

Основные правила

В мрачной тьме далёкого будущего человечество балансирует на грани вымирания. Империя Человечества, осаждаемый со всех сторон хищными ксеносами, гнусными предателями и порождёнными варпом демонами, вновь обращает взор к своим величайшим героям, чтобы отсрочить надвигающуюся тьму. Нет времени для мира. Нет передышки. Нет прощения. Есть только война.



Каждый раздел и подраздел отмечен ссылочным номером; они используются для внутренних ссылок. В таблице ниже указан каждый раздел по номеру страницы.

Вступлениеpg 4-5

Основные правила pg 6-25

Основные правила Warhammer 40,000, включая использование листов данных(datasheets) , а также перемещение и атаки ваших моделей.

01. Основные понятияpg 8	04. Совершение атак pg 16
02. Листы данных(datasheets)pg 10	05. Последовательность атакиpg 18
03. Перемещение(moving). pg 12	06. Другие понятия pg 24

Игровой раунд pg 26-43

Warhammer 40,000 играется серией игровых раундов, в которых каждый игрок делает ход, состоящий из пяти фаз.

07. THE BATTLE ROUND(игровой раунд)..... pg 28	10. SHOOTING PHASE (ф. стрельбы)..... pg 34
08. COMMAND PHASE (ф. командования).... pg 30	11. CHARGE PHASE (ф. рывков)..... pg 36
09. MOVEMENT PHASE (ф. перемещения).... pg 32	12. FIGHT PHASE (ф. бл. боя)..... pg 38

Поля сражений и тактика pg 44-59

В этом разделе объясняется, как создать эпическое поле боя с использованием укрытий(terrain)и целей(objectives), а также как использовать тактические инструменты, такие как стратегемы(stratagems) и задачи(actions).

13. TERRAIN (укрытия)..... pg 46	15. STRATAGEMS (стратегемы)..... pg 54
14. OBJECTIVES (цели) pg 52	16. ACTIONS (задачи)..... pg 58

Продвинутые правила pg 60-75

В этом разделе объясняется, как использовать более специализированные типы юнитов, а также как усилить вашу армию юнитами, которые еще не находятся на поле боя.

17. Монстры и техника pg 62	21. Полеты и рывкиpg 70
18. Транспорт pg 64	22. Другие правила и способности.....pg 72
19. Присоединяемые юниты pg 66	23. Летательные аппараты(Aircraft)..pg 74
20. Стратегические резервы. pg 68	

Справочный раздел pg 76-89

Здесь представлены способности, универсальные для многих юнитов и видов оружия в Warhammer 40k, а также ознакомительные материалы, которые можно найти в приложении Warhammer 40k.

24. Основные способности.....pg 78 Приложение к правилам..... pg 86

Индекс основных правил pg 89

На счет ошибок или предложений по редактированию пишите в вк. <https://vk.ru/id88420103>. Если кто-то захочет поддержать тоже пишите скину координаты. Постараюсь поддерживать правки и новые дополнения от гв в 11 редакции. Всем приятной игры!



ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в основные правила Warhammer 40,000. На следующих страницах вы найдете все, что вам нужно знать, чтобы сражаться в охваченной войной галактике 41-ого тысячелетия

Warhammer 40,000 - это настольная игра-сражение, в которой каждый игрок командует армией миниатюр Citadel, представляющих силы Империя или одного из его многочисленных врагов. Игроки перемещают свои войска по полю боя и атакуют, чтобы уничтожить противников с помощью смертоносной стрельбы и кровавых рукопашных схваток.

Игра разворачивается с серии боевых раундов, обычно их бывает пять. в течении каждого раунда каждый игрок совершает ход, состоящий из пяти фаз. На протяжении этих фаз игроки передвигают свои силы по полю боя и наносят удары. В конце пятого раунда, благодаря сочетанию мастерства, тактики и доли везения, один из игроков становится победителем.



Каждая игра в Warhammer 40,000 играется с использованием **миссии**, которую вы должны сгенерировать перед началом. Вы можете сделать это, используя колоду миссий Warhammer 40,000. Каждая миссия сообщит вам, как подготовиться к битве и развернуть свои силы, а также любые дополнительные правила, которые будут действовать. Самое главное, она также укажет, что игрокам нужно сделать, чтобы победить!

Миссии предписывают игрокам **собрать армию** из своей коллекции миниатюр Citadel и указывают общий размер этих армий. Простое руководство по сбору армии можно найти в приложении Warhammer 40,000. Само по себе это увлекательное хобби, позволяющее исследовать практически безграничные повествовательные темы и комбинации юнитов для более чем двух десятков фракций.

Для любой фракции, которую вы хотите коллекционировать и использовать в игре, **Кодекс** является бесценным руководством. Каждый Кодекс — это главный справочник по этой фракции, наполненный вдохновляющим лором, иллюстрациями и фотографиями, а также правилами, представляющими модели этой фракции и уникальные стили боя, которые они могут использовать на столе.

И наконец, перед игрой в Warhammer 40,000 вам нужно создать **поле боя** с различными укрытиями(terrain). Вы можете использовать любую поверхность, на которую можно поставить модели и тиррейн; идеально подходит стол. Ваша миссия сообщит вам размер поля боя, который следует использовать, и даст рекомендации по количеству и размещению тиррейна. Таким образом, игроки могут воссоздать многие кошмарные поля сражений 41-го тысячелетия, от плотоядных миров смерти до разрушенных войной городских пейзажей.

Следующие страницы содержат Основные правила, которые должен знать каждый игрок в Warhammer 40,000. Эта книга — ваше незаменимое руководство по захватывающим варгеймам, которые оживляют мрачные и отчаянные конфликты 41-го тысячелетия. Так что хватайте кубики и рулетку, закалите свою решимость, и пусть ваши победы войдут в легенды!



WARHAMMER 40,000: THE APP

Приложение Warhammer 40,000 — лучший компаньон для ваших игр в Warhammer 40,000! Помимо расширенных основных правил с расширенными справочными функциями, приложение позволяет легко создавать список армии и получать доступ к правилам вашей фракции.

Приложение Warhammer 40,000 также является лучшим местом для получения самых последних обновлений для вашей фракции, от дополнительного лора до совершенно новых правил.

На следующих страницах ссылки на дополнительный контент приложения выделены зеленым цветом, как показано ниже:

► [Example App Reference](#)

Отсканируйте код ниже, чтобы начать работу с приложением Warhammer 40,000.





Базовые правила



Прежде чем вы узнаете, как перемещать своих воинов по полю боя и атаковать врага в смертоносных перестрелках и кровавых рукопашных схватках, этот раздел познакомит вас с некоторыми основными понятиями, лежащими в основе каждого сражения в Warhammer 40,000.

Армии 01.01

Каждый игрок в игре Warhammer 40,000 командует армией, состоящей из юнитов моделей. Вы контролируете все модели в своей армии. Если правило ссылается на «контролирующего игрока» ('controlling player'), оно относится к игроку, который контролирует модели, на которые распространяется это правило.

Юниты и модели 01.02

Юнит может содержать одну или несколько моделей. Эти модели перемещаются и сражаются вместе как единая группа. У большинства моделей есть основание, которое также является частью этой модели для всех целей правил. Правила иногда влияют на «союзные» или «вражеские» модели или юниты, которые определяются следующим образом:

- Союзные(friendly) юниты и модели — это те, что в вашей армии.
- Вражеские(enemy) юниты и модели — это те, что в армии вашего оппонента.

Если правило влияет на юниты или модели, не уточняя, являются ли они союзными или вражескими, это правило влияет на любой юнит или модель, независимо от того, в чьей они армии. Когда эффект или способность применяется к юниту, она применяется к каждой модели в этом юните.

Активный игрок и противостоящий

игрок 01.03

В любой момент времени один игрок является «активным игроком», а его оппонент — «противостоящим игроком». Какой игрок является каким, меняется на протяжении битвы, но оба игрока всегда являются либо тем, либо другим; всякий раз, когда игрок становится активным, его оппонент становится противостоящим игроком, и наоборот.

Когда не идет ход ни одного игрока (например, в начале или конце игрового раунда), активным игроком является игрок, который делает первый ход в каждом игровом раунде.

Когда идет ход игрока, этот игрок является активным игроком, за следующими исключениями:

- Каждый раз, когда юнит выбирается для **перемещения**(selected to move), контролирующий этот юнит игрок является активным игроком до окончания этого перемещения.
- Каждый раз, когда юнит выбирается для **стрельбы**(selected to shoot) или выбирается для **ближнего боя**(selected to fight), контролирующий этот юнит игрок является активным игроком до тех пор, пока эти атаки не будут завершены.



Измерение расстояний 01.04

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

Когда правило ссылается на положение модели по отношению к чему-либо на поле боя, если не указано иное, измеряйте расстояние до ближайшей части основания этой модели.

Кубики 01.05

Вам понадобятся шестигранные кубики (часто обозначаемые как D6). Существует множество способов обозначения бросков кубиков, включая:

- 2+, 3+ и так далее: 2+ означает результат 2 или более, 3+ означает результат 3 или более и так далее.
- 1-3, 4-6 и так далее: Любой результат в указанном диапазоне будет взаимодействовать с указанным правилом.
- 2D6, 3D6 и так далее: Бросьте указанное количество D6 и сложите значения вместе (например, чтобы бросить 2D6, бросьте два D6 и сложите значения).
- D3: Бросьте один D6 и разделите результат пополам (округляя в большую сторону).
- D6+1, 2D6+3 и так далее: Бросьте указанное количество кубиков и прибавьте указанное значение к результату.

Проверка лидерства 01.06

Чтобы выполнить **проверку лидерства**(leadership roll) для юнита, его контролирующий игрок бросает 2D6: если результат равен или превышает одну или несколько характеристик **Ld** в этом юните, проверка успешна. В противном случае проверка провалена. Правило, которое предписало вам выполнить эту проверку лидерства(leadership roll), опишет последствия успеха или провала этой проверки.

Проверка на боевой шок 01.07

Чтобы выполнить проверку боевого шока(battle-shock roll) для юнита, его контролирующий игрок выполняет для него проверку лидерства (leadership roll) см.выше.

- Если проверка успешна, юнит не становится подверженным боевому шоку(battle-shocked.)
- Если проверка **провалена**, этот юнит и каждая модель в нем становится подверженной боевому шоку (battle-shocked).

Пока юнит **подвержен боевому шоку(battle-shocked)**:

- Характеристика Objective Control (OC) всех его моделей изменяется на '-' (02.02).
- Его контролирующий игрок не может нацеливать на этот юнит **стратегемы (stratagems)** (15).
- Он **не имеет права начинать задачи(actions)** (16), и любая начатая задача (**action**) не может быть завершена

СМ. ТАКЖЕ

ЮНИТЫ И МОДЕЛИ

- Frame 17.02

АКТИВНЫЙ ИГРОК И ПРОТИВОСТОЯЩИЙ ИГРОК

- ▶ **Правила для игрока**
- ▶ **Последовательность** выполнения правил

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

- ▶ **Ближайшая модель/юнит**
- ▶ **Четверть стола**
- ▶ **В пределах/Полностью** в пределах

КУБИКИ

- ▶ **Автоматический успех**
- ▶ **Модификация бросков кубиков**
- ▶ **Перебросы**
- ▶ **Броски**

ПРОВЕРКИ НА БОЕВОЙ ШОК

- Фаза командования 08.00
- ▶ **Множественные проверки** боевого шока

BATTLEFIELD MORALE

Моральный дух и организация войск могут колебаться и рушиться во время битвы. Это проверяется с помощью проверок боевого шока (battle-shock rolls), чаще всего в Фазе командования. Провал такой проверки означает, что мужество юнита падает из-за потерь или других помех, снижая его боевую эффективность. Аналогично, некоторые правила потребуют от вас проверить готовность юнита с помощью проверки лидерства(leadership roll.).

У каждого юнита есть лист данных (datasheet), который объясняет, как он действует в бою. Здесь вы узнаете, как использовать листы данных (datasheets) при подготовке армии и во время игры.

1. DATASHEET NAME 02.01

Здесь вы найдете название юнита.

2. PROFILES (характеристики) 02.02

Они содержат следующие характеристики, которые показывают, насколько сильны модели в юните:

Move (передвижение) (M): Скорость, с которой модель перемещается по полю боя. Если модель имеет характеристику M '-', она может быть установлена на поле боя, но в остальном не может быть перемещена.

Toughness (стойкость) (T):
Устойчивость модели к вреду.

Save (спас-бросок) (Sv):
Представленный как результат броска кубика (например, 4+), указывает на защиту, которую дает модели ее броня.

Invulnerable Save (неуязвимый спас-бросок) (InSv): Представленный как результат броска кубика (например, 4+). Некоторые модели защищены эзотерическими средствами в дополнение к физической броне, такими как силовые поля или сверхъестественные рефлексy. Не все модели имеют характеристику InSv, но если она есть, она будет указана здесь.

Wounds (раны) (W): Раны представляют, сколько урона может выдержать модель, прежде чем она будет уничтожена. Если раны модели снижаются до 0 или ниже, модель уничтожена.

Leadership (лидерство) (Ld):
Представленное как результат броска кубика (например, 7+), показывает, насколько модель храбра, решительна или самоконтролируема.

Objective Control (контроль цели) (OC):
Насколько эффективно модель может контролировать цель (objective) на поле боя. Если модель имеет характеристику OC '-', она вообще не может контролировать цели (objectives).

3. ABILITIES (способности) 02.03

Многие юниты имеют способности, которые могут применяться во время игры. Они будут описаны здесь.

4. WEAPONS (оружие) 02.04

Оружие имеет следующие характеристики:

Range (дальность) (R): Как далеко может стрелять дистанционное оружие. Оружие с характеристикой R «Ближнее» (Melee) является оружием ближнего боя.

Attacks (атаки) (A): Сколько кубиков атаки (attack dice) используется каждый раз при использовании этого оружия.

Ballistic Skill (навык стрельбы) (BS):
Представленный как результат броска кубика (например, 4+), показывает, насколько точен владелец при стрельбе из соответствующего оружия.

Weapon Skill (навык ближнего боя) (WS): Представленный как результат броска кубика (например, 4+), отражает мастерство владельца в использовании соответствующего оружия ближнего боя.

Strength (сила) (S): Чем выше характеристика S оружия, тем больше вероятность нанести рану врагу.

Armour Penetration (бронепробитие) (AP): Представленное как модификатор броска кубика (например, -1). Чем больше модификатор, тем лучше оружие пробивает-прорезает защиту цели.

Damage (урон) (D): Количество урона, наносимого атакой.

5. KEYWORDS (ключевые слова) 02.05

Листы данных имеют список ключевых слов, разделенных на ключевые слова фракции и другие ключевые слова. Первые используются при решении, какие модели включать в вашу армию, но в остальном оба функционально одинаковы. Ключевые слова пишутся заглавными буквами, полужирным шрифтом

Некоторые правила связаны с одним или несколькими ключевыми словами. Например, правило может говорить, что оно применяется к юнитам ПЕХОТЫ (INFANTRY). Это означает, что оно применяется только к юнитам, имеющим ключевое слово INFANTRY.

Единственное и множественное число одного и того же ключевого слова функционируют одинаково.

6. UNIT COMPOSITION

AND OTHER RULES (Состав юнита и другие

правила) 02.06

В этом разделе подробно описано количество и типы моделей в юните. Каждая из этих моделей будет иметь один набор стандартного снаряжения, который будет перечислен здесь. Здесь также могут быть перечислены другие правила, например, к каким юнитам может присоединиться юнит-лидер (leader) или какие юниты могут сесть в ТРАНСПОРТ TRANSPORT.

7. WARGEAR OPTIONS (Опции снаряжения) 02.07

Некоторые листы данных имеют список опций снаряжения. Когда вы включаете такой юнит в свою армию, вы можете использовать эти опции, чтобы изменить оружие и другое снаряжение его моделей.

СМ. ТАКЖЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ И ОРУЖИЕ

- Модификаторы характеристик
- Уничтожен
- Случайные характеристики

СПОСОБНОСТИ

- Аура-способности 22.01
- Способности фракции 22.02
- Пси-способности 22.03
- Способности снаряжения 22.04

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- Смешанные ключевые слова в юнитах

1

2

4

7

5

3

6

BOYZ

M	T	SV	W	LD	OC
6"	5	5+	1	7+	2
6"	5	5+	2	7+	2

BOYZ

BOSS NOB

Boyz charge forward in large, anarchic mobs led by hulking Boss Nobz. Laying down hails of inaccurate but enthusiastic dakka they dash toward the enemy before hurling themselves into close-quarters combat, where their sheer muscle, ferocity and vicious choppas help them make short work of the foe.

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Kustom shoota [RAPID FIRE 2]	18"	4	5+	4	0	1
Kombi-rokkit	24"	1	5+	10	-2	3
Kombi-shoota	24"	2	5+	4	0	1
Shoota [RAPID FIRE 1]	18"	2	5+	4	0	1
Slugga [CLOSE-QUARTERS]	12"	1	5+	4	0	1

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Big choppa	Melee	3	3+	7	-1	2
Choppa	Melee	3	3+	4	-1	1

WARGEAR OPTIONS

- The Boss Nob can have its 1 kustom shoota replaced with 1 kombi-shoota and 1 kombi-rokkit.

ABILITIES

FACTION: Waaagh!

Get da Good Bitz: At the end of your Command phase, if this unit controls an **objective**, that **objective** is **secured** by your army.

UNIT COMPOSITION

- 1 Boss Nob
- 9 Boyz

The Boss Nob is equipped with: 1 slugga, 1 kustom shoota, 1 big choppa

Every Boy is equipped with: 1 slugga, 1 shoota, 1 choppa

KEYWORDS: INFANTRY; BATTLELINE; NOB; EXPLOSIVES; BOYZ

FACTION KEYWORDS: ORKS

Во время битвы вы будете перемещать свои модели, поднимая их и меняя их положение на поле боя. Принципы перемещения объяснены здесь.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ 03.01

Существует несколько типов перемещений, которые может совершить юнит. Каждый из них определяет, какие юниты имеют право на его совершение, каково его **максимальное расстояние**(maximum distance) или **расстояние установки**(set-up distance), а также любые условия, которые должны быть соблюдены.

Каждый раз, когда вы перемещаете юнит, вы можете перемещать одну или несколько его моделей, по одной, перемещая их по прямой линии и/или поворачивая, столько раз, сколько захотите.

Каждый раз, когда вы перемещаете модель, если не указано иное:

- Её можно перемещать сквозь союзные модели.
- Её можно перемещать через любое пространство, через которое может пройти её основание.
- Её основание нельзя перемещать сквозь вражеские модели.
- Её основание не может пересекать край поля боя.
- Все условия «Во время перемещения» (While Moving) должны быть соблюдены.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МОДЕЛИ ПО ПРЯМОЙ ЛИНИИ

Каждый раз, когда вы перемещаете модель по прямой линии, перемещайте её горизонтально по полю боя. Измеряйте расстояние от одной и той же точки на её основании в начале и в конце этого перемещения и прибавляйте это расстояние к любому другому расстоянию, которое она преодолела с момента начала перемещения её юнитом. Пройденное расстояние не может превышать максимальное расстояние(maximum distance) для данного типа перемещения(move type).

ПОВОРОТ МОДЕЛИ

Каждый раз, когда вы поворачиваете модель, поверните её на любое количество градусов вокруг центра её основания, удерживая её вертикально. Обратите внимание, что поворот модели не учитывается в пройденном ею расстоянии.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

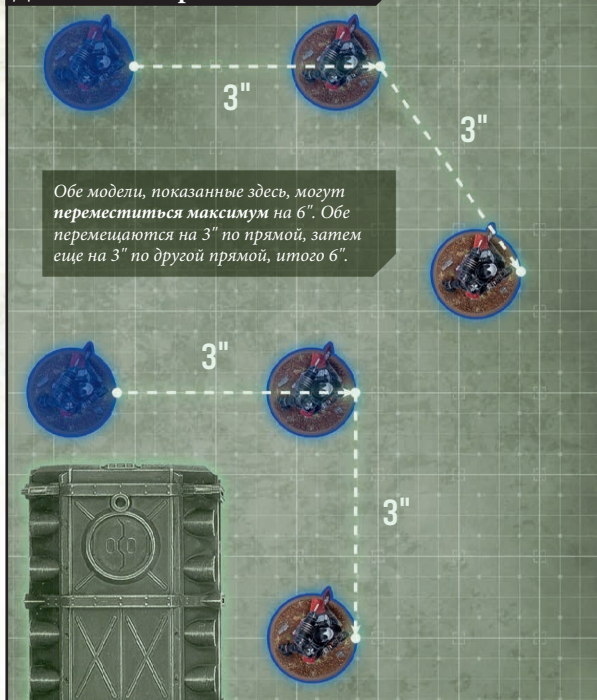
После того как вы закончили устанавливать все модели в юните и/или перемещать все модели в юните, которые вы хотите переместить, проверьте, выполняются ли все следующие условия:

- Если этот юнит находится на поле боя, он находится в **когерентности**(coherency) (03.03).
- Ни одна модель в этом юните не находится на другой модели или частично внутри поверхности **элемента укрытия**(terrain feature) (например, стены или потолка).
- Все условия «После перемещения»(After Moving) соблюдены.

