации** не может атаковать, Ввязываться или Объединяться и может атаковать в ближнем бою только те БЕ, которые умеют **Летать**.
- Когда модель Ввязывается или Объединяется, кроме тех, что умеют **Летать**, игнорируйте **Авиацию** при определении ближайшей вражеской модели.



A Корабль "Штормовой Коготь" начинает Фазу Движения в Дистанции ББ от вражеского Тиранида Прайма. Штормовой Коготь является Моделью **Авиации** и не находится в Режиме Парения, поэтому может свободно сделать Обычное Движение.

B Штормовой Коготь должен двигаться минимум на 20" прямо вперед, даже если это приведет его в Дистанцию ББ с вражеской БЕ.

C После завершения своего обычного Движение, Штормовой Коготь может поворачиваться на месте на угол до 90º.

Обратите внимание, что если в любой момент во время своего хода Штормовой Коготь покинет поле боя из-за требования минимального движения, он помещается в Стратегические Резервы и появится в следующий ход контролирующего игрока.

Соберите свою Армию

Для того чтобы сыграть в игру Warhammer 40,000, вам необходимо собрать Армию. Для этого выполните следующую последовательность действий.

1 Выберете Размах битвы

Вместе со своим противником выберите один из приведенных ниже Размахов Битвы. Это определит общее количество очков, которые каждый игрок может потратить на создание своей армии, и, как следствие, продолжительность сражения. Очки - это мера силы БЕ на поле боя; чем выше кол-во очков БЕ, тем она мощнее. Значения очков для БЕ представлены в других источниках, таких как “Кодексы” и “Полевое Руководство Маниторум”. Вам нужно будет обратиться к ним при создании своей Армии.

Вторжение	
Очков на Армию	**1000**
Длительность	**До 2 часов**

Ударные Силы	
Очков на Армию	**2000**
Длительность	**До 3 часов**

Нашествие	
Очков на Армию	**3000**
Длительность	**До 4 часов**

2 Создайте Список свой Армии

Подробная информация о вашей армии должна быть занесена в список Армии. Его можно написать на листе бумаги или записать с помощью приложения Warhammer 40,000. Игроки должны показать готовый список Армии своему противнику перед началом боя.

Вы можете скачать пустые бланки для составления Списков Армии на сайте warhammer-community.com.

3 Выберете фракцию Армии

Отметьте в списке вашей Армии одно ключевое слово среди ключевых слов "Фракции", которое будет Фракцией Вашей Армии.



4

Выберете правила вашего Подразделения

Отметьте в списке армии один набор правил Подразделений для вашей Армии. Некоторые наборы правил Подразделений содержат список БЕ, которые вы должны или не должны включать в свою армию. Вы должны следовать всем этим правилам при создании своей Армии.

5

Выберете Боевые Единицы

Выберите все БЕ, которых вы хотите включить в свою Армию. Ваша Армия должна включать хотя бы одну БЕ **Персонажа**. Каждый раз, когда вы включаете БЕ в свою Армию, она может взять любые Улучшения, Усовершенствования или Опции, к которым у него есть доступ. Отметьте в список Армии количество моделей в БЕ, оружие, боевую экипировку, улучшения и любые усовершенствования, которые он имеет, а также их стоимость в очках. Вычтите это значение очков из общего количества, допустимого для вашего размаха битвы.

Вы можете включить определённую БЕ в свою армию, только если:

- Эта БЕ имеет ключевое слово Фракции, которое вы выбрали для своей Армии на шаге 3.
- У вас осталось достаточно очков.
- В вашей Армии еще нет трех БЕ с таким же названием, как у этой БЕ, или шести БЕ с таким же названием, как у этой БЕ, если это **Фронтовая** БЕ или БЕ **Преданного Транспорт****.

Усовершенствования могут быть даны только БЕ **Персонажей**, и в вашей Армии не может быть более трех Усовершенствований. Ни одна БЕ не может иметь более одного Усовершенствования, и каждое Усовершенствование, включенное в вашу Армию, должно быть уникальным. **Эпическим Героям** нельзя давать никаких Усовершенствований. Ваша армия не может включать одного и того же **Эпического Героя** более одного раза.

** *Каждая БЕ Выделенного транспорта из вашей армии должна начинать битву с хотя бы одной БЕ, погруженной в неё, иначе она не может быть выставлена в этой битве и будет считаться уничтоженной в первом раунде битвы.*

6

Выберете Военноначальника

Выберите одну Модель **Персонажа** из вашей Армии в качестве Военачальника - это будет лидер вашей Армии - и запишите это в списке Армии. Ваш Военачальник получает ключевое слово "**Военачальник**".





Миссии

Прежде чем начать войну в игре Warhammer 40,000, вы должны выбрать Миссию. Основные правила включают одну миссию - "Только война", которая идеально подходит для быстрого начала игры. Другие можно найти других книгах, или вы можете сыграть миссию собственного сочинения. Если вы и ваш противник не можете договориться о том, вы должны бросить кубик и победитель будет решает.