Если одно или несколько из вышеуказанных условий не соблюдены, этот юнит не может совершить это перемещение, и его модели возвращаются на свои изначальные позиции. В противном случае, после разрешения любых дополнительных правил, указанных в разделе «После перемещения»(After Moving) для этого **типа перемещения**(move type), это перемещение заканчивается.



Движение по прямой линии



СМ. ТАКЖЕ

- Рамка 17.02
- Монстры и Техника 17.00
- Вертикальное перемещение 13.06
- ▶ Случайное перемещение
- Стратегические резервы 20.00
- Укрытия 13.00
- Транспорт 18.00

ТИПЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ

- Ускор. передвижение (Advance) 09.06
- Рывок (Charge) 11.04
- Закрепление (Consolidation) 1 2.08
- Высадка (Disembark) 1 8.04
- Аварийная высадка (Emergency Disembark) 18.05
- Отход (Fall-back) 09.07
- Вторжение (Ingress) 20.04
- Обычное перемещение (Normal) 09.00
- Смыкание (Pile-in) 12.03
- Разведка (Scout) 24.32
- Прорыв (Surge) 21.02

Вращение



Эта модель может переместиться максимум на 12". Она движется серией прямых линий и поворотов, следующим образом:

- A) Перемещается на 6" по прямой
- B) Поворачивается
- C) Перемещается на 6" по прямой
- D) Поворачивается. Эта модель переместилась в сумме на 12".



ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ УСТАНОВИТЬ ЮНИТ

В этом разделе объясняется, как устанавливать ваши юниты на поле боя.

Если в результате перемещения вам приходится вернуть модели юнита на их прежние позиции, потому что невозможно установить их всех, можно сказать что этот юнит не был выбран для совершения этого перемещения. Поэтому он может либо повторить попытку установки, либо **остаться неподвижным (retain stationary)** (09.04).

ЧТО ТАКОЕ КОГЕРЕНТНОСТЬ?

Когерентность (Coherency) не позволяет моделям в одном юните слишком сильно отдаляться друг от друга на поле боя, гарантируя, что они устанавливаются и завершают любой вид перемещения как единая группа.

**ЧТО ТАКОЕ
СВЯЗЫВАНИЕ (ENGAGEMENT)?**
Когда вражеские модели находятся в радиусе связывания (engagement range) друг друга, они могут сражаться в жестокой рукопашной, поэтому, если только они не стремятся сразиться в ближнем бою, модели должны держаться вне досягаемости своих врагов.

SET UP (установка) 03.02

Прежде чем ваши юниты смогут двигаться и совершать атаки, их сначала нужно будет установить на поле боя. Это чаще всего происходит при разворачивании вашей армии для битвы, но может происходить и по другим причинам.

Когда правило предписывает вам установить юнит, поместите его модели на поле боя так, чтобы:

- Этот юнит находился в когерентности (см. ниже).
- Этот юнит был не связан боем (unengaged) (см. ниже).
- Были соблюдены все остальные требования и ограничения.

Если вы не можете установить все модели в юните, удалите этот юнит с поля боя и верните его на исходную позицию (например, в **стратегические резервы (strategic reserves)** или внутри **ТРАНСПОРТА (TRANSPORT)**).

COHERENCY (когерентность) 03.03

Юнит, содержащий более одной модели, должен быть установлен и завершать любой вид перемещения в когерентности. Юнит находится в когерентности, если для каждой модели в этом юните выполняются оба следующих условия:

- Находится в пределах 2" по горизонтали и 5" по вертикали по крайней мере от одной другой модели в этом юните.
- Находится в пределах 9" по горизонтали и 5" по вертикали от каждой другой модели в этом юните.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОГЕРЕНТНОСТИ

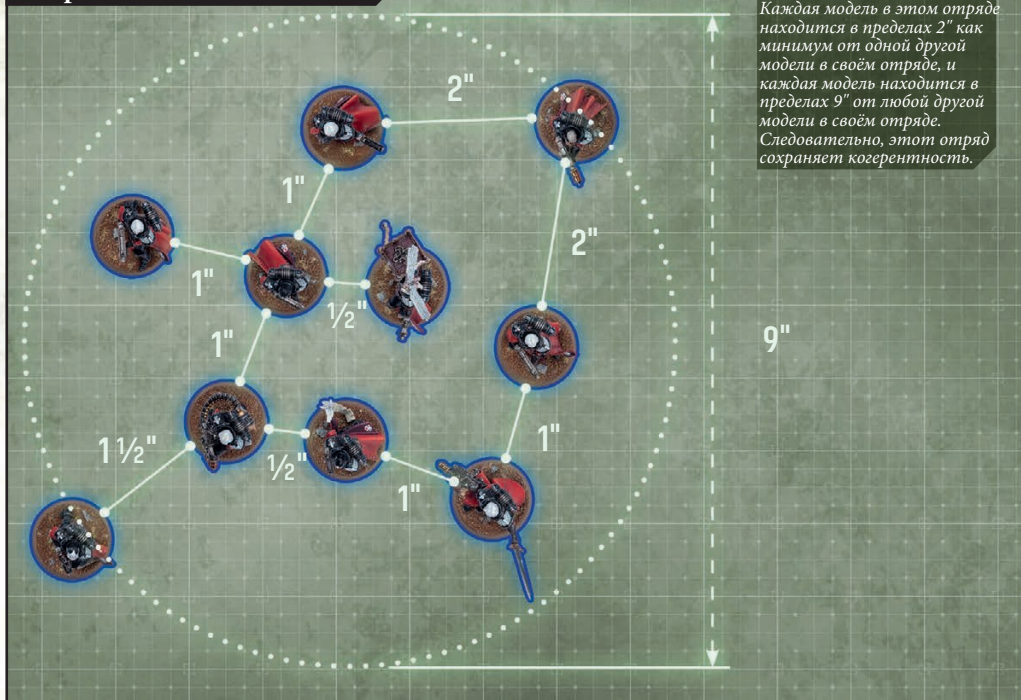
На этапе «Конец хода» каждого хода игрока, если один или несколько юнитов на поле боя **не находятся в когерентности**, контролирующие игроки этих юнитов должны **удалять** модели из них, одну за другой, пока они снова не окажутся в когерентности. Модели, удаленные таким образом, уничтожаются, но они не активируют правила, которые срабатывают тогда, когда модель уничтожена.

ENGAGEMENT (связывание) 03.04

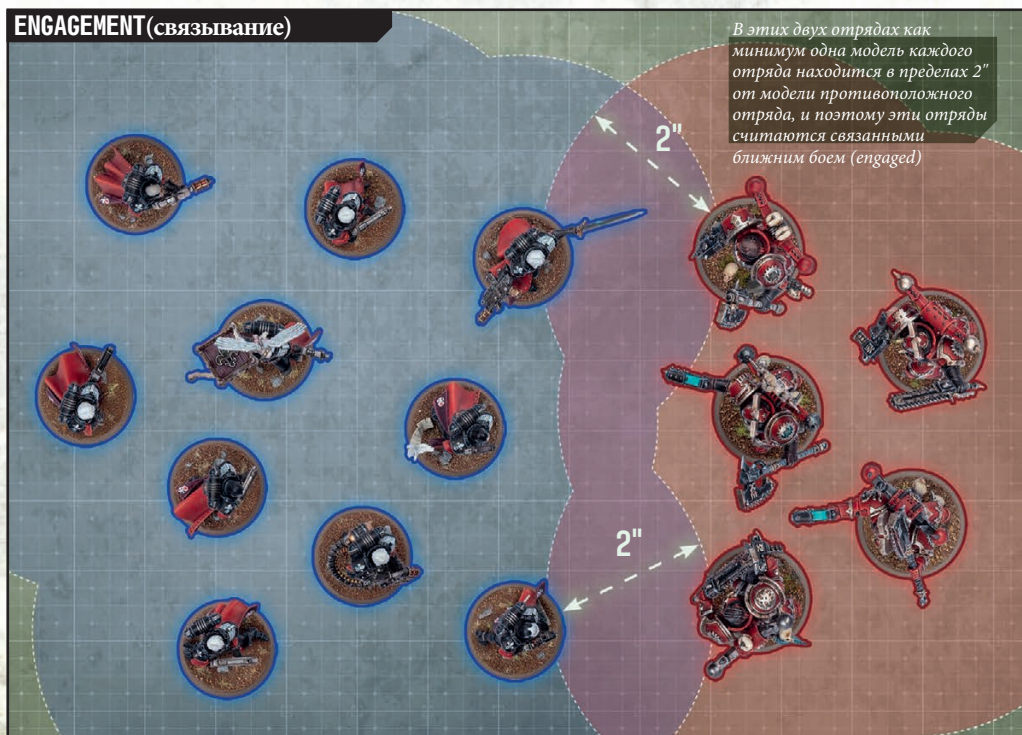
Радиус связывания (engagement range) модели — это область поля боя в пределах 2" по горизонтали и 5" по вертикали от нее.

- Пока союзная модель находится в радиусе связывания (engagement range) с одной или несколькими вражескими моделями, эти модели — и юниты, к которым они принадлежат, — находятся в сцеплении (engaged) друг с другом.
- Пока юнит не содержит ни одной связанной модели (engaged), этот юнит считается не связанным (unengaged).

Когерентность



ENGAGEMENT (связывание)



Во время битвы ваши юниты будут стрелять по врагу и сражаться с ним, совершая атаки своим оружием. В этом разделе объясняется, как совершать атаки вашими моделями.

Каждый раз, когда юнит стреляет или сражается, активный игрок выполняет следующие шаги:

1. ВЫБРАТЬ ОРУЖИЕ
2. ВЫБРАТЬ ЦЕЛИ
3. СОВЕРШИТЬ АТАКИ

МОДЕЛИ БЕЗ ДИСТАНЦИОННОГО/БЛИЖНЕГО ОРУЖИЯ
Модель, у которой нет дистанционного оружия, не может совершать дистанционные атаки, а модель, у которой нет оружия ближнего боя, не может совершать атаки ближнего боя.

ВЫБОР ЦЕЛЕЙ
При стрельбе или ближнем бое вы можете выбирать разные цели для каждого оружия. Если вы не можете выбрать цель для оружия или решите не выбирать цель для дистанционного оружия, модель с этим оружием не будет совершать атаки им.

ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ(SIDEARMS)
Некоторые модели помимо прочего огнестрельного оружия оснащены оружием для ближнего боя [CLOSE-QUARTERS]. Такие модели могут быть исключением из правил, описанных в этом разделе, поскольку у вас может не быть возможности выбрать всё их оружие для совершения атак

1. ВЫБОР ОРУЖИЯ 04.01

Для каждой модели в атакующем юните выберите, каким оружием эта модель будет совершать атаки. Модели совершают дистанционные атаки дистанционным оружием и совершают атаки ближнего боя оружием ближнего боя.

ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Вы можете выбрать одно или несколько единиц дистанционного оружия, которое есть у этой модели.

ПРИ БЛИЖНЕМ БОЕ

Вы должны выбрать одно оружие ближнего боя, которое есть у этой модели.

2. ВЫБРАТЬ ЦЕЛИ 04.02

Для каждого выбранного оружия:

ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Выберите один вражеский юнит в качестве цели для этого оружия. Если не указано иное, каждая цель должна быть:

- **Видима(visible)** для модели, у которой есть это оружие(06.01).
- В пределах дальности этого оружия.
- Не в связывании (**unengaged**).

ПРИ БЛИЖНЕМ БОЕ

Выберите один или несколько вражеских юнитов в качестве целей для этого оружия:

- Каждая цель должна находиться в радиусе связывания(**engaged**) с моделью, у которой есть это оружие.
- Вы не можете выбрать больше целей, чем характеристика A этого оружия.

3. Совершение атак 04.03

Совершите атаки, используя следующую последовательность:

1. **Выберите вражеский юнит:** Выберите один из вражеских юнитов, по которому нацелено одно или несколько оружий.
2. **Выберите кубики атаки:** Выберите одно оружие, нацеленное на этот юнит, которое еще не использовалось для совершения атак по нему, и соберите количество D6, равное характеристике А этого оружия. Это **кубики атаки(attack dice)** — каждый представляет одну атаку, совершаемую атакующей моделью этим оружием.

Если одно или несколько других оружий, нацеленных на этот юнит, совершают **идентичные атаки(identical attacks)** (см. ниже) и это оружие еще не использовалось для совершения атак по этой цели, они могут объединять кубики в один бросок (например, для трех оружий, совершающих идентичные атаки, каждое с характеристикой А 2, соберите в общей сложности шесть D6).

3. **Результаты кубиков атаки:** Выполните последовательность атаки (05) для всех кубиков атаки (attack dice), которые вы только что собрали.
4. **Другие атаки:** Следуйте первой из инструкций ниже, которая применяется:

→	Если есть какое-либо оружие, нацеленное на тот же юнит, которое еще не использовалось для совершения атак, вернитесь к шагу «Выберите кубики атаки».
→	В противном случае, если есть какое-либо оружие с неразрешенными атаками, нацеленное на другой юнит, вернитесь к шагу «Выберите вражеский юнит».
→	В противном случае, если все оружие использовано для совершения всех своих атак, эта последовательность заканчивается, и атаки атакующего юнита оканчиваются.

IDENTICAL ATTACKS(ИДЕНТИЧНЫЕ АТАКИ)

Идентичные атаки — это те, которые имеют одинаковые характеристики BS/WS, S, AP и D, а также на которые действуют одни и те же применимые способности и правила.

РАЗДЕЛЕНИЕ АТАК БЛИЗНЕГО БОЯ

При выборе целей, если вы выбираете более одного юнита в качестве цели для оружия ближнего боя, вы должны разделить атаки этого оружия между этими целевыми юнитами. Для этого объявите, сколько атак этого оружия будет совершено против каждого юнита (вы должны объявить как минимум одну атаку на каждый юнит, по которому нацелены).

На шаге «Выберите кубики атаки» для каждого оружия, которое разделяет свои атаки, соберите только количество кубиков атаки для этого оружия, равное количеству атак, которые вы объявили для этого оружия против этой цели.

СМ. ТАКЖЕ

ВЫБОР ОРУЖИЯ

- [БЛИЖНИЙ БОЙ] 24.07
- [ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ] (EXTRA ATTACKS) 24.11
- ▶ Множественные профили оружия

ВЫБОР ЦЕЛИ

- Frame 17.02
- Стрельба по связанным Монстрам и Технике 17.03

СОВЕРШЕНИЕ АТАК

- ▶ Случайные характеристики
- ▶ Цель утратила право быть выбранной и не является viable (жизнеспособной)



Всякий раз, когда модели совершают атаки, вы будете следовать последовательности, подробно описанной в этом разделе, чтобы узнать, наносят ли они урон.

КОГДА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ЭТА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ?
Если атака провалена или наносит урон, эта последовательность для этой атаки заканчивается. Когда все атаки либо провалены, либо нанесли урон, эта последовательность заканчивается, и эти атаки считаются завершенными.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ(CRITICAL HITS) И КРИТИЧЕСКИЕ РАНЕНИЯ(CRITICAL WOUNDS)
Критические попадания(CRITICAL HITS) по-прежнему являются попаданиями, а критические ранения(CRITICAL WOUNDS) — ранениями. Кроме того, другие правила могут быть активированы критическим попаданием или критическим ранением, например, **СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПОПАДАНИЯ(LETHAL HITS) и ПУСТОШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ(DEVASTATING WOUNDS) (24).**

СИЛА АТАКИ VS СТОЙКОСТЬ ЦЕЛИ

Сила равна **ДВОЙНОЙ** (или более чем двойной) Стойкости

Сила **БОЛЬШЕ** Стойкости

Сила **РАВНА** Стойкости

Сила **МЕНЬШЕ** Стойкости

Сила равна **ПОЛОВИНЕ** (или менее половины) Стойкости

05

Каждый раз, когда активному игроку дается указание совершить атаку, он выполняет шаги, описанные ниже. На каждом шаге, если необходимо бросить более одного кубика, все эти броски совершаются одновременно.

1. HIT ROLLS (БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ)
2. WOUND ROLLS (БРОСКИ НА РАНЕНИЕ)
3. SAVE ROLLS(СПАС-БРОСКИ)
4. INFLICT DAMAGE(НАНЕСЕНИЕ УРОНА)

1. HIT ROLLS(БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ) 05.01

Сделайте один **бросок на попадание(hit roll)** для каждого **кубика атаки(attack dice)**, бросив один D6. Для каждого результата проверьте, провален он или является попаданием, сопоставив первое условие ниже, которое применяется:

→ Unmodified  (Немодифицированный)	FAILS	Провал
→ Unmodified  (Немодифицированный)	CRITICAL HIT	Критическое попадание
→ Равна или превышает характеристику BS/WS этой атаки	HIT	Попадание
→ Любой другой результат	FAILS	Провал

2. WOUND ROLLS(БРОСКИ НА РАНЕНИЕ) 05.02

Сделайте один **бросок на ранение(wound roll)** для каждого попадания, бросив один D6. Для каждого результата проверьте, провален он или является ранением, сопоставив первое условие ниже, которое применяется:

→ Unmodified  (Немодифицированный)	FAILS	Провал
→ Unmodified  (Немодифицированный)	CRITICAL WOUND	Критическое ранение
→ Равен или превышает требуемый результат ниже:	WOUND	Рана
ATTACK'S STRENGTH VS TARGET'S TOUGHNESS		REQUIRED RESULT
Strength is TWICE (or more than twice) the Toughness		 +
Strength is GREATER than the Toughness		 +
Strength is EQUAL to the Toughness		 +
Strength is LESS than the Toughness		 +
Strength is HALF (or less than half) the Toughness		 +
→ Любой другой результат	FAILS	Провал

3. SAVE ROLLS (СПАС-БРОСКИ) 05.03

Противостоящий игрок выполняет следующую последовательность:

- 1. Создайте группы:** Разделите все модели в целевом юните на следующие группы, столько раз, сколько необходимо:
 - Одна группа для каждой модели **ПЕРСОНАЖ (CHARACTER)**.
 - Одна группа для всех остальных моделей с одинаковыми характеристиками **W**, **Sv** и **InSv**.
- 2. Порядок распределения:** Объявите порядок, в котором эти группы будут получать атаки, применяя все следующее:
 - Если группа **не-ПЕРСОНАЖ(non-CHARACTER)** содержит модель, которая потеряла одну или несколько ран, эта группа должна быть первой в порядке распределения.
 - Ни одна группа **ПЕРСОНАЖ(CHARACTER)** не может быть раньше в порядке распределения, чем группа **не-ПЕРСОНАЖ(non-CHARACTER)**.
 - Группы **ПЕРСОНАЖА**, содержащие модель, которая потеряла одну или несколько ран, должны быть раньше в порядке распределения, чем группы **ПЕРСОНАЖА**, не содержащие раненых моделей.
- 3. Сделайте спас-броски(Save Rolls):** Противостоящий игрок делает один **спас-бросок(save rolls)** для каждой атаки, которая ранила цель, бросив один D6.

СМ. ТАКЖЕ

- Уничтожен
- Модифицированные характеристики
- Модификация урона
- Модификация бросков кубиков
- Случайные характеристики

4. INFLECT DAMAGE(НАНЕСЕНИЕ УРОНА)

05.04

Противостоящий игрок выполняет следующую последовательность для каждого спас-броска, работая от самого низкого результата (результатов) к самому высокому, пока все атаки не будут разрешены или все модели в целевом юните не будут **уничтожены(destroyed)** — в последнем случае любые избыточные атаки терятся.

- 1. Выберите модель:** Выберите одну модель в текущей группе распределения (см. справа); это должна быть модель, которая потеряла одну или несколько ран, если возможно.
- 2. Проверьте спас-бросок(save rolls):** Для каждого результата проверьте, наносит ли эта атака урон или проваливается, сопоставив первое условие ниже, которое применяется:

ТЕКУЩАЯ ГРУППА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ
Первая группа в порядке распределения становится текущей. Когда все модели в группе распределения уничтожены(destroyed), следующая группа в порядке распределения становится текущей.

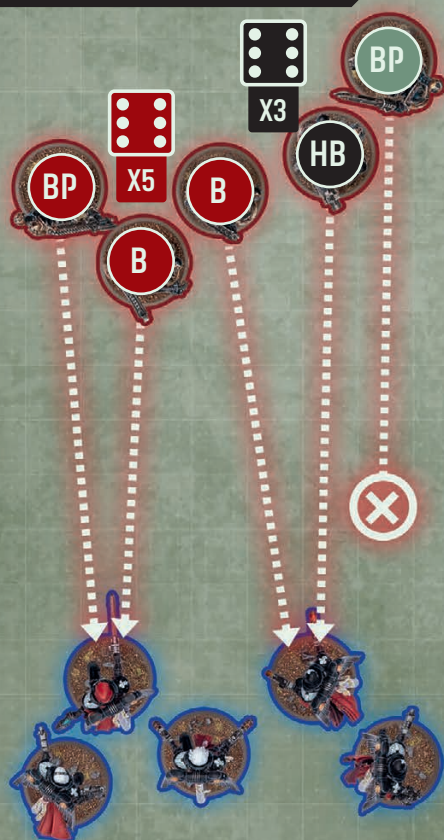
→ Unmodified (Немодифицированный)	INFLECTS DAMAGE	Наносит урон
→ Неуязвимый спас-бросок(Invulnerable Save): Модели в текущей группе распределения имеют характеристику InSv , и результат равен или превышает эту характеристику.	FAILS	Провал
→ Save and AP: После модификации результата характеристикой AP атакующего оружия он равен или превышает характеристику Sv моделей в текущей группе распределения.	FAILS	Пример: Характеристика AP -1 изменит результат спас-бросок(save roll) с 3 на 2. Для моделей с характеристикой Sv 2+ или лучше эта атака будет неудачной.
→ Любой другой результат	INFLECTS DAMAGE	Наносит урон

Провал

- 3. Нанесение урона:** Если эта атака наносит урон, выбранная модель теряет количество ран, равное характеристике **D** этой атаки. Если это снижает оставшиеся раны модели до 0 или ниже, она **уничтожена(destroyed)**.



СОВЕРШЕНИЕ АТАК



1. ВЫБОР ОРУЖИЯ

КРАСНЫЙ юнит атакует. Следующее оружие выбрано для атак:

- 2 boltguns (**В**)
- 2 bolt pistols (**ВР**)
- 1 heavy bolter (**НВ**)

2. ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

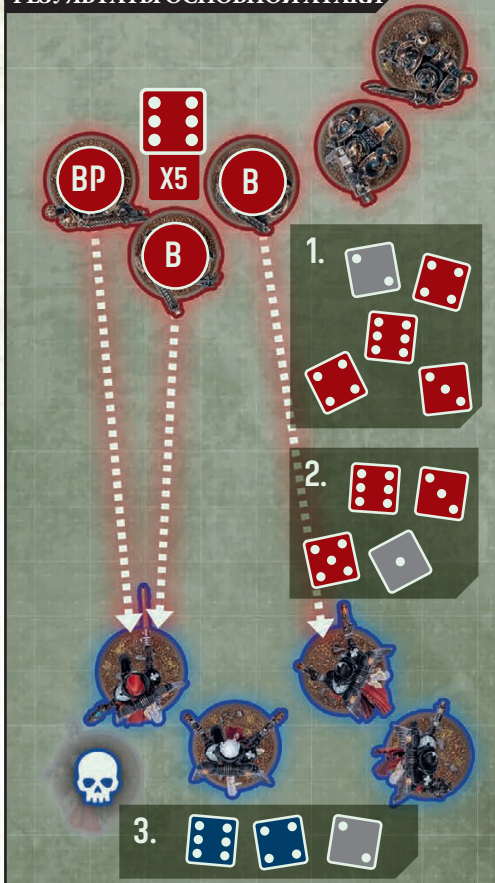
СИНИЙ юнит выбран в качестве цели. Юнит видим всем моделям в атакующем юните. Все выбранное оружие находится в пределах дальности, за исключением одного болт-пистолета. В результате это оружие не будет совершать атак.

3. СОВЕРШЕНИЕ АТАК

Здесь есть только один вражеский отряд, являющийся целью, поэтому управляющий игроком теперь выбирает кубики атаки (**attack dice**):

- Пять кубиков атаки собраны для болтганов и болт-пистолета, которые имеют характеристики А 2 и 1 соответственно и все совершают идентичные атаки (**identical attacks**).
- Три кубика атаки собраны для тяжелого болтера, который имеет характеристику А 3, но не совершает идентичных атак (**identical attacks**).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСНОВНОЙ АТАКИ



1. HIT ROLLS(БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ)

Контролирующий игрок решает сначала сделать пять бросков на попадание для болтанов и болт-пистолета. Характеристика BS оружия 3+. Четыре атаки попадают в цель.

2. WOUND ROLLS(БРОСКИ НА РАНЕНИЕ)

Контролирующий игрок делает четыре броска на ранение. Оружие имеет характеристику S 4, а целевой юнит — характеристику T 3, поэтому для ранения требуются результаты 3+. Три атаки ранят цель.

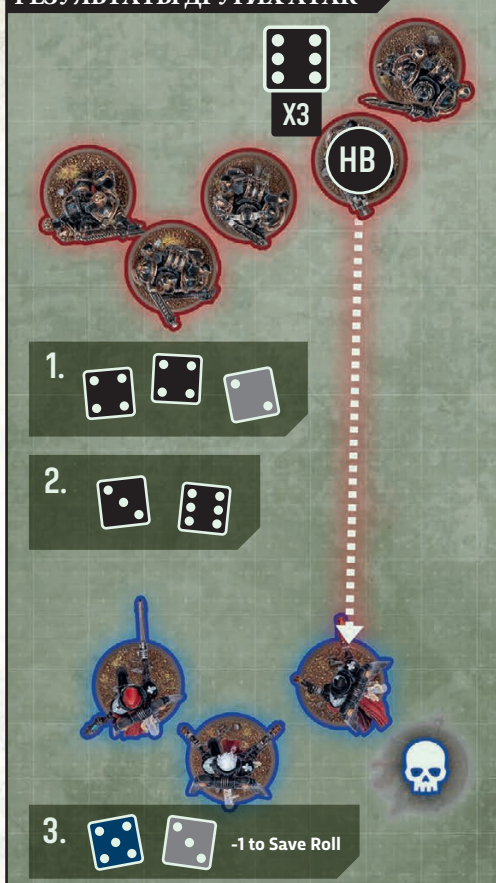
3. SAVE ROLLS(СПАС-БРОСКИ)

Контролирующий игрок целевого юнита делает три спас-броска.

4. INFLECT DAMAGE(НАНЕСЕНИЕ УРОНА)

- Самый низкий результат меньше как характеристик InsV, так и Sv цели, поэтому эта атака наносит урон. Это снижает модель, которой была назначена эта атака, до 0 ран, что уничтожает её.
- Следующий по величине результат меньше характеристики InsV цели, но больше её характеристики Sv 3+, поэтому эта атака проваливается.
- Другой результат больше характеристики InsV цели 5+, поэтому эта атака также проваливается.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДРУГИХ АТАК



1. HIT ROLLS(БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ)

Затем контролирующий игрок делает три броска на попадание для тяжелого болтера. Характеристика BS оружия 4+. Две атаки попадают в цель.

2. WOUND ROLLS(БРОСКИ НА РАНЕНИЕ)

Контролирующий игрок делает два броска на ранение. Оружие имеет характеристику S 5, поэтому для ранения требуются результаты 3+. Обе атаки ранят цель.

3. SAVE ROLLS(СПАС-БРОСКИ)

Контролирующий игрок целевого юнита делает два спас-броска.

4. INFLECT DAMAGE(НАНЕСЕНИЕ УРОНА)

- Самый низкий результат, после модификации характеристикой AP атакующего оружия -1, становится меньше характеристики Sv цели 3+, поэтому эта атака наносит урон. Это снижает модель, которой была назначена эта атака, до 0 ран, что уничтожает её.
- Другой результат равен характеристике InsV цели 5+, поэтому эта атака проваливается.



1. ВЫБОР ОРУЖИЯ

КРАСНЫЙ юнит атакует. Следующее оружие выбрано для атак:

- 7 boltguns (**В**)
- 1 plasma pistol (**PP**)
- 2 heavy bolters (**НВ**)

2. ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

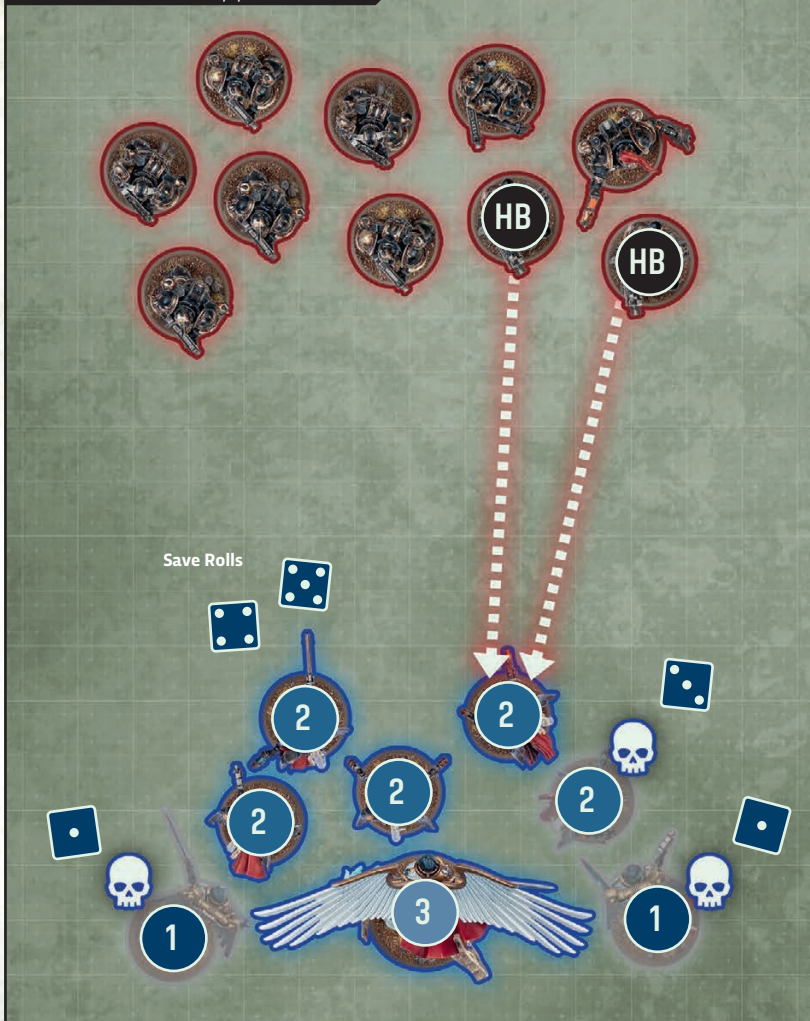
СИНИЙ юнит выбран в качестве цели. Это присоединенный юнит (19), сформированный из юнита Серафим и Святой Селестины (с двумя ее Геминями Суперией). Юнит видим всем моделям в атакующем юните, и все выбранное оружие находится в пределах дальности.

3. ВЫПОЛНИТЬ АТАКИ

Нацелен только один вражеский юнит, поэтому контролирующий игрок теперь выбирает кубики атаки. Он решает сначала сделать атаки тяжелых болтеров, каждый из которых имеет характеристику А 3, поэтому берется шесть кубиков атаки. Кубики атаки для остального оружия будут выбраны после того, как атаки тяжелых болтеров будут совершены (см. напротив), следующим образом:

- 14 кубиков атаки для болтганов, каждый из которых имеет характеристику А 2.
- Один кубик атаки для плазма-пистолета, который имеет характеристику А 1.

ГРУППЫ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ



1. СОЗДАТЬ ГРУППЫ И ОБЪЯВИТЬ ПОРЯДОК

Контролирующий игрок целевого юнита делит его на группы: одну, содержащую Святую Сестрину, одну, содержащую Гемин Суперии, и одну, содержащую Серафим. Затем он объявляет порядок распределения, выбирая сначала Гемин Суперии (1), надеясь, что их лучшие характеристики Sv и InsV выдержат атаки. Серафим должны быть выбраны вторыми (2), так как Святая Сестрина является моделью ПЕРСОНАЖА, поэтому должна быть последней в порядке (3).

2. ВЫБОР КУБИКОВ АТАКИ

Атаки тяжелых болтеров ранили цель пять раз, поэтому контролирующий игрок целевого юнита делает пять спас-бросков (save rolls)

Атаки разрешаются по одной, от самых низких спас-бросков (save rolls) к самым высоким:

- Два результата 1 назначаются первыми текущей группой распределения (Гемин Суперии). Оба наносят урон, и обе Гемин Суперии уничтожены.

- Результат 3 теперь назначается Серафим, которые стали текущей группой распределения. После модификации характеристики АР атакующего оружия -1 он также наносит урон, уничтожая одну модель Серафим.

- Оставшиеся атаки проваливаются, поэтому дальнейшего урона не наносится.

3. ВЫБРАТЬ СЛЕДУЮЩУЮ ГРУППУ КУБИКОВ АТАКИ И ПОВТОРИТЬ

Этот раздел содержит некоторые дополнительные концепции правил, которые наиболее часто используются при совершении атак.

VISIBILITY (Видимость) 06.01

Линия обзора(line of sight) используется для определения видимости между моделями. Чтобы наблюдающая модель имела **линию обзора(line of sight)**, необходимо провести воображаемую прямую линию шириной 1 мм от любой части этой модели до любой части наблюдаемой модели. Эта линия является **линией обзора(line of sight)**. При этом другие модели в юните наблюдающей модели и в юните наблюдаемой модели игнорируются.

Другие модели и отряды могут быть либо **видимы(visible)**, либо **полностью видимы(fully visible)** для наблюдающей модели, как показано на следующей странице. Обратите внимание, что на видимость действуют дополнительные правила, связанные с местностью (13.07).

MORTAL WOUNDS(Неотвратимые раны) 06.02

Некоторые атаки или правила наносят **неотвратимые раны(mortal wounds)** юнитам. Каждый раз, когда юнит получает одно или несколько **неотвратимых ранений(mortal wounds)**, его контролирующий игрок должен выполнить следующую последовательность действий для каждой из этих **неотвратимых ран(mortal wounds)**, пока либо все они не будут нанесены, либо этот юнит не будет уничтожен.

1. **Выберите модель:** Выберите одну модель в этом юните, следуя первой инструкции ниже, которая будет применима:

→	Если не-ПЕРСОНАЖ(non-CHARACTER) модель в этом юните потеряла одну или несколько ран, вы должны выбрать эту модель.
→	В противном случае, если этот юнит содержит одну или несколько не-ПЕРСОНАЖ(non-CHARACTER) моделей, вы должны выбрать одну из этих моделей.
→	В противном случае, если одна или несколько моделей ПЕРСОНАЖ(CHARACTER) в этом юните потеряли одну или несколько ран, вы должны выбрать одну из этих моделей.
→	В противном случае, вы должны выбрать одну модель ПЕРСОНАЖ(CHARACTER) в этом юните

2. **Нанесите урон:** Выбранная модель теряет 1 рану. Если это снижает оставшиеся раны модели до 0, она **уничтожена**.

MORTAL WOUNDS AND NORMAL

DAMAGE(Неотвратимые раны и обычный урон)

При броске **кубиков атаки(attack dice)**, если эти атаки наносят смесь как **неотвратимых ран(mortal wounds)**, так и обычного урона, сначала нанесите весь обычный урон, затем нанесите все **неотвратимые раны(mortal wounds)**.

HAZARD ROLLS (проверка опасности)06.03

Чтобы выполнить **проверку опасности(hazard roll)** для юнита, бросьте один D6: на 1-2 проверка провалена, и этот юнит страдает от 1 **неотвратимой раны(mortal wound)** (см. выше) или 3 **неотвратимых ран(mortal wounds)** вместо этого, если каждая модель в этом юните является **МОНСТРОМ/ТЕХНИКОЙ(MONSTER/VEHICLE)**. Если для юнита требуется более одной проверки опасности, сделайте все эти броски одновременно.

MODEL VISIBLE (ВИДИМА)



Если любая часть другой модели видима для наблюдающей модели, эта модель считается видимой (visible).

MODEL FULLY VISIBLE (ПОЛНОСТЬЮ ВИДИМА)



Если каждая часть другой модели, которая обращена к наблюдающей модели (то есть единственное, что блокирует видимость какой-либо части этой другой модели, — это сама эта модель), то такая модель считается полностью видимой (fully visible).

UNIT VISIBLE (ВИДИМ)



Если одна или несколько моделей в отряде видимы для наблюдающей модели, то этот отряд считается видимым (visible).

UNIT FULLY VISIBLE (ПОЛНОСТЬЮ ВИДИМ)



Если каждая модель в отряде полностью видима для наблюдающей модели, то этот отряд считается полностью видимым (fully visible). При определении этого наблюдающая модель может видеть сквозь другие модели в этом отряде





БОЕВОЙ РАУНД



Игры в Warhammer 40,000 играют серией игровых раундов. В этом разделе описывается структура игрового раунда, определяющая порядок, в котором игроки делают ходы, чтобы перемещать свои юниты и совершать ими атаки.

Каждый игровой раунд совершается путем выполнения следующих шагов:

1. НАЧАЛО ИГРОВОГО РАУНДА
2. ХОДЫ ИГРОКОВ
3. КОНЕЦ ИГРОВОГО РАУНДА

1. НАЧАЛО ИГРОВОГО РАУНДА

07.01

В начале игрового раунда игроки выполняют правила, которые срабатывают в начале игрового раунда, прежде чем перейти к ходам игроков.

2. ХОДЫ ИГРОКОВ 07.02

Теперь оба игрока делают по одному ходу. Один и тот же игрок всегда делает первый ход в каждом игровом раунде — миссия, по которой вы играете, подскажет вам, какой именно игрок. После того как ход этого игрока закончился, его оппонент делает свой ход.

Каждый ход состоит из семи частей: сначала шаг «Начало хода», затем серия из пяти фаз, совершаемых в порядке, показанном на следующей странице, затем шаг «Конец хода».

3. КОНЕЦ ИГРОВОГО РАУНДА 07.03

Правила которые вступают в силу в конце раунда битвы, происходят в следующем порядке:

1. Сначала выполните правила, срабатывающие на этом этапе, за исключением правил миссии..
2. Затем оба игрока сверяются со своей миссией; если один или оба игрока выполнили какие-либо аспекты своей миссии, которые срабатывают на этом этапе, выполните их сейчас.

Затем игровой раунд заканчивается, и, если битва не заканчивается, начинается следующий игровой раунд. Миссия, по которой вы играете, подскажет вам, сколько игровых раундов нужно отыграть до окончания битвы.

07



1

START OF TURN STEP(НАЧАЛО ХОДА)

Правила, которые срабатывают в начале хода, выполняются сейчас



2

COMMAND PHASE(ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ)

Вы мобилизуете стратегические ресурсы и проверяете боевой дух ваших отрядов.



3

MOVEMENT PHASE(ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ)

Ваши отряды перемещаются по полю боя, и прибывают стратегические резервы.



4

SHOOTING PHASE(ФАЗА СТРЕЛЬБЫ)

Ваши отряды совершают атаки с помощью своего дистанционного оружия.



5

CHARGE PHASE(ФАЗА РЫВКОВ)

Ваши отряды совершают рывки, чтобы вступить в бой с противником.



6

FIGHT PHASE(ФАЗА БОЯ)

Отряды обоих игроков совершают атаки с помощью своего оружия ближнего боя.



7

END OF TURN STEP(КОНЕЦ ХОДА)

Правила, срабатывающие в конце хода, выполняются на данном этапе, в следующем порядке:



1. Сначала выполните правила, срабатывающие в этот момент, отличные от правил миссии.
2. Затем оба игрока сверяются со своей миссией; если один или оба игрока достигли каких-либо аспектов своей миссии, которые срабатывают в этот момент, выполните их сейчас.

В фазе командования оба игрока получают базовые СР, затем вы проверяете боевую готовность своих сил и используете любые способности стратегического уровня, которые у вас могут быть.

Фаза командования происходит путём выполнения следующих шагов:

1. НАЧАЛО ФАЗЫ КОМАНДОВАНИЯ
2. ПОЛУЧЕНИЕ БАЗОВЫХ СР
3. ШОК (BATTLE-SHOCK)
4. КОМАНДНЫЕ СПОСОБНОСТИ
5. КОНЕЦ ФАЗЫ КОМАНДОВАНИЯ

COMMAND POINTS (ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ) Очки действий (*command Points*) — это ценный ресурс, который вы можете тратить на использование *стратагем (stratagems)* (15). Этап получения базовых (*Core*) СР гарантирует, что оба игрока получают по 1 СР в каждом ходу. Хотя здесь они называются базовыми (*Core*) СР, это такие же очки действий, как и любые другие. Некоторые правила иногда упоминают «базовые ОД» (*Core CP*), когда говорят об этих очках действий.

1. НАЧАЛО ФАЗЫ КОМАНДОВАНИЯ 08.01
Правила, срабатывающие в начале фазы командования, выполняются сейчас.

2. ПОЛУЧЕНИЕ ОСНОВНЫХ СР 08.02

Оба игрока получают 1 Очко Командования (*Command Point - CP*)

3. ШОК (BATTLE-SHOCK) 08.03

Активный игрок должен теперь сделать одну проверку на боевой шок (*battle-shock roll*) (01.07) для каждого юнита в своей армии, который соответствует одному или обоим следующим условиям:

- Этот юнит в настоящее время подвержен **боевому шоку (battle-shocked)**.
- Этот юнит находится на или ниже **половинной численности (half-strength)**.

Если юнит был подвержен **боевому шоку (battle-shocked)** в начале этого шага и его проверка **боевого шока (battle-shock roll)** во время этого шага успешна, он больше не подвержен **боевому шоку (battle-shocked)**.