1

Соберите Армию

Игроки формируют свои армии в зависимости от выбранного размера сражения, как описано на страницах 55-56. Каждая Миссия подсказывает игрокам, какой размер битвы они могут разыграть, и может включать дополнительные правила, которые могут повлиять на то, как игроки будут собирать свои Армии.

2

Прочитайте цели Миссии

В каждой Миссии указываются ее Основные Цели, а также могут быть включены одно или несколько специальных правил. Они описывают уникальные ситуации или способности, которые могут быть использованы в битве.

3

Создайте Поле Боя

Каждая миссия содержит подробную информацию о размере поля боя, которое вам понадобится. В каждой миссии также будет указано, нужно ли устанавливать какие-либо Элементы Местности или Маркеры Целей, а также подробно описано, где их устанавливать. В остальном предполагается, что для создания поля боя вы используете рекомендации на страницах 49-52. Если вы используете поле боя, размер или форма которого отличаются от приведенных в руководстве, вам придется скорректировать расстояния, расположение Зон Расстановки, Маркеров Целей и Элементов Местности соответствующим образом.

4

Определите Атакующего и Защищающего.

Проведите жеребьёвку и победитель становится Атакующим, а противник - Защищающимся.

5

Объявите боевые формации

В порядке, указанном ниже, оба игрока тайно записывают:

- Какие из БЕ Лидеров начнут сражение в Соединенной БЕ (они должны указать, какая БЕ Лидеров к какому отряду Телохранителей прикреплена).
- Какие из БЕ начнут сражение буду погруженными в Модели **Транспорта** (они должны указать, какие БЕ погружены в какие Модели).
- Какие из их БЕ начнут сражение в Резервах (включая стратегический резерв).

Когда оба игрока сделали это, они объявляют о своем выборе противнику.

6

Разместите Армии

Каждая Миссия включает карту Расстановки, на которой показано, где каждый игрок может расставлять Модели своей Армии (это называется его Зоной Расстановки), и перечислены все ограничения, которые применяются к расстановке.

7

Определите первый ход

В каждой Миссии будет указано, как определить, кто из игроков ходит первым.

8

Отыграйте предбоевые правила

Игроки поочередно отыгрывают все предбоевые правила, которые есть у БЕ их армий, начиная с игрока, который будет делать первый ход.

9

Начните Битву

Начинается первый боевой раунд. Игроки продолжают отыгрывать раунды битвы до тех пор, пока битва не закончится.

10

Закончите Битву

В каждой Миссии указано, когда заканчивается битва. Как правило, это происходит после завершения определенного количества раундов или после достижения одним из игроков определенного условия победы.

11

Определите победителя

Каждая Миссия подскажет вам, что нужно сделать, чтобы выиграть игру. Если ни одному из игроков не удается добиться победы, то игра заканчивается ничьёй.

Маркеры Целей

Маркеры Целей представляют собой объекты тактического или стратегического значения, которые обе стороны пытаются захватить, например, ценные артефакты, жизненно важные ресурсы или узлы связи. Если в Миссии используются маркеры целей, то в ней будет указано, где они расположены на поле боя. Их можно изобразить любым подходящим маркером, но мы рекомендуем использовать круглые маркеры диаметром 40 мм.

Устанавливая Маркеры Целей на Поле Боя, размещайте их так, чтобы они находились в центре точки, указанной в Миссии. При измерении расстояний от и до Маркеров Цели измеряйте его от и до ближайшей их части. Модели могут перемещаться над Маркерами Цели, как будто их там нет, но они не могут закончить ход поверх Маркера Цели.

В начале битвы каждый Маркер Целей на поле боя считается ничейным и не контролируется ни одним из игроков. Чтобы контролировать маркер цели, игроку сначала нужно поместить свою модели в радиус его действия. Модель находится в радиусе действия Маркера Цели, если она находится в пределах 3" по горизонтали и 5" по вертикали от этого Маркера.

Каждая модель имеет характеристику "Контроль Объекта" (КО), указанную в ее инфолисте. Чтобы определить Степень Контроля игрока над объективным маркером, сложите характеристики КЦ всех моделей из армии игрока, которые находятся в радиусе действия этого Маркера Цели. Игрок будет контролировать Маркер Цели в конце любой фазы, если его Степень Контроля над ним больше, чем у противника. Если оба игрока имеют одинаковую Степень Контроля над Маркером Цели, этот Маркер Цели является спорным.

- Модель находится в радиусе действия маркера цели, если она находится в пределах 3" по горизонтали и 5" по вертикали.
- Уровень контроля: Сложите характеристики КО всех моделей игрока в радиусе действия Маркера Цели.
- Маркер Цели контролируется игроком с наивысшей Степенью Контроля (при равенстве он становится Нечейным).
- Модели не могут закончить ход на вершине маркера цели.

Советы и подсказки
Маркеры Цели и Элементы Местности

Многие игроки предпочитают оживлять историю своих миссий, размещая Маркеры Цели в интересных Элементах Местности на поле боя. При создании Элементов Местности вы можете разместить их там, где должен находиться Маркер Цели, при условии, что вы можете переместить Маркер Цели прямо на этот Элемент Местности, и он будет лежать ровно, не нависая над какой-либо ее частью. Маркер Цели должен находиться на расстоянии более 1 дюйма от всех непроходимых частей этого Элемента Местности (например, стен руин), чтобы у Моделей было достаточно места для передвижения вокруг него.