4. КОМАНДНЫЕ СПОСОБНОСТИ 08.04

Правила, срабатывающие в фазе командования (за исключением тех, которые срабатывают в начале или конце этой фазы, при получении Основных СР (*Core CP*) или при проверках боевого шока (*battle-shock rolls*)), выполняются сейчас.

5. КОНЕЦ ФАЗЫ КОМАНДОВАНИЯ 08.05

Правила, срабатывающие в конце фазы командования, выполняются сейчас, в следующем порядке:

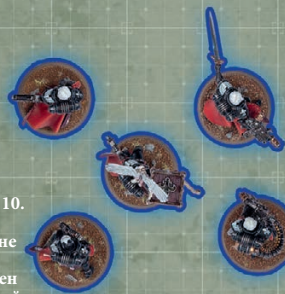
1. Сначала выполняются правила, срабатывающие в этот момент, отличные от правил миссии.
2. Затем оба игрока сверяются со своей миссией; если один или оба игрока достигли каких-либо аспектов своей миссии, которые срабатывают в этот момент, выполните их сейчас.



ПРИМЕРЫ ШОКА (BATTLE-SHOCK)



Этот отряд имеет начальную численность (starting strength) 3, поэтому он не находится на уровне половины численности или ниже (below half-strength), но в данный момент он находится в состоянии шока от боя, поэтому для него должен быть совершён бросок на боевой шок. Если этот бросок удачен, отряд больше не будет в состоянии шока от боя.



Этот отряд имеет начальную численность (starting strength) 10. В нём осталось пять моделей, поэтому он находится на уровне половины численности (below half-strength), и для него должен быть совершён бросок на боевой шок.



Этот отряд имеет начальную численность 5. В нём осталось две модели, поэтому он находится ниже уровня половины численности, и для него должен быть совершён бросок на боевой шок.



Эта ТЕХНИКА (VEHICLE) имеет начальную численность 1 и характеристику W 11. У неё осталось 3 раны, поэтому она находится ниже уровня половины численности, и для неё должен быть совершён бросок на боевой шок.

СМ. ТАКЖЕ

ШОК (BATTLE-SHOCK)

- Проверки боевого шока 01.07
- Модифицированные характеристики
- Множественные проверки боевого шока
- Не на поле боя
- Стартовая численность и половинная численность



ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

В фазе перемещения вы сможете перемещать каждый из своих отрядов по полю боя. Подкрепления также могут прибыть в эту фазу, чтобы усилить ваши силы

ВЫБОР ЮНИТОВ ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Когда шаг «Перемещение юнитов» заканчивается, активный игрок должен выбрать все свои юниты для совершения перемещения, включая находящиеся в *стратегических резервах (strategic reserves)*. Это означает, что до окончания фазы каждый юнит в его армии будет выбран для совершения перемещения, даже если он должен **остаться неподвижным (remain stationary)**.



Типы перемещений (move types) отмечены этим значком.

Фаза передвижения осуществляется путём выполнения следующих шагов:

1. НАЧАЛО ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ
2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ
3. КОНЕЦ ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

1. НАЧАЛО ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ 09.01

Правила, срабатывающие в начале фазы перемещения, выполняются сейчас.

2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ 09.02

Активный игрок перемещает свои юниты по одному, используя последовательность ниже, пока все его юниты не будут **выбраны для перемещения (selected to move)** и эти перемещения не закончатся.

1. **Выбор юнита:** Выберите один союзный юнит, который еще не был выбран для перемещения (selected to move) в этой фазе. Вы можете выбрать юнит на поле боя, в стратегических резервах (strategic reserves) или внутри ТРАНСПОРТА (TRANSPORT). Этот юнит выбран для перемещения (selected to move).
2. **Выбор типа перемещения:** Выберите один тип перемещения (move type), который этот юнит имеет право совершить, и выполните его с этим юнитом. Это может быть один из перечисленных ниже или представленный в другом месте:
 - ▣ **Remain stationary** (Остаться неподвижным) (см.далее)
 - ▣ **Normal move** (Обычное перемещение) (см.далее)
 - ▣ **Advance move** (Ускоренное перемещение) (см.далее)
 - ▣ **Fall-back move** (Отход) (см.далее)
 - ▣ **Disembark move** (Высадка) (18.04)
 - ▣ **Ingress move** (Вторжение) (20.04)

3. КОНЕЦ ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ 09.03

Правила, срабатывающие в конце фазы перемещения, выполняются сейчас.

09



ОСТАВАТЬСЯ НЕПОДВИЖНЫМ 09.04

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: '—'

ПРАВО НА ВЫБОР: Любой юнит.

ЭФФЕКТ: Ни одна модель не перемещается (ни по прямой, ни поворачивается). Юниты, которые остаются неподвижными (remain stationary), не активируют правила, которые срабатывают, когда юнит начинает или заканчивает перемещение.



ОБЫЧНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 09.05

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: Характеристика М вашего юнита.

ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит находится на поле боя и не связан боем (unengaged)

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (03).

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Ваш юнит не должен быть связан боем (unengaged.)



УСКОРЕННОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ 09.06

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: Бросок на ускор. передвижение (advance roll) + характеристика М

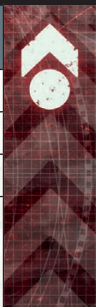
ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит находится на поле боя и не связан боем (unengaged)

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (03).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Сделайте бросок на ускор. передвижение (advance roll), бросив один D6.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Ваш юнит должен быть не связан боем (unengaged).
- До конца хода, если не указано иное, ваш юнит не имеет права объявлять рывок (not eligible to declare a charge) или начинать задачу (start an action).



ОТХОД 09.07

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: Характеристика М вашего юнита.

ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит связан боем (engaged)

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (03).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Выберите режим отхода:

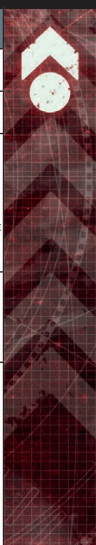
- **Упорядоченное отступление** (Ordered Retreat): Если ваш юнит не подвержен боевому шоку (not battle-shocked), вы можете выбрать этот режим.
- **Отчаянный побег** (Desperate Escape): В противном случае вы должны выбрать этот режим. Сделайте проверку опасности (hazard roll) для каждой модели в вашем юните (06.03)

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Отчаянный побег** (Desperate Escape): Каждую перемещаемую модель можно перемещать сквозь вражеские модели.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Ваш юнит должен быть не связан боем (unengaged).
- До конца хода, если не указано иное, ваш юнит не имеет права стрелять, объявлять рывок или начинать задачу (not eligible to shoot, declare a charge or start an action).
- Срабатывание шока:** Если ваш юнит не подвержен боевому шоку, вы должны сделать проверку боевого шока (battle-shock roll) для вашего юнита (01.07).



СМ. ТАКЖЕ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ

- Задачи (Actions) 16.00
- Летательные аппараты (Aircraft) 23.00
- ▶ **Различные характеристики передвижения**
- Летающие модели 21.03
- ▶ **Модификация бросков кубиков**
- Монстры и Техника 17.00
- Стратегические резервы 20.00
- Транспорты 18.00

SELECTING MODES (ВЫБОР РЕЖИМОВ)

Некоторые правила предписывают вам выбрать режим, например, для отхода (fall-back moves) (см. слева). Режимы взаимоисключающие, и вы должны оценивать каждый в представленном порядке. При совершении перемещения, если ваш юнит не соответствует условиям ни одного из режимов, он не может совершить это перемещение.

Иногда режим является обязательным, если он применим (например, режимы закрепления (consolidation modes), 12.08), но в случае отхода (fall-back moves), упорядоченное отступление (ordered retreat) не является обязательным, поэтому вы можете вместо него выбрать отчаянный побег (desperate escape).

Многие типы перемещений (move types) указывают условия, которые должны быть соблюдены во время/после перемещения. Те, которые помечены названием режима, применяются, только если вы выбрали этот режим; те, которые не помечены названием режима, применяются всегда.

В фазу стрельбы ваши подразделения будут прицеливаться и использовать свое дальнбойное оружие для ведения огня по выбранным целям.

Фаза стрельбы проводится в соответствии со следующими шагами:

1. НАЧАЛО ФАЗЫ СТРЕЛБЫ
2. СТРЕЛБА
3. КОНЕЦ ФАЗЫ СТРЕЛБЫ

1. НАЧАЛО ФАЗЫ СТРЕЛБЫ

10.01

Правила, срабатывающие в начале фазы стрельбы, выполняются сейчас.

2. СТРЕЛБА 10.02

Активный игрок стреляет своими имеющими на это право юнитами по одному, используя последовательность ниже, пока все юниты, которые он решил стрелять, не будут выбраны для стрельбы и их атаки не будут выполнены.

Юнит имеет право стрелять(eligible to shoot), если он находится на поле боя и еще не был выбран для стрельбы в этой фазе(selected to shoot).

1. **Выберите юнит:** Выберите один союзный юнит, который имеет право стрелять(eligible to shoot), этот юнит **выбран для стрельбы(selected to shoot)**.
2. **Выберите тип стрельбы:** Выберите один **тип стрельбы(shooting type)**, который этот юнит имеет право совершить, и выполните его с этим юнитом. Это может быть один из перечисленных ниже или представленный в другом месте:

- ▣ **Normal shooting** (Обычная стрельба) (см. далее)
- ▣ **Assault shooting** (Штурмовая стрельба)(см. далее)
- ▣ **Close-quarters shooting** (Стрельба в ближнем бою)(см. далее)
- ▣ **Indirect shooting** (Непрямая стрельба)(см. далее)



Типы стрельбы(Shooting types) отмечены этим значком.

3. КОНЕЦ ФАЗЫ СТРЕЛБЫ 10.03

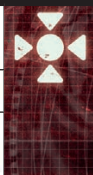
Правила, срабатывающие в конце фазы стрельбы, выполняются сейчас.

ОБЫЧНАЯ СТРЕЛБА 10.04

ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит не связанный боем(ungaged) и не совершавший ускор. передвижение(advance move) в этом ходу.

ЭФФЕКТ: Ваш юнит стреляет, как описано в разделе «Совершение атак» (04).

ПОСЛЕ СТРЕЛБЫ: До конца фазы ваш юнит не имеет права начинать задание(not eligible to start an action).



ШТУРМОВАЯ СТРЕЛЬБА 10.05

ПРАВО НА ВЫБОР: К вашему юниту применяется все следующее:

- Не связан боем (unengaged) и не совершал рывок (advance move) на этом ходу.
- Имеет одно или несколько единиц оружия ШТУРМОВОЕ (ASSAULT)

ЭФФЕКТ: Ваш юнит стреляет, как описано в разделе «Совершение атак» (04).

ВО ВРЕМЯ СТРЕЛЬБЫ: Вы можете выбирать только ШТУРМОВОЕ (ASSAULT) оружие для совершения атак.

ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ: До конца фазы ваш юнит не имеет права начинать задание (eligible to start an action).



СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ 10.06

ПРАВО НА ВЫБОР: К вашему юниту применяется все следующее:

- Не связан боем (unengaged) и не совершал ускор. передвижение (advance move) на этом ходу.
- Имеет одно или несколько единиц оружия БЛИЖНИЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS) или является юнитом МОНСТР/ТЕХНИКА (MONSTER/VEHICLE)

ЭФФЕКТ: Ваш юнит стреляет, как описано в разделе «Совершение атак» (04).

ВО ВРЕМЯ СТРЕЛЬБЫ: Модели в вашем юните могут нацеливаться на вражеские юниты, с которыми ваш юнит связан боем (engaged);

- **MONSTER/VEHICLE модели:** Каждый раз, когда модель МОНСТР/ТЕХНИКА в вашем юните совершает атаку:
 - Если только эта атака не совершается оружием БЛИЖНИЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS) и не нацелена на юнит, с которым ваш юнит связан бл. боем, вычтите 1 из броска на попадание (hit roll).
 - Если эта атака совершается оружием ВЗРЫВ (BLAST), оно по-прежнему не может нацеливаться на юнит, с которым ваш юнит связан бл. боем (engaged).
- **Non-MONSTER/Non-VEHICLE Модели:** Вы можете выбирать только оружие БЛИЖНИЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS) для совершения атак и можете выбирать в качестве целей только вражеские юниты, которые связаны бл. боем (engaged) с вашим юнитом.

ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ: До конца фазы ваш юнит не имеет права начинать задание (not eligible to start an action).



НЕПРЯМАЯ СТРЕЛЬБА 10.07

ПРАВО НА ВЫБОР: К вашему юниту применяется все следующее:

- Не связан боем (unengaged) и не совершал ускор. передвижение (advance move) на этом ходу.
- Имеет одно или несколько единиц оружия НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ (INDIRECT FIRE).

ЭФФЕКТ: Ваш юнит стреляет, как описано в разделе «Совершение атак» (04).

ВО ВРЕМЯ СТРЕЛЬБЫ:

- Оружие НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ (INDIRECT FIRE) в вашем юните может нацеливаться на юниты, которые не видны (not visible) атакующей модели.
- Каждый раз, когда оружие НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ совершает атаку:
 - Цель получает преимущество укрытия (benefit of cover) от этой атаки (13.08).
 - Вы не можете перебрасывать броски на попадание (hit rolls).
 - Немодифицированный бросок на попадание (hit rolls) 1-5 проваливается, если только ваш юнит не оставался неподвижным в этом ходу и цель не видна одному или нескольким союзным юнитам, в этом случае вместо этого проваливается немодифицированный бросок на попадание 1-3

ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ: До конца фазы ваш юнит не имеет права начинать задание (not eligible to start an action).



СМ. ТАКЖЕ

СТРЕЛЬБА

- Задачи (Actions) 16.00
- Стрельба по связанным боем Монстрам и Технике 17.03
- Укрытия и видимость 13.07

INDIRECT FIRE (НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ)

Когда вы выбираете непрямую стрельбу для юнита, его оружие НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ (INDIRECT FIRE) может обрушивать губительные залпы на цели, которые не видны, но не забывайте, что его другое оружие все еще может нацеливаться на другие видимые цели.

ФАЗА РЫВКОВ

В фазе рывка вы сможете совершать рывки (charge moves) своими отрядами. Это отражает то, как ваши силы сокращают дистанцию с врагами, чтобы вступить с ними в кровавый ближний бой.

ПРОВАЛЕННЫЕ РЫВКИ(FAILED CHARGES)

Обратите внимание, что при отсутствии модификаторов броска рывка(charge roll) результата 2 (две единицы) никогда недостаточно для завершения рывка юнитом(charge move), так как юнит не может находиться в радиусе связывания боем(engagement range) (2"), когда он пытается совершить рывок(charge). Такой бросок привел бы к провалу рывка(failed charge), и юнит не переместился бы.



11

Фаза рывков (Charge phase) выполняется в следующем порядке:

1. НАЧАЛО ФАЗЫ РЫВКА
2. РЫВОК
3. КОНЕЦ ФАЗЫ РЫВКА

1. НАЧАЛО ФАЗЫ РЫВКА 11.01

Правила, срабатывающие в начале фазы рывка, выполняются сейчас.

2. РЫВОК 11.02

Активный игрок выполняет **рывки(charges)** своими имеющими право юнитами по одному, используя последовательность ниже, пока все юниты, которыми он решил совершить рывок, **не объявят рывок(declared a charge)** и эти **рывки(charge)** не будут выполнены.

1. **Объявить рывок(Declare Charge):** Выберите один союзный юнит, который еще **не объявляя рывок(not declared a charge)** в этой фазе и **имеет право объявить рывок(eligible to declare a charge)** (см. ниже). Этот юнит объявляет рывок.

Юнит имеет право объявить рывок, если он находится на поле боя, если не указано иное. Вот некоторые правила, которые мешают юниту **иметь право объявить рывок(eligible to declare a charge):**

- Он не находится в пределах 12" от одного или нескольких вражеских юнитов.
- Он связан боем(engaged).
- Он совершил ускор. передвижение(advance) или отход(fall-back move) в этом ходу.

2. **Сделайте бросок на рывок(Make Charge Roll):** Сделайте бросок на рывок, бросив 2D6: результат является максимальным расстоянием для перемещения рывком(charge move).

3. **Попытка рывка(Attempt Charge):** Если возможно совершить перемещение рывком(charge move), и если вы все еще хотите этого, совершите перемещение рывком этим юнитом (см. далее). В противном случае ваш юнит не совершает перемещение рывком. В любом случае, рывок затем завершается.

3. КОНЕЦ ФАЗЫ РЫВКА 11.03

Правила, срабатывающие в конце фазы рывка, выполняются сейчас.

РЫВОК(CHARGE MOVE) 11.04

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: Бросок на рывок(Charge roll).

ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит объявил рывок(declared a charge) в этой фазе.

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (03).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Выберите один или несколько вражеских юнитов, которые находятся в пределах 12" от вашего юнита и в пределах максимального расстояния от вашего юнита; до конца этого перемещения каждый из этих вражеских юнитов является **целью рывка(charge target)**.

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Каждая модель должна закончить свое перемещение ближе к одной или нескольким **целям рывка(charge targets)**.
- Каждая модель, которая может закончить свое перемещение в пределах 1" от одной или нескольких **целей рывка(charge targets)**, должна сделать это.
- Каждая модель, которая может закончить свое перемещение в **бл.бою(engaged)** с одной или несколькими **целями рывка(charge targets)**, должна сделать это.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Ваш юнит должен находиться в **бл.бою(engaged)** со всеми **целями рывка(charge targets)**.
- Ваш юнит **не может** находиться в **бл.бою(engaged)** с одним или несколькими вражескими юнитами, которые **не являются целями рывка(charge targets)**.
- До конца хода каждая модель в вашем юните имеет способность «Первый удар» (Fights First) (24.13).

СМ. ТАКЖЕ

ОБЪЯВИТЬ РЫВОК

- Цель не доступна
Допустимо или досягаемо

СОВЕРШЕНИЕ РЫВКА

A

Синий отряд объявляет рывок, и бросок на дистанцию рывка(charge roll) даёт максимальное расстояние в 7 дюймов. Отряд A находится в пределах этой дистанции, поэтому его можно выбрать в качестве цели для рывка(charge target). Однако синий отряд не сможет завершить своё перемещение рывком(charge move engaged) в зоне контроля (вплотную) с этим отрядом после того, как обогнёт мешающие элементы местности.

B

Этот отряд находится на расстоянии более 7 дюймов от атакующего (совершающего рывок) отряда, поэтому его нельзя выбрать в качестве цели для рывка(charge target), даже если атакующий отряд мог бы завершить своё перемещение рывком(charge move engaged) в пределах 2 дюймов от этого отряда.

Charge Roll

A

7"

C

C

Эти отряды находятся в пределах 7 дюймов, поэтому их можно выбрать в качестве целей для рывка(charge target). Атакующий (совершающий рывок) отряд может завершить своё перемещение рывком(charge move engaged) в зоне контроля (вплотную) со всеми своими целями, поэтому этот рывок может быть совершен.

ФАЗА БОЯ

В фазе ближнего боя действуют оба игрока. Сначала юниты сближаются, чтобы максимизировать количество моделей связанных боем, затем все участники наносят удары в ближнем бою, после чего юниты закрепляются на своих позициях.

ДОЛЖНЫ ЛИ ЮНИТЫ СРАЖАТЬСЯ?

Да, вы должны сражаться всеми юнитами, которые могут, но вы не обязаны сближаться(pile in) или закрепляться(consolidate) юнитом, если не хотите.

Фаза ближнего боя совершается путем выполнения следующих шагов:

1. НАЧАЛО ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ
2. СБЛИЖЕНИЕ
3. БОЙ
4. ЗАКРЕПЛЕНИЕ
5. КОНЕЦ ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

1. НАЧАЛО ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ 12.01

Правила, срабатывающие в начале фазы ближнего боя, выполняются сейчас.

2. PILE IN(СБЛИЖЕНИЕ) 12.02

Оба игрока совершают **перемещения сближения(pile-in moves)** (см. ниже) со всеми своими имеющими право юнитами, которые они решают переместить. Раздел «Право на выбор»(Eligible If) описывает, какие юниты имеют право на такие перемещения. Игрок, чей сейчас ход, сначала выполняет все свои перемещения, затем его оппонент. Каждый юнит не может совершить более одного **перемещения сближения(pile-in move)** во время этого шага.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СБЛИЖЕНИЯ 12.03

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: 3"

ПРАВО НА ВЫБОР: Идет фаза ближнего боя, и к вашему юниту применяется одно или несколько из следующих условий:

- Он **связан бл.боем(engaged)**.
- Он совершил **перемещение рывком(charge move)** в этом ходу.
- Он был выбран для **совершения рывка к врагу(overrun fight)** в этой фазе (12.06).

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (03).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Выберите цели сближения(pile-in targets):

- Если ваш юнит связан в бл. бою, выберите каждый вражеский юнит, с которым он связан(engaged).
- В противном случае выберите один или несколько вражеских юнитов в пределах 5" от вашего юнита.

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Модели, находящиеся в базовом контакте с одной или несколькими вражескими моделями, не могут быть перемещены.
- Каждая перемещаемая модель должна закончить свое перемещение ближе к ближайшей **цели сближения(pile-in target)** и, если возможно, **связанной боем(engaged)** с ней.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Ваш юнит должен находиться **связанным бл.боем(engaged)**.
- Каждая модель, которая начала это перемещение связанной боем(engaged) с вражеским юнитом, должна все еще находиться связанной боем(engaged) с этим вражеским юнитом.

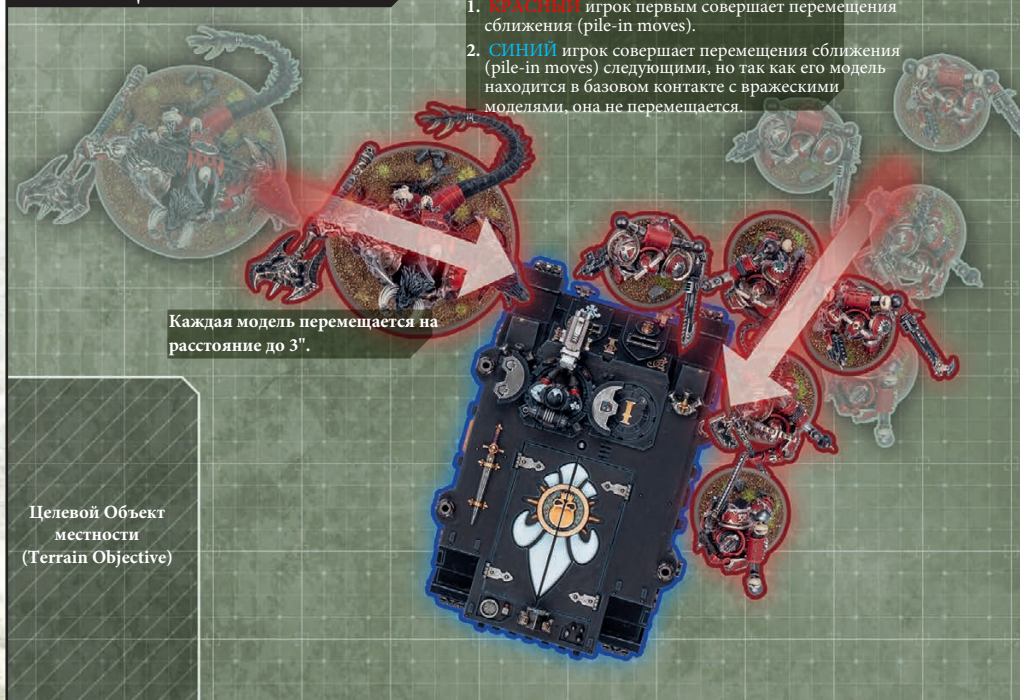
12



НАЧАЛО ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СБЛИЖЕНИЯ





Типы боя(Fight types) отмечены этим значком.

РЫВОК К ВРАГУ (OVERRUN FIGHTS) Когда юнит совершает рывок к врагу(overrun fight), его модели могут быть перемещены так, что вражеские юниты, которые были не связаны боем, становятся связанными боем. Такие вражеские юниты получают право сражаться в этой фазе (и даже могут сражаться следующими, если они являются юнитами с Первым ударом(Fights First)).

3. БОЙ 12.04

Юнит имеет право сражаться(eligible to fight), если он еще не был **выбран для боя(selected to fight)** в этой фазе и к нему применяется одно или несколько из следующих условий:

- Он связан в **бл.бою(engaged)** или был **связан(engaged)** в начале этого шага.
- Он совершил **перемещение рывком(charge move)** в этом ходу.

Игроки выполняют следующую последовательность, пока все имеющие право юниты не будут **выбраны для боя(selected to fight)** и их атаки не будут выполнены:

1. Выполнить схватки с первым ударом(Fights First): Начиная с игрока, чей сейчас ход, игроки по очереди выбирают один союзный юнит с Первым ударом (Fights First), который имеет право сражаться(eligible to fight); этот юнит выбран для боя(selected to fight) (см. ниже). Если это невозможно:

→ Если нет ни одного юнита с Первым ударом(Fights First), который имеет право сражаться(eligible to fight), перейдите к шагу «Выполнить оставшиеся схватки», где этот игрок выберет свой следующий юнит.

→ В противном случае другой игрок выбирает свой следующий юнит.

2. Выполнить оставшиеся схватки: Начиная с игрока, который только что перевел эту последовательность на этот шаг, игроки по очереди выбирают один союзный юнит, который имеет право сражаться(eligible to fight); этот юнит выбран для боя(selected to fight). Если это невозможно:

→ Если нет ни одного юнита, который имеет право сражаться(eligible to fight), шаг «Бой»(Fight step) заканчивается.

→ В противном случае другой игрок выбирает свой следующий юнит.

После выполнения схватки на шаге «Выполнить оставшиеся схватки», если появляется один или несколько юнитов с Первым ударом(Fights First), которые теперь имеют право сражаться(eligible to fight), вернитесь к шагу «Выполнение схваток с Первым ударом».

КОГДА ЮНИТ ВЫБРАН ДЛЯ БОЯ

Каждый раз, когда юнит **выбран для боя(selected to fight)**, выберите один **тип боя(fight type)**, который этот юнит имеет право совершить, и выполните его с этим юнитом. Это может быть один из перечисленных ниже или представленный в другом месте:

NORMAL FIGHT(ОБЫЧНЫЙ БОЙ) 12.05

ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит находится в сцеплении(engaged).

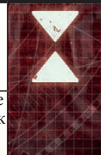
ЭФФЕКТ: Ваш юнит сражается, как описано в разделе «Совершение атак» (04).



OVERRUN FIGHT(РЫВОК К ВРАГУ) 12.06

ПРАВО НА ВЫБОР: Ваш юнит не связан боем(unengaged) или был не связан боем в начале шага «Бой», но стал связан боем(engaged) во время фазы ближнего боя.

ЭФФЕКТ: Ваш юнит может совершить одно дополнительное перемещение сближения(pile-in move), затем сражается, как описано в разделе «Совершение атак» (04).



ОБЫЧНЫЙ БОЙ

Игроки по очереди выбирают отряды для атаки (в ближнем бою). Отряды, бывшие первыми (Fights First), должны быть выбраны до любых других допустимых отрядов.

1. Игрок за **красных** выбирает своего МОНСТРА (MONSTER) для атаки. Он совершает обычный бой (normal fight), уничтожая ТРАНСПОРТ (TRANSPORT).

Юнит бьющий первым
Fights First unit

Юнит бьющий первым
Fights First unit

Целевой Объект
Местности
Terrain Objective

2. Находящийся на борту отряд совершает аварийную высадку (emergency disembark move). После этого он не находится в ближнем бою (unengaged).

OVERRUN FIGHT (РЫВОК К ВРАГУ)

3. У игрока за **синих** нет отрядов, бывших первыми (Fights First), поэтому игрок за **красных** выбирает свой следующий отряд.

4. Игрок за **красных** выбирает ещё один отряд, бьющий первым (Fights First). Этот отряд не находится в ближнем бою (unengaged), но был связан боем с ТРАНСПОРТОМ (TRANSPORT) в начале шага Ближнего боя (Fight step), поэтому может совершить рывок к врагу (overrun fight). Сначала он совершает перемещение для сближения (pile-in move), чтобы ввязаться в бой с отрядом, совершившим высадку, а затем атакует, уничтожая две вражеские модели.

Целевой Объект
Местности
Terrain Objective

5. Отряд игрока за **синих** атакует в ответ, но не наносит урона.



NEW FOES TO FACE(НОВЫЕ ВРАГИ ДЛЯ СТОЛКНОВЕНИЯ)

При использовании режима боевого закрепления (engaging consolidation) ваш юнит может закончить свое перемещение связанным боем(consolidation move engaged) с вражескими юнитами, которые еще не сражались в этой фазе. Если это так, каждый из этих вражеских юнитов получит возможность атаковать ваш юнит, так что тщательно продумайте, насколько агрессивно вы хотите перемещать свой юнит, используя этот режим.

12 

4.

CONSOLIDATE(ЗАКРЕПЛЕНИЕ) 12.07

Оба игрока совершают перемещения закрепления(consolidation moves) (см. ниже) со всеми своими имеющими на это право юнитами, которые они решают переместить. Раздел «Право на выбор»(Eligible If) описывает, какие юниты имеют право на такие перемещения. Игрок, чей сейчас ход, сначала выполняет все свои перемещения, затем его оппонент. Каждый юнит не может совершить более одного перемещения закрепления(consolidation moves) во время этого шага.

CONSOLIDATION MOVE(ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗАКРЕПЛЕНИЯ)

МАКСИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: 3"

ПРАВО НА ВЫБОР: Идет фаза ближнего боя, и ваш юнит имел право сражаться(eligible to fight) в этой фазе.

ЭФФЕКТ: Ваш юнит движется, как описано в разделе «Перемещение» (03).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Выберите режим закрепления(consolidation mode):

- **Продолжающееся закрепление (Ongoing Consolidation):** Если ваш юнит связан боем(engaged), вы должны выбрать этот режим и выбрать каждый вражеский юнит, с которым он связан боем(engaged).
- **Боевое закрепление (Engaging Consolidation):** В противном случае, если ваш юнит находится в пределах 3" от одного или нескольких вражеских юнитов, вы должны выбрать этот режим и выбрать один или несколько из этих вражеских юнитов.
- **Закрепление на цели (Objective Consolidation):** В противном случае, если ваш отряд находится в пределах 3" от одной или нескольких целей (objectives), вы должны выбрать этот режим и выбрать одну из этих целей(objectives)

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- **Продолжающееся закрепление (Ongoing Consolidation):** Модели, находящиеся в базовом контакте с одной или несколькими вражескими моделями, не могут быть перемещены. Каждая перемещаемая модель должна закончить свое перемещение ближе к ближайшему выбранному вражескому юниту и, если возможно, связанное боем с ним.
- **Боевое закрепление (Engaging Consolidation):** Каждая перемещаемая модель должна закончить свое перемещение ближе к ближайшему выбранному вражескому юниту и, если возможно, связанное боем с ним(engaged).
- **Закрепление на цели (Objective Consolidation):** Каждая перемещаемая модель должна закончить свое перемещение в пределах досягаемости выбранной цели(objective), если возможно, или ближе к ней, если нет.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- **Продолжающееся закрепление (Ongoing Consolidation):** Каждая модель, которая начала это перемещение связанное боем(engaged) с вражеским юнитом, должна все еще находиться связанным боем с этим вражеским юнитом.
- **Боевое закрепление (Engaging Consolidation):** Ваш юнит должен находиться связанным боем(engaged) со всеми выбранными вражескими юнитами. Если один или несколько вражеских юнитов, связанных боем(engaged) с вашим юнитом, еще не были выбраны для боя(selected to fight) в этой фазе, ваш оппонент должен выбрать каждый из этих юнитов по одному; когда каждый выбран, он получает право сражаться(eligible to fight) и выбирается для боя(selected to fight) (12.04).
- **Закрепление на цели (Objective Consolidation):** Ваш юнит должен находиться в пределах досягаемости выбранной цели(objective).

5. КОНЕЦ ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ 12.09

Правила, срабатывающие в конце фазы ближнего боя, выполняются сейчас.

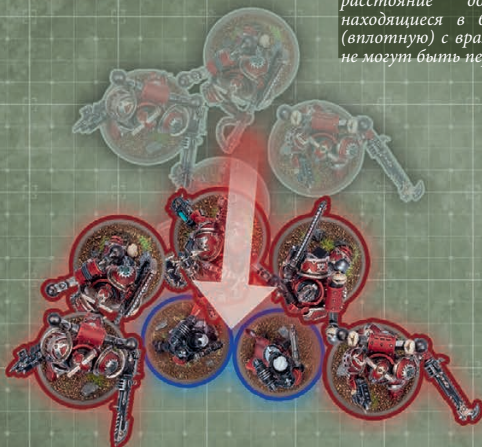
Продолжающееся закрепление (Ongoing Consolidation)



Игрок за **красных** первым совершает перемещения для закрепления (consolidation moves). Все связанные боем (engaged) отряды и все отряды, которые имели право атаковать (eligible to fight) в этой фазе, могут совершить перемещение для закрепления (consolidation move).

Каждая модель перемещается на расстояние до 3". Модели, находящиеся в базовом контакте (вплотную) с вражескими моделями, не могут быть перемещены.

Целевой Объект
Местности
Terrain Objective



Закрепление на цели (Objective Consolidation)



Ни одного вражеского отряда нет в пределах 3" от этого отряда МОНСТРА (MONSTER), но цель (objective) находится в пределах 3", поэтому он перемещается в пределы досягаемости этой цели (objective).

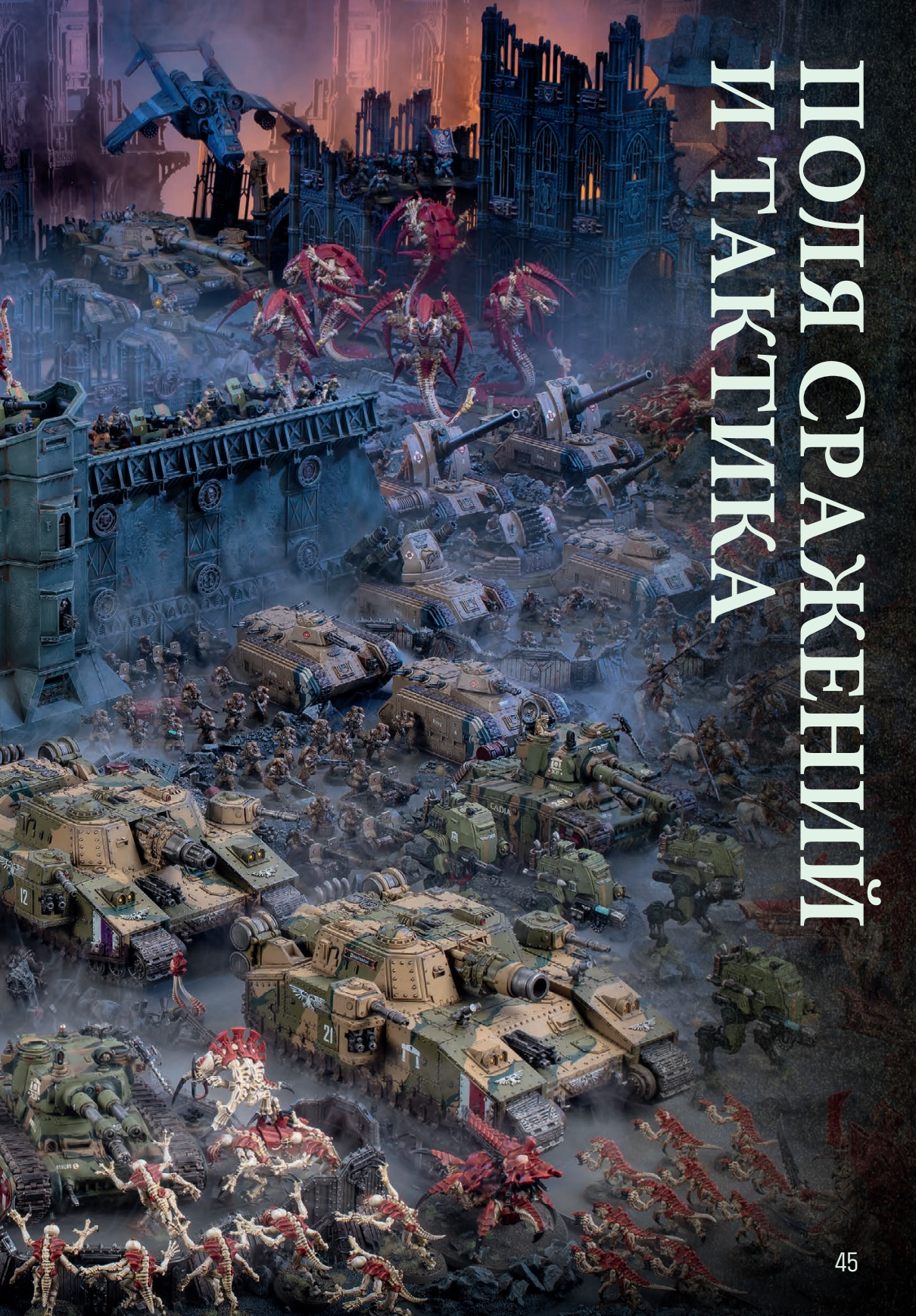
3"

Целевой Объект
Местности
Terrain Objective





ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ И ТАКТИКА



В этом разделе представлены правила использования укрытий для превращения вашего игрового стола в интерактивное, тематическое поле боя. Эти правила помогают оживить ваше поле боя и вносят жизненно важный тактический аспект в ваши игры.

РАЗМЕЩЕНИЕ УКРЫТИЙ 13.01

Перед битвой разместите набор **элементов укрытий(terrain features)** на поле боя, используя один или несколько из следующих методов:

- Поместите четко определенную границу (например, основание или коврик) в каждое место, которое вы хотите оборудовать укрытием, затем поместите один или несколько **элементов укрытий(terrain features)** полностью в пределах этой границы.
- Поместите один **элемент укрытия(terrain feature)** непосредственно на поле боя.
- Поместите два или более **элементов укрытий(terrain features)** непосредственно на поле боя таким образом, чтобы вместе они определяли границу области.

В каждом случае область поля боя, занимаемая этой границей или **элементом укрытия(terrain feature)**, известна как **область укрытия(terrain area)**. Карта развертывания миссии может определять местоположение и размеры каждой **области укрытия(terrain area)**. В противном случае игроки должны договориться об этом до начала битвы.

КАТЕГОРИИ УКРЫТИЙ 13.02

Каждый **элемент укрытия(terrain feature)** принадлежит к **категории укрытий(terrain category)**, которая может влиять на перемещение и видимость моделей. Ниже приведены примеры того, какие типы **элементов укрытий(terrain features)** подпадают под каждую категорию.

ОТКРЫТЫЕ 13.03

Открытые укрытия(Exposed terrain) предлагают лишь скудную защиту самым отчаянным войскам и может быть пересечены без помех. Примеры: Кратеры, колючая проволока, разбросанные обломки.

ЛЕГКИЕ 13.04

Легкие укрытия(Light terrain) могут обеспечить укрытие от направленных атак, но не замедлят продвижение врага и не предложат долговременной защиты. Примеры: Баррикады, невысокие стены, статуи.

НАДЕЖНЫЕ 13.05

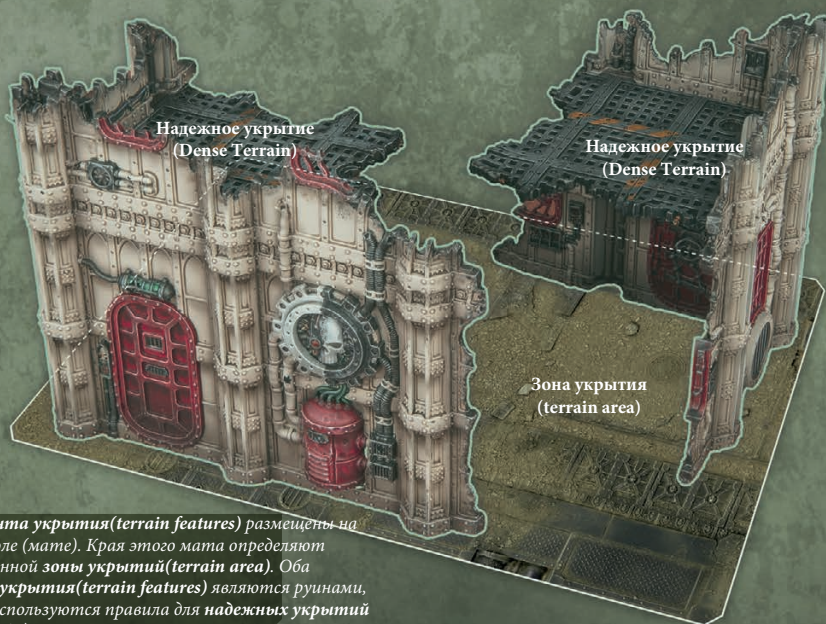
Надежные укрытия(Dense terrain) являются препятствием даже для самых крупных боевых машин и могут укрыть целые отделения от взгляда противника. Примеры: Здания, руины, бронированные контейнеры, леса.