Если невозможно установить особенности местности или маркеры цели таким образом, и оба игрока согласны с этим, вы можете сдвинуть позиции любого Элемента Местности или Маркера Цели так, чтобы эти условия были выполнены. Конечно положение Маркера Цели должно быть как можно ближе к месту, указанному на карте вашей миссии, но если оба игрока согласны изменить расположение поля боя, чтобы создать более интересную историю, то вы можете это сделать, чтобы чувствовать себя свободнее.

Отметки на карте Миссии



Зона Расстановки Атакующего
Атакующий должен расставлять свою армию в этой зоне.



Зона Расстановки Защищающегося
Защищающий должен расставлять свою Армию в этой зоне.



Нейтральная Земля
Часть поля боя, что не занята Зонами Расстановки Игроков - называется Нейтральной Зоной.



Маркеры Цели
Расположение Маркеров Целей на Поле боя, как правило, показано на карте Миссии и представлены этой иконкой.



Край поля боя Атакующего



Край поля боя Защищающегося



Центр поля боя

Только Война

Миссия

Пришло время доказать свою состоятельность как величайшего полководца в Галактике! Все, что стоит между Вами и окончательной славой, - это силы врага, стремящиеся уничтожить Вас. Уничтожайте вражескую армию и защищайте стратегические объекты, разбросанные по всему полю боя, не давая противнику сделать то же самое.

1 Соберите Армию

Во-первых, игрокам необходимо собрать армии в соответствии с выбранным размером сражения, как описано на страницах 55-56. Эта миссия предназначена для битв масштаба "Вторжение", "Ударные Силы" и "Нашествие".

2 Цели Миссии

Захватить и Удерживать

Постоянная цель

Начиная со второго раунда битвы, в конце Фазы Командования каждого игрока, игрок, чей ход наступил, получает 1 Победное Очко (ПО) за каждый Маркер Цели, который он контролирует (максимум 3 ОВ за ход). Подробную информацию о том, как контролировать Маркеры Целей, можно найти на странице 58.

3 Создайте поле боя

Теперь игроки создают поле боя и устанавливают Элементы Местности, используя рекомендации на страницах 49-52. Минимальный размер поля битвы зависит от выбранного Размаха Битвы, как показано в таблице ниже.

Поле Боя

Размер Битвы	Минимальный Размер Поля Боя
Вторжение/Ударные Силы	**44" x 60"**
Нашествие	**44" x 90"**

Затем игроки должны поочередно устанавливать Маркеры Целей на поле боя, начиная с того игрока, который жеребьевку, пока не будет установлено в общей сложности четыре Маркера. Маркеры Целей не могут быть размещены в пределах 6" от любого края поля боя или в пределах 9" от любых других Маркеров Целей.

4 Определите Защищающегося и Атакующего

Игроки проводят Жеребьёвку и победитель становиться Атакующим, а противник - Защищающимся.

5 Объявите Боевые Формации

В порядке, указанном ниже, оба игрока тайно записывают:

- Какие из БЕ Лидеров начнут сражение в Соединенной БЕ (они должны указать, какая БЕ Лидеров к какому отряду Телохранителей прикреплена).
- Какие из БЕ начнут сражение буду погруженными в Модели **Транспорта** (они должны указать, какие БЕ погружены в какие Модели).
- Какие из их БЕ начнут сражение в Резервах (включая стратегический резерв).

Когда оба игрока сделали это, они объявляют о своем выборе противнику.



6 Разместите Армии

Затем игроки поочередно выставляют свои БЕ по одному, начиная с Атакующего. Модели должны быть расставлены полностью в Зоне Расстановки контролирующего игрока. Продолжайте расставлять БЕ до тех пор, пока оба игрока не расставят все БЕ своих Армий, или пока у вас не закончится место для расстановки новых БЕ. Если один игрок закончил расставлять свою Армии, его противник продолжает расставлять оставшиеся БЕ своей Армии.

Если у обоих игроков есть БЕ со способностями, позволяющими устанавливать их после Расстановки обеих армий, игроки должны провести жеребьёвку после того, как все остальные БЕ будут выставлены, и поочередно устанавливать эти БЕ, начиная с победителя.

7 Определите первый ход

Игроки снова должны провести жеребьёвку и победитель ходит первым.

8 Отыграйте предбоевые правила

Игроки теперь отыгрывают все предбоевые правила, которые есть в их армии.

9 Начните Битву

Начинается первый боевой раунд. Игроки продолжают отыгрывать раунды битвы до тех пор, пока битва не закончится.

10 Закончите Битву

Битва заканчивается, когда все Модели в Армии одного игрока не будут уничтожены или когда закончится пятый раунд битвы (в зависимости от того, что наступит раньше).

11 Определите победителя

Если в конце битвы одна армия уничтожена, победителем становится игрок, командующий армией противника. В противном случае побеждает игрок с наибольшим количеством Победных очков (в случае равенства очков битва оканчивается ничьей).