Карта развертывания миссии может определять, какие **категории укрытий(terrain categories)** должны присутствовать в каждой **области укрытия(terrain area)**. Соблюдение этих требований создаст наилучший игровой опыт. Обратите внимание, что **элементы укрытий(terrain features)**, находящиеся в одной и той же **области укрытия(terrain area)**, могут принадлежать к разным **категориям укрытий(terrain categories)**.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО ПОЛЯ БИТВЫ

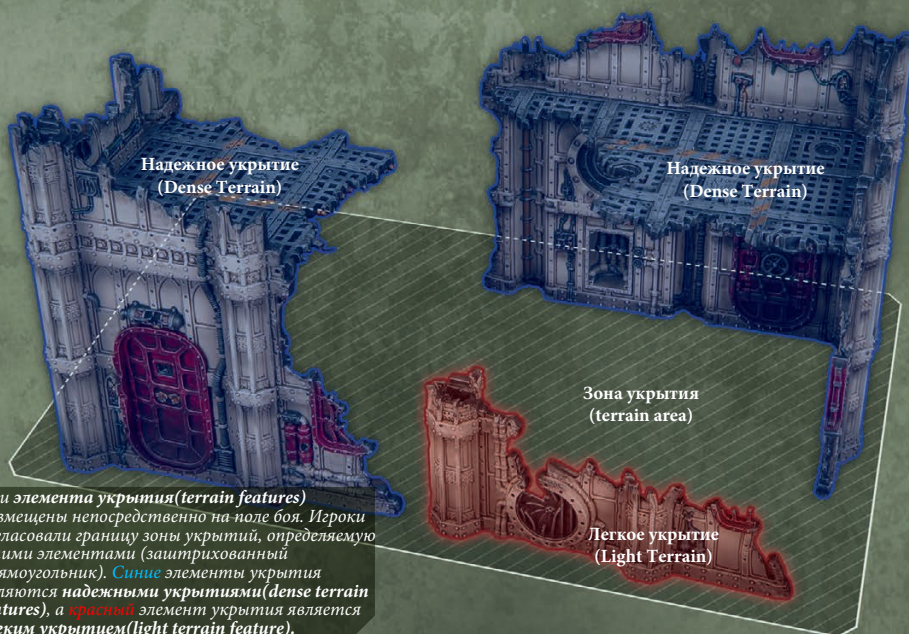
Не беспокойтесь, если ваше поле боя не соответствует требованиям категории укрытий миссии; просто сделайте все возможное с теми элементами укрытий, которые у вас есть. Если миссия не дает вам руководства, игроки должны сами решить, как создать свое поле боя. При этом имейте в виду, что плотные элементы укрытий оказывают наибольшее влияние на видимость и перемещение. Поля боя со слишком малым количеством плотных элементов укрытий могут давать преимущество армиям, которые полагаются на стрельбу, или ставить в невыгодное положение армии, которые полагаются на ближний бой. Также не забудьте оставить достаточно места вокруг плотных элементов укрытий для маневра более крупных моделей, таких как **МОНСТРЫ/ТЕХНИКА(MONSTERS/VEHICLES)**, особенно у краев поля боя.

УКРЫТИЯ, УСТАНОВЛЕННЫЕ НА ИГРОВОМ МАТЕ



Два элемента укрытия (terrain features) размещены на игровом поле (мате). Края этого мата определяют границу данной зоны укрытий (terrain area). Оба элемента укрытия (terrain features) являются руинами, поэтому используются правила для надежных укрытий (dense terrain).

УКРЫТИЯ, РАЗМЕЩЕННЫЕ НА ПОЛЕ БОЯ



Три элемента укрытия (terrain features) размещены непосредственно на поле боя. Игроки согласовали границу зоны укрытий, определяемую этими элементами (заштрихованный прямоугольник). Синие элементы укрытия являются надежными укрытиями (dense terrain features), а красный элемент укрытия является лёгким укрытием (light terrain feature).



СТРЕЛБА С ВЫСОТЫ (PLUNGING FIRE)

Помимо получения лучших линий обзора, модели, поднимающиеся на высокие элементы укрытий, могут получить преимущество от правила «Стрельба с высоты» (Plunging Fire) (22.05).

СПЛОШНОЕ УКРЫТИЕ (SOLID TERRAIN)

Если элемент укрытия обладает правилом Сплошное (Solid, 13.11) — как это обычно бывает у надёжных укрытий (dense terrain features), — модель не может завершить перемещение так, чтобы любая её часть оказалась по ту сторону любой закрытой части этого укрытия, находящейся на высоте 3 дюйма или менее от уровня земли. Это касается даже небольших проёмов, таких как двери и окна. Данное правило гарантирует, что выступающие элементы модели не могут использоваться для обхода ограничений видимости, налагаемых правилом Сплошное (Solid).

УКРЫТИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 13.06

Модели могут перемещаться через различные категории элементов укрытий (terrain feature) следующим образом:

- **Открытые/Легкие:** Все модели могут перемещаться горизонтально и вертикально через **открытые и легкие элементы укрытий** (exposed and light terrain features).
- **Надёжные:**
 - **INFANTRY/BEASTS/SWARM/MOBILE** (ПЕХОТА / ЗВЕРИ / РОЙ / МОБИЛЬНЫЙ) могут перемещаться горизонтально через **надёжные элементы укрытий** (dense terrain features).
 - **INFANTRY/BEASTS/SWARM** (ПЕХОТА / ЗВЕРИ / РОЙ) могут перемещаться вертикально через **надёжные элементы укрытий** (dense terrain features).
 - Другие модели могут перемещаться горизонтально через **надёжные элементы укрытий** (dense terrain features) при условии, что все секции этого элемента укрытия, через которые проходило бы основание перемещающейся модели, имеют высоту 2" или менее. В противном случае перемещающаяся модель должна перемещаться вертикально, чтобы подняться или спуститься по таким секциям. Они не могут перемещаться через потолки и полы, делая это, и не могут закончить это перемещение на какой-либо поверхности этого элемента укрытия (terrain feature), которая не находится на уровне земли (см. ниже).

MOVING VERTICALLY (ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

Модели могут перемещаться вертикально, чтобы подниматься или спускаться по элементам укрытий (terrain features). При этом:

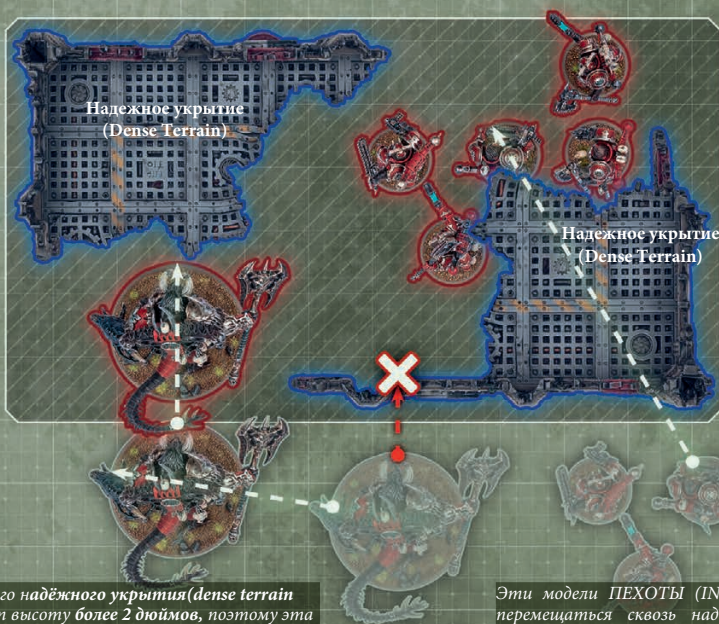
- Эта модель должна оставаться в пределах ½" по горизонтали от этого элемента укрытия (terrain feature).
- Прибавьте расстояние, пройденное вертикально вверх, и расстояние, пройденное вертикально вниз, к любому другому расстоянию, которое эта модель преодолела с момента начала перемещения ее юнитом.

ПОСТАНОВКА МОДЕЛЕЙ ИЛИ ЗАВЕРШЕНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Модели могут быть установлены или завершать перемещение на уровне земли **элементов укрытий** (terrain features). Модели также могут быть установлены или завершать перемещение на любой поверхности элемента укрытия, которая не находится на уровне земли, если применяются все следующие условия:

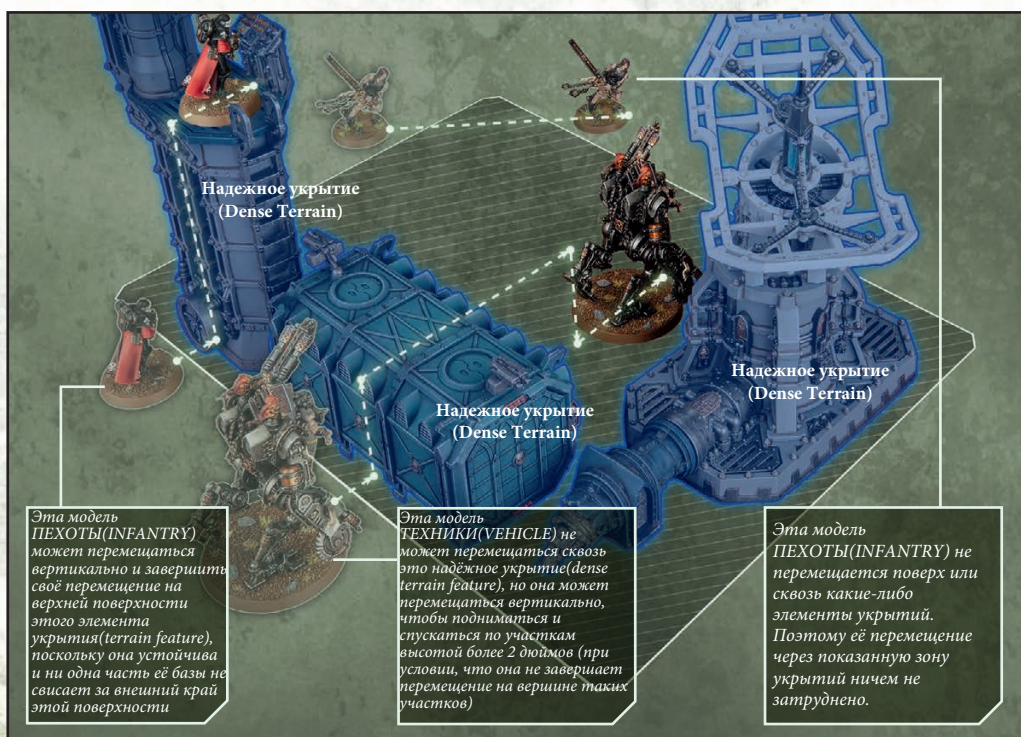
- Эта модель имеет одно или несколько из следующих ключевых слов: **INFANTRY/BEASTS/SWARM/FLY/MONSTER** (ПЕХОТА/ЗВЕРИ/РОЙ/ЛЕТАЮЩИЙ/МОНСТР).
- После завершения этого перемещения эта модель устойчива, и ни одна часть ее основания не свешивается за внешний край этой поверхности.

УКРЫТИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ



Все части этого надёжного укрытия(dense terrain feature) имеют высоту более 2 дюймов, поэтому эта модель **МОНСТРА(MONSTER)** не может перемещаться сквозь него и должна обойти его вокруг

Эти модели **ПЕХОТЫ (INFANTRY)** могут перемещаться сквозь надёжные укрытия(dense terrain features), например, сквозь стены этой руины



Эта модель **ПЕХОТЫ(INFANTRY)** может перемещаться вертикально и завершить своё перемещение на верхней поверхности этого элемента укрытия(terrain feature), поскольку она устойчива и ни одна часть её базы не свисает за внешний край этой поверхности

Эта модель **ТЕХНИКИ(VEHICLE)** не может перемещаться сквозь это надёжное укрытие(dense terrain feature), но она может перемещаться вертикально, чтобы подниматься и спускаться по участкам высотой более 2 дюймов (при условии, что она не завершает перемещение на вершине таких участков)

Эта модель **ПЕХОТЫ(INFANTRY)** не перемещается поверх или сквозь какие-либо элементы укрытий. Поэтому её перемещение через показанную зону укрытий ничем не затруднено.





УКРЫТИЯ И ВИДИМОСТЬ 13.07

Укрытия могут влиять на видимость в зависимости от того, применяются ли правила «Преимущество от укрытия»(Benefit of Cover), «Скрытность»(Hidden), «Загораживание»(Obscuring) или «Сплошное укрытие»(Solid)

ПРЕИМУЩЕСТВО ОТ УКРЫТИЯ 13.08

Каждый раз, когда дистанционная атака нацелена на юнит, если каждая модель в этом юните соответствует одному или нескольким из следующих условий, этот юнит получает **преимущество от укрытия(benefit of cover)** от этой атаки:

- Эта модель имеет ключевое слово **INFANTRY/BEASTS/SWARM** (ПЕХОТА/ЗВЕРИ/РОЙ) и находится в пределах области укрытия(terrain area).
- Эта модель **не полностью видна(fully visible)** атакующей модели из-за одного или нескольких промежуточных элементов укрытий и/или одной или нескольких промежуточных **загораживающих областей укрытий(obscuring terrain areas)** (см. ниже).

Каждый раз, когда дистанционная атака нацелена на юнит, который имеет **преимущество от укрытия (benefit of cover)** от этой атаки, **ухудшите** характеристику BS этой атаки на 1.

СКРЫТНОСТЬ 13.09

Модель находится в **скрытности(hidden)**, пока к ней применяются все следующие условия:

- Эта модель имеет ключевое слово **INFANTRY/BEASTS/SWARM**(ПЕХОТА/ЗВЕРИ/РОЙ) и находится в пределах области укрытия(terrain area), которая содержит один или несколько **надежных элементов укрытий(dense terrain features)**.
- Юнит этой модели не совершал одну или несколько дистанционных атак в течение этого хода или в течение предыдущего хода.

Пока модель находится в **скрытности(hidden)**, она может быть **видна(visible)** только вражеским моделям, которые находятся в пределах ее **радиуса обнаружения(detection range)**. Если не указано иное, **радиус обнаружения(detection range)** модели составляет 15".

ЗАГОРАЖИВАНИЕ 13.10

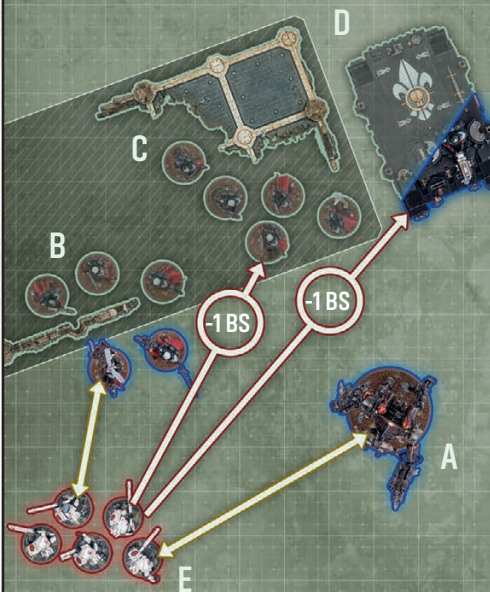
Зоны укрытий(Terrain areas), содержащие один или несколько **лёгких** или **надёжных элементов укрытий(light or dense terrain features)**, являются **загораживающими зонами укрытий(obscuring terrain areas)**. Если каждая **линия обзора(line of sight)**, проведённая между двумя моделями, пересекает одну или несколько **загораживающих зон укрытий(obscuring terrain areas)** (за исключением **загораживающих зон(obscuring terrain areas)**, внутри которых находится одна или обе эти модели), то эти две модели **не видят(not visible)** друг друга.

СПЛОШНОЕ УКРЫТИЕ 13.11

Надёжные укрытия(dense terrain features) обладают правилом «Сплошное укрытие»(Solid). **Линию обзора(Line of sight)** нельзя провести через любой закрытый проём в поверхности такого укрытия, который находится на высоте 3 дюйма или менее от уровня земли.

Примечание дизайнера: Это правило гарантирует, что модели **не видны(not visible)**, пока укрываются в укрытиях на уровне земли, независимо от небольших отверстий, таких как двери, окна или пулевые отверстия, или из-за небольших зазоров между соседними элементами укрытий. 3" — это высота первого этажа многих элементов укрытий, но некоторые миссии могут корректировать высоту, на которой это правило вступает в силу.

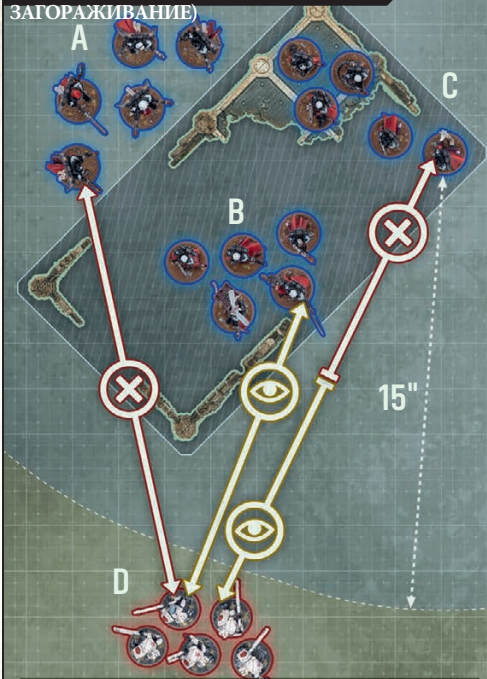
BENEFIT OF COVER (ПРЕИМУЩЕСТВО ОТ УКРЫТИЯ)



Когда отряд Е совершает дальние атаки:

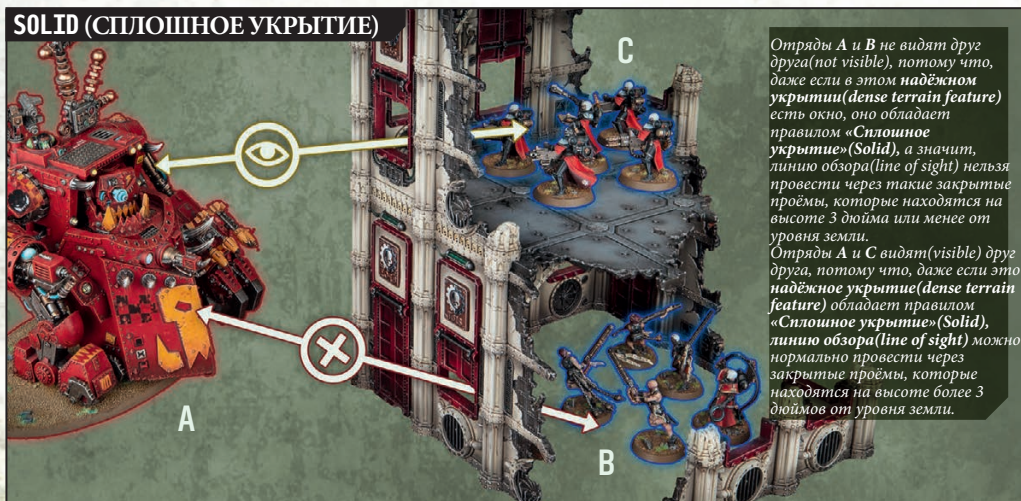
- Отряд А полностью **виден (fully visible)** каждой модели в отряде Е, поэтому **не имеет преимущества от укрытия (benefit of cover)**.
- Не все модели отряда В находятся в пределах **зоны укрытия (terrain area)**, поэтому отряд В **не имеет преимущества укрытия (benefit of cover)**.
- Все модели отряда С находятся в пределах **зоны укрытия (terrain area)**, поэтому отряд С имеет **преимущество укрытия (benefit of cover)**.
- Отряд D **виден отрядом Е не полностью (not fully visible)** из-за промежуточной **загораживающей зоны укрытия (obscuring terrain area)**, поэтому отряд D имеет **преимущество укрытия (benefit of cover)**.

HIDDEN AND OBSCURING (СКРЫТНОСТЬ И ЗАГОРАЖИВАНИЕ)



- Между всеми моделями отрядов А и D находится **загораживающая зона укрытия (obscuring terrain area)**, поэтому ни одна из них **не видима (none visible)** друг друга.
- Все модели отрядов В и С находятся в пределах **зоны укрытия (terrain area)** и являются **ПЕХОТОЙ (INFANTRY)**, поэтому они находятся в состоянии **скрытности (hidden)**. Однако модели отряда D находятся в пределах 15-дюймовой **дальности обнаружения (detection range)** моделей отряда В (но не отряда С), поэтому модели отряда В **видны (visible)** моделям отряда D. Модели отряда D также **видны (visible)** моделям отрядов В и С, поскольку они не находятся в пределах **зоны укрытия (terrain area)**.

SOLID (СПЛОШНОЕ УКРЫТИЕ)



Отряды А и В не видят друг друга (**not visible**), потому что, даже если в этом **надёжном укрытии (dense terrain feature)** есть окно, оно обладает правилом «**Сплошное укрытие (Solid)**», а значит, линию обзора (**line of sight**) нельзя провести через такие закрытые проёмы, которые находятся на высоте 3 дюйма или менее от уровня земли.

Отряды А и С **видят (visible)** друг друга, потому что, даже если это **надёжное укрытие (dense terrain feature)** обладает правилом «**Сплошное укрытие (Solid)**», линию обзора (**line of sight**) можно нормально провести через закрытые проёмы, которые находятся на высоте более 3 дюймов от уровня земли.

Цели(Objectives) представляют собой критические места, которые обе стороны пытаются захватить, и многие миссии требуют, чтобы ваши силы взяли их под контроль для достижения победы. В этом разделе описывается, как это сделать с помощью ваших моделей.

**УДЕРЖИВАТЬ
ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ**
*Некоторые юниты
имеют способности,
которые
срабатывают, когда
они контролируют
цель(objective) или
когда они
захватывают
цель(objective) для
вашей армии.*

ЦЕЛЕВЫЕ ОБЪЕКТЫ МЕСТНОСТИ (TERRAIN OBJECTIVES) 14.01

Если в миссии используются **цели (objectives)**, в ней указывается, где они находятся на поле боя. Как правило, в вашей миссии будет карта развёртывания, показывающая несколько точек, в которых должны быть размещены **цели(objectives)**. Расположение каждой точки должно совпадать с **элементом укрытия (terrain area)**; этот элемент укрытия и является целью и называется **целевым объектом местности (terrain objective)**.

При измерении расстояний до **цели (objective)** и от нее измеряйте расстояние до ближайшей ее части

УРОВЕНЬ КОНТРОЛЯ 14.02

В начале битвы ни одна **цель (objective)** на поле боя не находится под контролем кого-либо из игроков. Чтобы получить контроль над **целью (objective)**, игроку потребуется одна или несколько моделей с характеристикой **ОС (контроль над целью)** 1 или более в пределах досягаемости до неё. Модель находится в пределах досягаемости до **целевого объекта местности (terrain objective)**, пока она находится в пределах этого элемента укрытия (**terrain area**).

В конце каждой фазы и хода, чтобы определить **уровень контроля(level of control)** игрока над **целью (objective)**, сложите вместе значения характеристик **ОС** всех моделей в армии этого игрока, которые находятся в пределах этой **цели(objective)**:

- Игрок, у которого самый высокий **уровень контроля(level of control)** над этой целью (objective), контролирует эту **цель (objective)**.
- Если оба игрока имеют одинаковый уровень контроля(level of control) над этой целью, то, если только эта цель(objective) не является **закреплённой (secured)** (см. ниже), эта цель(objective) не контролируется ни одним из игроков.

Пока одна или несколько **единиц (units)** из армии игрока находятся в пределах досягаемости до **цели (objective)**, которую этот игрок контролирует, для каждой из этих единиц, которая содержит одну или несколько моделей с характеристикой **ОС 1** или более, считается, что эта единица контролирует данную цель(objective).

ЗАКРЕПЛЁННЫЕ ЦЕЛИ (SECURED OBJECTIVES) 14.03

Некоторые правила позволяют **закрепить(secured)** **цель(objective)** за армией игрока. Когда **цель закреплена(objective is secured)** за армией игрока, она остаётся под его контролем — даже если у него больше нет ни одного юнита в пределах этой цели, — до тех пор, пока **уровень контроля(level of control)** противника над этой целью не станет выше его собственного в конце фазы.

КОНТРОЛЬ ЦЕЛЕВОГО ОБЪЕКТА МЕСТНОСТИ



Этот ТРАНСПОРТ (VEHICLE) имеет характеристику ОС 3 и находится в пределах элемента укрытия (terrain area).

Модели в этом юните имеют характеристику ОС 1. Шесть его моделей находятся в пределах элемента укрытия (terrain area).



Этот ТРАНСПОРТ (VEHICLE) имеет характеристику ОС 2 и полностью находится в пределах элемента укрытия (terrain area).

Оба игрока складывают значения характеристик ОС всех своих моделей, которые находятся в пределах элемента укрытия (terrain area). Уровень контроля игрока **СИНИХ** равен 5, а уровень контроля игрока **КРАСНЫХ** равен 6. Таким образом, игрок **КРАСНЫХ** контролирует цель (objective).



Этот юнит в настоящее время находится в состоянии **боевого шока (battle-shock)**, поэтому характеристика ОС всех его моделей равна «-»

СМ.ТАК ЖЕ

- Цели не находящиеся внутри элемента укрытия

Стратегемы можно использовать, тратя командные очки, чтобы создавать эпические моменты тактического гения или непревзойдённой боевой мощи. Они применяются, когда игрок считает, что наступил переломный момент битвы, требующий дополнительного боевого мастерства или мимолётных, но мощных эффектов, чтобы склонить чашу весов на свою сторону.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТРАТЕГЕМ

15.01

В ходе битвы оба игрока могут использовать стратегемы. Каждая стратегема указывает:

- **СТОИМОСТЬ:** Сколько СР (командных очков / ОК) требуется для использования.
- **КОГДА:** Когда ее можно использовать.
- **ЦЕЛЬ:** Какие юниты она может выбрать целью.
- **ЭФФЕКТ:** Каковы эффекты от использования этой стратегемы.
- **ОГРАНИЧЕНИЯ:** Любые дополнительные ограничения, которые применяются.

Каждый игрок может использовать одну и ту же стратегему несколько раз в ходе битвы, но при этом действуют следующие ограничения:

- Каждый игрок не может использовать одну и ту же стратегему более одного раза в одной и той же фазе.
- Если не указано иное, каждый игрок не может назначить целью один и тот же юнит более чем для одной стратегемы в одной и той же фазе.

Каждый раз, когда вы используете стратегему, выполните следующую последовательность действий:

1. Выберите цели, как описано в данной стратегеме.
2. Уменьшите ваш запас СР (командных очков) на стоимость в СР, указанную в данной стратегеме. Если в стратегеме содержится раздел с дополнительной стоимостью в СР (например, +1 СР), вы можете использовать этот дополнительный раздел, только если увеличите стоимость стратегемы на указанную величину. Если у вас не осталось достаточного количества СР, вы не можете использовать эту стратегему.
3. Примените эффекты данной стратегемы.

БАЗОВЫЕ СТРАТЕГЕМЫ

Все игроки могут использовать базовые стратегемы (см. далее). Дополнительные стратегемы можно найти в кодексах и других публикациях.

СМ.ТАК ЖЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТРАТЕГЕМ

- Модификация стоимости СР
- Последовательность применения правил

HEROIC INTERVENTION 15.11

CORE STRATAGEM

Voices raised in furious war cries, your warriors surge forth to meet the enemy's onslaught head-on.

WHEN: End of your opponent's Charge phase.

TARGET: One friendly **unengaged** unit within 12" of one or more enemy units. You can only select a **VEHICLE** unit if it is a **CHARACTER/WALKER** unit.

EFFECT: Resolve a **charge** with your unit (11.02). While doing so, before making the **charge roll**, you must select one of the following modes:

- **Leap to Defend:** When selecting **charge targets**, you can only select enemy units that made a **charge move** this phase and are within the **maximum distance**.
- **Into the Fray:**
 - When making the **charge roll**, if the result is greater than 6 (after modifiers), change it to 6.
 - When selecting **charge targets**, you can select any enemy units that are within 6" of your unit and within the **maximum distance**.

1CP

↑↑

☠

+1CP

Переведена ниже в общем списке

Стратегемы представлены так, как показано выше. Некоторые из них содержат опциональные (необязательные) условия, которые влекут за собой дополнительную стоимость в СР. Это может зависеть от выбранного вами эффекта (как в примере выше) или от других переменных, таких как ключевые слова (keywords) целевого юнита.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Когда используется:
В ход любого игрока



Когда используется:
В ваш ход



Когда используется:
В ход противника



(Командный переброс)

COMMAND RE-ROLL 15.02

1CP

CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)

Великий командующий способен подчинить своей воле даже превратности судьбы и удачи, чтобы обеспечить победу.

КОГДА: Любая фаза, сразу после того, как вы совершили один из следующих бросков(roll) за дружественный юнит или модель:

- Бросок на ускор. передвижение(Advance roll)
- Бросок на рывок (Charge roll)
- Бросок на урон (Damage roll)
- Бросок на опасность(Hazard roll)
- Бросок на попадание (Hit roll)
- Спас-бросок (Save roll)
- Бросок на ранение(Wound roll)
- Бросок для определения количества атак, совершаемых оружием

ЦЕЛЬ: Этот юнит или модель.

ЭФФЕКТ: Вы перебрасываете этот бросок. Если вы бросаете несколько костей одновременно, выберите одну из этих костей для переброса (за исключением бросков на рывок (Charge roll), которые должны перебрасываться полностью).



(Эпический вызов)

EPIC CHALLENGE 15.03

1CP

CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)

Легенды 41-го тысячелетия изобилуют рассказами о смертельных поединках между могущественными героями.

КОГДА: Фаза ближнего боя, сразу после того, как дружественный юнит ПЕРСОНАЖА (CHARACTER) выбран для совершения атак.

ЦЕЛЬ: Этот юнит ПЕРСОНАЖА.

ЭФФЕКТ: Выберите одну модель ПЕРСОНАЖА в вашем юните. До конца фазы её оружие ближнего боя получает способность [ТОЧНОСТЬ](PRECISION).



(Безумная отвага)

INSANE BRAVERY 15.04

1CP

CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)

Безразличные к собственному выживанию, эти воины держат позицию даже против, казалось бы, неодолимых сил.

КОГДА: Шаг боевого шока (Battle-shock step) вашей фазы командования, сразу перед тем, как вы совершаете бросок на боевой шок (battle-shock roll) за дружественный юнит.

ЦЕЛЬ: Этот юнит.

ЭФФЕКТ: Этот бросок на боевой шок автоматически считается успешным.

ОГРАНИЧЕНИЯ: Вы не можете использовать эту стратегию более одного раза за игру(once per battle).



(Взрывчатка)

EXPLOSIVES 15.05

1CP

CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)

Активируя детонаторы гранат и другой взрывчатки, эти воины заносят руку и швыряют саму смерть в самую гущу неприятеля.

КОГДА: Ваша фаза стрельбы.

ЦЕЛЬ: Один дружественный невовлечённый в ближний бой (unengaged) юнит ВЗРЫВЧАТКИ/ГРАНАТЫ (EXPLOSIVES/GRENADES), который способен стрелять и не совершал ускор. передвижение(advance move) на этом ходу.

ЭФФЕКТ: Выполните следующую последовательность действий:

1. Выберите одну модель ВЗРЫВЧАТКИ/ГРАНАТЫ (EXPLOSIVES/GRENADES) в вашем юните.
2. Выберите один невовлечённый в ближний бой (unengaged) вражеский юнит в пределах 8" от этой модели и в зоне её видимости.
3. Бросьте шесть D6: за каждую 4+ этот вражеский юнит получает 1 неотвратимую рану (mortal wound)(06.02).



(Сокрушительный удар)

CRUSHING IMPACT 15.06

1CP

CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)

В крайнем случае, бронированные машины и буйствующие чудовища могут пустить в ход свои исполинские габариты как оружие — давя и круша врагов под своей колоссальной тушей, пусть подобное и чревато ответными повреждениями.

КОГДА: Ваша фаза рывка (Charge phase), сразу после того, как дружественный юнит МОНСТРА/ТРАНСПОРТА (MONSTER/VEHICLE) завершает перемещение рывком (charge move).

ЦЕЛЬ: Этот юнит МОНСТРА/ТРАНСПОРТА.

ЭФФЕКТ: Выполните следующую последовательность действий:

1. Выберите один вражеский юнит, связанный ближним боем (engaged) с вашим юнитом.
2. Выберите одну модель в вашем юните, связанную ближним боем с этим вражеским юнитом.
3. Бросьте количество D6, равное характеристике T этой модели: за каждую 1 ваш юнит получает 1 неотвратимую рану (mortal wound); за каждую 5+ этот вражеский юнит получает 1 неотвратимую рану (максимум 6 неотвратимых ран за юнит).



(Стремительное проникновение)

RAPID INGRESS 15.07	1CP
CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)	
Будь то коварная стратегия, могущественные технологии или потусторонний ритуал — есть множество путей, коими полководец может ускорить выдвижение своих воинов.	
КОГДА: В конце фазы перемещения вашего противника. ЦЕЛЬ: Один дружественный юнит, находящийся в стратегическом резерве (strategic reserves) (за исключением ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ (AIRCRAFT)). ЭФФЕКТ: Ваш юнит совершает перемещение вторжением (ingress move) (20.04). ОГРАНИЧЕНИЯ: Вы не можете использовать эту стратегию во время первого боевого раунда (battle round).	

(Огонь на упреждение)(Овервотч)

FIRE OVERWATCH 15.08	1CP
CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)	
Шквальный огонь обратит вспять любую атаку.	
КОГДА: В конце фазы перемещения вашего противника. ЦЕЛЬ: Один дружественный юнит, не связанный ближним боем (unengaged) (за исключением ТИТАН(ТITANIC) юнитов). ЭФФЕКТ: Ваш юнит стреляет, используя неподготовленную стрельбу (snap shooting) (см. ниже).	
SNAP SHOOTING 15.09	
ДОПУСТИМО, ЕСЛИ: Как указано в правиле, разрешающем этот тип стрельбы.	
ЭФФЕКТ: Ваш юнит стреляет, как описано в разделе «Совершение атак» (04).	
ВО ВРЕМЯ СРЕЛЬБЫ:	
- Вы можете выбрать целью только один видимый вражеский юнит в пределах 24" от вашего юнита (и только если он является допустимой целью). - Каждая атака попадает только на не модифицированный (unmodified) броске на попадание (hit roll) 6+ (независимо от характеристики BS атакующего оружия или любых модификаторов). - Вы не можете перебрасывать броски попадания (hit rolls)	
ПОСЛЕ СРЕЛЬБЫ: До конца фазы ваш юнит не может начать задание (not eligible to start an action.)	

(Дымовая завеса)

SMOKESCREEN 15.10	1CP
CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)	
Даже самым искусным стрелкам трудно попасть в цели, укрытые клубящимися дымовыми завесами.	
КОГДА: В начале фазы стрельбы вашего противника. ЦЕЛЬ: Один дружественный юнит с ДЫМОВОЙ ЗАВЕСОЙ (SMOKE). ЭФФЕКТ: До конца фазы, каждый раз, когда атака направлена на ваш юнит с ДЫМОВОЙ ЗАВЕСОЙ или на юнит, который не полностью виден атакующей модели из-за одной или нескольких моделей в вашем юните с ДЫМОВОЙ ЗАВЕСОЙ, цель получает преимущество укрытия (benefit of cover) от этой атаки (13.08).	

(Героическое вмешательство)

HEROIC INTERVENTION 15.11	1CP
CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)	
Возвышая голоса в яростных боевых кликах, ваши воины устремляются вперёд, чтобы встретить вражеский натиск лицом к лицу.	
КОГДА: В конце фазы рывка (Charge phase) вашего противника. ЦЕЛЬ: Один дружественный юнит, не связанный ближним боем (unengaged), находящийся в пределах 12" от одного или нескольких вражеских юнитов. Вы можете выбрать юнит ТРАНСПОРТ (VEHICLE), только если это юнит ПЕРСОНАЖ/ШАТОХОД (CHARACTER/WALKER). ЭФФЕКТ: Совершите рывок (charge) вашим юнитом (11.02). При этом перед совершением броска на рывок (charge roll) вы должны выбрать один из следующих режимов:	
Прыжок для защиты (Leap to Defend): При выборе цели для рывка вы можете выбрать только те вражеские юниты, которые совершили перемещение рывком (charge move) в этой фазе и находятся в пределах максимальной дистанции (maximum distance). В гущу схватки (Into the Fray): - При совершении броска на рывок (charge roll), если результат (после модификаторов) больше 6, измените его на 6. - При выборе целей для рывка вы можете выбирать любые вражеские юниты, которые находятся в пределах 6" от вашего юнита и в пределах максимальной дистанции.	+1CP

(Контрнаступление)

COUNTEROFFENSIVE 15.12	2CP
CORE STRATAGEM (БАЗОВАЯ СТРАТЕГЕМА)	
В рукопашной схватке даже миг промедления даёт быстро противнику шанс, которым он непременно воспользуется.	
КОГДА: Шаг ближнего боя (Fight step) фазы ближнего боя (Fight phase) вашего противника, сразу после того, как вражеский юнит завершил свои атаки. ЦЕЛЬ: Один дружественный юнит, который может совершать атаки в ближнем бою (eligible to fight). ЭФФЕКТ: До конца фазы ваш юнит получает способность «Атакует первым» (Fights First) и он должен быть следующим юнитом, которого вы выберете для совершения атак (12.04).	

ЗАДАНИЯ

Задания (Actions) представляют собой жизненно важные боевые задачи, которые должны выполнить ваши войска: от поиска утерянного археотеха до завершения кощунственного ритуала.

ГДЕ НАЙТИ ЗАДАНИЯ

Задания (Actions), которые могут использовать игроки, можно найти в других публикациях, таких как пакеты миссий (mission packs). Все игроки могут использовать базовые задания (core actions), в то время как другие задания могут иметь ограничения, например, по фракциям армии.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ 16.01

Некоторые правила позволяют юнитам выполнять задания (actions). Каждое задание (action) указывает:

- **НАЧАЛО:** Когда оно начинается.
- **ЮНИТЫ:** Какие дружественные юниты могут его выполнять.
- **ЛИМИТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:** Сколько раз дружественные юниты могут его начать.
- **ЗАВЕРШЕНИЕ:** Когда оно завершается.
- **ЭФФЕКТ:** Каковы эффекты от его завершения.
- Любые дополнительные ограничения, которые могут применяться.

НАЧАЛО ЗАДАНИЯ

Юнит может начать задание (eligible to start an action), если к нему не применимо одно или несколько из следующих условий:

- Он не находится на поле боя.
- Это юнит ЛЕТАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ/УКРЕПЛЕНИЕ (AIRCRAFT/FORTIFICATION).
- Он находится в состоянии **боевого шока (battle-shocked)**.
- Он имеет характеристику ОС 0 или «-».
- Он связан ближним боем (engaged) (если только это не ТИТАН (TITANIC) юнит).
- Он совершил **ускор. передвижение (advance)** или **отступление (fall-back move)** в этом ходу.
- Он начал другое задание (action) в этом ходу.

Если юнит начинает задание (action), то до конца хода:

- Он **не может стрелять (not eligible to shoot)** (за исключением ТИТАН (TITANIC) юнитов).
- Он **не может объявлять рывок (not eligible to declare a charge)**

ЗАВЕРШЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Если юнит, выполняющий задание (action), совершает перемещение (move) (за исключением сближения (pile-in) и закрепления (consolidation) или покидает поле боя, этот юнит не завершает это задание (action). В противном случае, когда задание завершается, срабатывает его раздел «Эффект» (Effect).

Пример задания приведён только в ознакомительных целях.

УСТАНОВИТЬ УСТРОЙСТВО

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ (НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНО)

Though it won't turn the tide of battle, deployment of this device will be instrumental to the war effort.

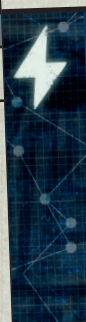
НАЧАЛО: Ваша фаза стрельбы.

ЮНИТЫ: Один юнит ПЕХОТЫ (INFANTRY), который находится в пределах элемента укрытия (terrain area), не находящегося в вашей зоне развёртывания (deployment zone).

ЛИМИТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ: Один раз за ход (turn).

ЗАВЕРШЕНИЕ: В конце хода.

ЭФФЕКТ: Установите один маркер в пределах 1" от вашего юнита и в пределах этого элемента укрытия (terrain area)



16







ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



Благодаря своим внушительным размерам и неумолимой природе, Монстры и Техника (Monsters and Vehicles) функционируют на поле боя иначе. В этом разделе подробно описаны дополнительные правила, необходимые для использования этих юнитов в ваших играх.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МОНСТРОВ И ТЕХНИКИ 17.01

Каждый раз, когда вы совершаете **обычное перемещение (normal move)** или **ускор. передвижение (advance move)** с юнитом, модели МОНСТРОВ/ТЕХНИКА (MONSTER/VEHICLE) в этом юните могут перемещаться сквозь дружественные и вражеские модели (за исключением других моделей МОНСТРОВ/ТРАНСПОРТОВ).

FRAME (ГАБАРИТЫ) 17.02

Некоторые модели не имеют подставки (base); многие из них являются моделями МОНСТРОВ/ТЕХНИКИ (MONSTER/VEHICLE)). Такие модели имеют ключевое слово ГАБАРИТЫ (FRAME), как и некоторые другие крупные модели. Всякий раз, когда правило ссылается на положение модели относительно чего-либо ещё на поле боя (например, при измерении расстояний), если эта модель имеет ключевое слово ГАБАРИТЫ (FRAME), если не указано иное, измеряйте расстояние до и от ближайшей точки этой модели (то есть не обязательно от её подставки, если она есть).

При повороте модели с ключевым словом ГАБАРИТЫ (FRAME) в рамках перемещения, если у этой модели нет подставки, поверните её на любое количество градусов вокруг её центральной оси, сохраняя её вертикальное положение.

СТРЕЛЬБА ПО СВЯЗАННЫМ БЛ. БОЕМ МОНСТРАМИ И ТЕХНИКЕ 17.03

В вашей фазе стрельбы вражеские юниты МОНСТРОВ/ТЕХНИКИ (MONSTER/VEHICLE)), которые связаны ближним боем (engaged), могут быть выбраны в качестве целей для дистанционных атак.

Каждый раз, когда модель совершает дистанционную атаку, направленную на такой юнит, вычтите 1 из броска на попадание (hit roll) (за исключением атак, совершаемых оружием ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS) моделями из юнита, связанного бл. боем (engaged) с целью).

СТРЕЛЬБА, НАХОДЯСЬ В СВЯЗИ С МОНСТРАМИ/ТЕХНИКОЙ
Юнит, который **связан ближним боем (engaged)** с вражеским юнитом МОНСТР/ТРАНСПОРТ, всё ещё **не может стрелять** и, следовательно, не может совершать дистанционные атаки против этого юнита МОНСТР/ТЕХНИКА, если только этот юнит не может стрелять, находясь в связи (engaged) (например, потому что он использует стрельбу в тесном бою (close-quarters shooting)).



A

A

Эта ТЕХНИКА (VEHICLE) может стрелять по юнитам ПЕХОТЫ (INFANTRY), используя стрельбу в тесном бою (close-quarters shooting). При разрешении этих атак вычитите 1 из бросков попадания (за исключением атак, совершаемых оружием ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS)).

Этот юнит ПЕХОТЫ может стрелять по ТЕХНИКЕ, используя обычную стрельбу (normal shooting). При разрешении этих атак вычитите 1 из бросков попадания (hit roll). Поскольку ТЕХНИКА связана ближним боем (engaged), оружие ВЗРЫВ (BLAST) не может выбрать её целью, но может выбрать другие несвязанные (unengaged) юниты.

-1 TO HIT ROLL

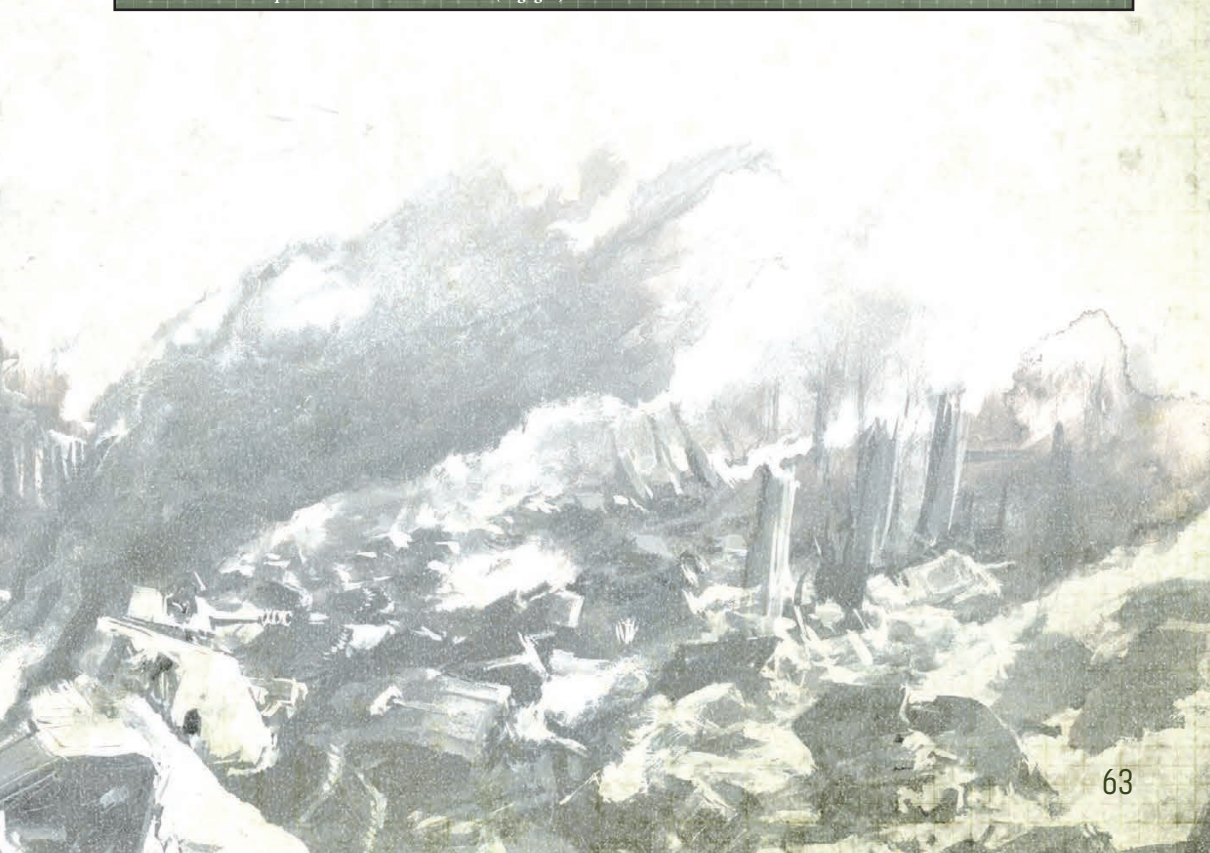
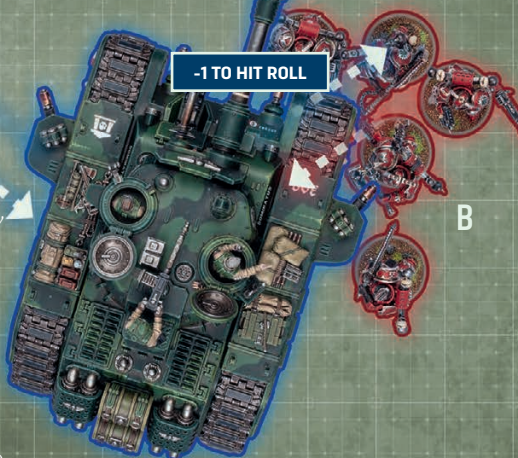
-1 TO HIT ROLL

B

Эта ТЕХНИКА (VEHICLE) может стрелять по юнитам ПЕХОТЫ (INFANTRY), используя стрельбу в тесном бою (close-quarters shooting). При разрешении этих атак вычитите 1 из бросков попадания (hit rolls). Поскольку юнит ПЕХОТЫ (INFANTRY) связан ближним боем (engaged), оружие ВЗРЫВ (BLAST) не может выбрать его целью, но может выбрать другие несвязанные (unengaged) юниты.

Этот юнит ПЕХОТЫ (INFANTRY) связан ближним боем (engaged), но может стрелять по ТЕХНИКЕ (VEHICLE), используя стрельбу в тесном бою (close-quarters shooting). При этом он может совершать атаки только своим оружием ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS) и может выбрать целью только ту ТЕХНИКУ (VEHICLE), с которой он связан ближним боем (engaged).

B



Модели ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) могут перевозить пассажиров по полю боя. В этом разделе объясняется, как использовать такие модели в ваших битвах, а также как юниты могут садиться внутрь и высаживаться из них.

ВМЕСТИМОСТЬ ТРАНСПОРТА^{18.01}

Модели ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) имеют **вместимость (transport capacity)**, указанную в их листе данных (datasheet). Это определяет тип и максимальное количество дружественных моделей, которые **могут в него сесть (eligible to embark)**. Более одного юнита могут одновременно находиться внутри одной модели ТРАНСПОРТА, при условии что её вместимости достаточно.

Перед битвой, на шаге «Объявление боевых порядков» (Declare Battle Formations), ваши юниты могут начинать игру уже находясь внутри любого дружественного ТРАНСПОРТА, при условии что его **вместимости достаточно (transport capacity)** для всего юнита.

ПОСАДКА^{18.02}

После того как первый **боевой раунд (battle round)** начался, дружественный юнит может сесть внутрь (embark within) дружественного ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) после совершения **обычного перемещения (normal move)**, **ускор. передвижения (advance)** или **отступления (fall-back move)**, если выполняются все следующие условия:

- Каждая модель в этом юните находится в пределах 3" от этого ТРАНСПОРТА (TRANSPORT).
- Этот юнит не был размещён на поле боя **в этом ходу**
- Этот юнит может сесть внутрь этого ТРАНСПОРТА (eligible to embark), как описано в **листе данных (datasheet)** этого ТРАНСПОРТА.
- У этого ТРАНСПОРТА **достаточно свободной вместимости (remaining transport capacity)** для каждой модели в этом юните.

Когда юнит садится внутрь (embarks), активный игрок убирает этот юнит с поля боя и откладывает его в сторону — теперь он находится внутри этого ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) и не находится на поле боя.

ВЫСАДКА^{18.03}

В фазе перемещения (Movement phase) активного игрока каждый дружественный юнит, находящийся внутри (embarked within) модели ТРАНСПОРТА (TRANSPORT), может высадиться из неё, совершив **перемещение высадки (disembark move)** (см. далее).

Если модель ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) уничтожена, перед тем как убрать её с поля боя, активный игрок должен **совершить аварийную высадку (emergency disembark move)** (см. далее) каждым юнитом, находящимся внутри неё.



DISEMBARK MOVE(Перемещение высадки) 18.04

ДИСТАНЦИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ:

- Быстрая/Тактическая высадка (Rapid/Tactical Disembark): 3"
- Боевая высадка (Combat Disembark): 6"

ДОПУСТИМО, ЕСЛИ: Для вашего юнита выполняются все следующие условия:

- Находится внутри модели ТРАНСПОРТА (TRANSPORT), которая находится на поле боя.
- Не сажился внутрь этого ТРАНСПОРТА в этой фазе.
- Этот ТРАНСПОРТ не совершал ускор. передвижение (advance) или отступление (fall-back move) в этой фазе.

ЭФФЕКТ: Ваш юнит размещается, как описано в разделе «Размещение» (Set Up) (03.02).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Выберите режим высадки:

→ **Быстрая высадка (Rapid Disembark):** Если этот ТРАНСПОРТ совершил обычное перемещение (normal move) или перемещение вторжение (ingress move) в этой фазе, вы должны выбрать этот режим.

→ **Тактическая высадка (Tactical Disembark):** В противном случае, если этот ТРАНСПОРТ оставался неподвижным (remained stationary) или ещё не был выбран для перемещения в этой фазе, и если вы можете разместить свой юнит, как описано ниже, вы должны выбрать этот режим.

→ **Боевая высадка (Combat Disembark):** В противном случае вы должны выбрать этот режим. Совершите бросок на опасность (hazard roll) за каждую модель в вашем юните.

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Разместите каждую модель в вашем юните полностью в пределах дистанции размещения (set-up distance) от этого ТРАНСПОРТА

- **Быстрая высадка (Rapid Disembark):** Если ТРАНСПОРТ совершил перемещение вторжение (ingress move) в этом ходу, каждая модель должна следовать тем же правилам, которым должен был следовать этот ТРАНСПОРТ при выполнении этого перемещения.
- **Боевая высадка (Combat Disembark):** Каждая модель может быть размещена в зоне ближнего боя (engaged) с одним или несколькими вражескими юнитами, с которыми этот ТРАНСПОРТ связан ближним боем (engaged).

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- **Быстрая высадка (Rapid Disembark):** До конца хода ваш юнит не может объявлять рывок (charge).
- **Тактическая высадка (Tactical Disembark):** Выберите ваш юнит для совершения обычного перемещения (normal move) или ускор. передвижения (advance move).
- **Боевая высадка (Combat Disembark):** Ваш юнит получает состояние боевого шока (battle-shocked) и до конца хода не может объявлять рывок (charge).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВАРИЙНОЙ ВЫСАДКИ (EMERGENCY DISSEMBARK MOVE) 18.05

ДИСТАНЦИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ: 6"

ДОПУСТИМО, ЕСЛИ: Ваш юнит находится внутри модели ТРАНСПОРТА (TRANSPORT), который только что был уничтожен (destroyed)

ЭФФЕКТ: Ваш юнит размещается, как описано в разделе «Размещение» (Set Up) (03.02).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Совершите бросок на опасность (hazard roll) за каждую модель в вашем юните (06.03).

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Разместите каждую модель в вашем юните полностью в пределах дистанции размещения (set-up distance) от этого ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) и как можно ближе к этому ТРАНСПОРТУ. Каждая модель, которая не может быть размещена таким образом, уничтожается (destroyed).

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Ваш юнит получает состояние боевого шока (battle-shocked) и до конца хода (turn) не может объявлять рывок (charge).

СМ.ТАК ЖЕ

ПОСАДКА ВНУТРЬ

► НЕ НАХОДИТСЯ НА ПОЛЕ БОЯ

ВЫСАДКА

- БРОСКИ НА ОПАСНОСТЬ 06.03
- ДЛЯЩИЕСЯ ЭФФЕКТЫ ПРАВИЛ

БЫСТРАЯ ВЫСАДКА (RAPID DISSEMBARK)

Когда юнит использует режим **быстрой высадки** после того, как его ТРАНСПОРТ (TRANSPORT) совершил перемещение вторжение (ingress move), модели должны следовать тем же правилам и ограничениям, что и этот ТРАНСПОРТ. Например, если этот ТРАНСПОРТ должен был быть размещён на расстоянии более 8" от всех вражеских юнитов и не в зоне развёртывания (deployment zone) вашего противника, то же самое применяется к высаживающемуся юниту.

Герои вашей армии редко сражаются в одиночку. Вместо этого они обычно возглавляют отряды воинов, формируя составной юнит, который действует как единое целое. В этом разделе объясняется, как формировать составные юниты и как они функционируют на поле боя.

ФОРМИРОВАНИЕ СОСТАВНЫХ ЮНИТОВ

19.01

Некоторые юниты имеют способность **Лидера (Leader)** или **Поддержки (Support)**, указанную в их листах характеристик (datasheet) (см. ниже). Такие юниты называются, соответственно, **юнитами-лидерами (leader units)** и **юнитами поддержки (support units)**. Обе эти способности позволяют таким юнитам возглавлять другие дружественные юниты (известные как **юниты-телохранители (bodyguard units)**) для формирования составных юнитов. **Составной юнит (attached unit)** считается одним юнитом для всех правил. Юниты-лидеры и юниты поддержки могут возглавлять только определённые юниты-телохранители, как указано в приложении Warhammer 40,000.

LEADER 24.22 / SUPPORT 24.34



Могучие герои сражаются на переднем крае битвы.

Перед битвой, на шаге «Сбор армии» (Muster Armies), для каждого **юнита-лидера (leader unit)** и **юнита поддержки (support unit)** в вашей армии вы можете выбрать один дружественный **юнит-телохранитель (bodyguard unit)**, который этот юнит сможет возглавлять. Затем этот юнит будет возглавлять юнит-телохранитель на протяжении всей битвы и сформирует с ним **составной юнит (attached unit)**.

Если не указано иное, каждый **юнит-телохранитель** может иметь только один **юнит-лидер** и один **юнит поддержки**, присоединённые к нему.

АТАКИ ПО СОСТАВНЫМ

ЮНИТАМ 19.02

Каждый раз, когда атака направлена на **составной юнит (attached unit)**, если этот юнит содержит одну или несколько моделей телохранителей (bodyguard), используйте наивысшую характеристику Т среди моделей телохранителей в этом юните при разрешении этой атаки, даже если **юнит-лидер (leader)** или **юнит поддержки (support)** в этом составном юните имеет другую характеристику Т. Если этот юнит содержит только модели лидеров/поддержки, вместо этого используйте наивысшую характеристику Т среди этих моделей при разрешении атаки.

Правила, которые срабатывают, когда юнит **уничтожен (destroyed)**, срабатывают только тогда, когда **уничтожена (destroyed)** последняя модель, которая начинала битву в составе этого составного юнита.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА В СОСТАВНЫХ

ЮНИТАХ 19.03

Составной юнит (attached unit) имеет все **ключевые слова (keywords)** всех своих составных частей. Вследствие этого на составной юнит влияет любое правило, которое применяется к юнитам с любым из этих ключевых слов. Обратите внимание, что модели в составном юните не получают ключевые слова других моделей в этом юните, которых у них ещё нет. Помните, что атаки направлены на юниты, а не на модели.

Пример: Составной юнит (attached unit) содержит модель **лидера** с ключевым словом ПСАЙКЕР (PSYKER). Пока эта модель является частью этого юнита, этот юнит имеет ключевое слово ПСАЙКЕР, даже если **модели-телохранители** не имеют этого ключевого слова. Если по этому юниту атакует оружие со способностью АНТИ-ПСАЙКЕР 4+ (ANTI-PSYKER 4+), любой не модифицированный (unmodified) бросок ранения 4+, совершённый против этого юнита, считается критическим ранением (critical wound), даже если сама атака не назначена на эту модель лидера.

СПОСОБНОСТИ В СОСТАВНЫХ ЮНИТАХ 19.04

Способности/правила, которые влияют на одну конкретную модель (например, от усиления (enhancement) или предмета снаряжения (item of wargear)), всегда применяются **только к этой модели**, даже когда она находится в составе **составного юнита (attached unit)**. В противном случае способности/правила, которые **влияют на юнит** (или модели в нём), **применяются к каждой модели** в составном юните до тех пор, пока источник этой способности/правила не будет **уничтожен (destroyed)**, как показано ниже.

СПОСОБНОСТИ В СОСТАВНЫХ ЮНИТАХ

ИСТОЧНИК СПОСОБНОСТИ/ПРАВИЛА	ПРИМЕНЯЕТСЯ К СОСТАВНОМУ ЮНИТУ ДО
Лидер/Поддержка юниты	Последняя модель в этом юните-лидере / юните поддержки уничтожена.*
Юнит телохранитель (например от способности в листе характеристик)	Последняя модель в этом юните-телохранителя (bodyguard) уничтожена (destroyed)
Конкретная модель (например, носитель усиления (enhancement) или предмета снаряжения)	Эта модель уничтожена (destroyed).

* Это означает, что юниты-лидеры и юниты поддержки продолжают получать преимущества от своих способностей «пока эта модель возглавляет юнит» (while this model is leading a unit), даже после того как их юнит-телохранитель уничтожен, при условии что они начинали битву в составе составного юнита (attached unit).

Во всех вышеперечисленных случаях, если эта последняя модель была уничтожена (destroyed) в результате атаки, способность, которую она передавала составному юниту, применяется до тех пор, пока атакующий юнит не завершит все свои атаки.

СМ.ТАК ЖЕ

СПОСОБНОСТИ В

СОСТАВНЫХ ЮНИТАХ ►

ВОЗРОЖДЕНИЕ

ТОЛЬКО В СМЕРТИ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ДОЛГ
Юниты-лидеры (leader) и юниты поддержки (support) часто имеют способности, которые делают модели, которых они возглавляют, более могущественными. Точно так же способности некоторых юнитов-телохранителей могут усиливать мощь тех, кто их возглавляет. Правила слева означают, что как только модели, дающие такие эффекты, уничтожены, этот составной юнит (attached unit) перестает получать от них преимущества. Однако если эти модели позже будут возвращены (revived), эти способности снова начнут применяться к их составному юниту.

Стратегические резервы — это юниты, которые прибывают на поле боя в разное время, либо потому что они были задержаны во время развёртывания, либо потому что они используют специальные способности для изменения своей позиции.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ В СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ 20.01

Перед битвой, на шаге «Объявление боевых порядков» (Declare Battle Formations), вы можете выбрать один или несколько дружественных юнитов (за исключением УКРЕПЛЕНИЙ (FORTIFICATIONS)), чтобы разместить их в **стратегическом резерве (strategic reserves)**. Вместо того чтобы размещать эти юниты на поле боя во время развёртывания (deployment), отложите их в сторону; они становятся юнитами **стратегического резерва (strategic reserves)** и придут позже в ходе битвы.

Если не указано иное, совокупная стоимость в очках всех ваших юнитов в **стратегическом резерве (strategic reserves)** (включая тех, кто находится внутри ТРАНСПОРТОВ (TRANSPORTS), которые сами размещены в стратегическом резерве) не может превышать 50% от вашего лимита очков для данного размера битвы.

ПЕРЕМЕЩЁННЫЕ ЮНИТЫ 20.02

Некоторые правила позволяют убирать юниты с поля боя и размещать их в **стратегическом резерве (strategic reserves)** во время битвы. Юниты, использующие такие правила, называются **перемещёнными юнитами (repositioned units)**. В дополнение к любым другим правилам, которые применяются к таким юнитам (например, где они могут или не могут прибыть), к ним применяются все следующие правила:

- Если такие правила используются в фазе перемещения (Movement phase), они могут применяться к юнитам, которые уже перемещались в этой фазе.
- **Перемещённый юнит (repositioned unit)**, который размещается в том же ходу, в котором он совершил **ускор. передвижение (advance)**, **отступление (fall-back move)** или **перемещение высадки (disembark move)**, всё равно считается совершившим ускор. передвижение, отступление или перемещение высадки в этом ходу.
- Когда такие юниты убираются с поля боя, любые правила, которые влияют на них в течение определённого времени или при определённых обстоятельствах, продолжают влиять на них, пока действуют это время и/или эти обстоятельства.

Пример: Юнит, который находился в пределах досягаемости способности ауры (aura ability) в момент удаления с поля боя, больше не будет подвержен влиянию этой способности ауры, если он больше не находится в пределах её досягаемости, когда совершает **перемещение вторжение (ingress move)**. Однако юнит, который находился в состоянии **боевого шока (battle-shocked)** в момент удаления с поля боя, всё ещё будет в состоянии **боевого шока**, если он совершает **перемещение вторжение (ingress move)** в том же ходу.

ПРИБЫТИЕ ИЗ СТРАТЕГИЧЕСКОГО РЕЗЕРВА 20.03

Чтобы прибыть на поле боя, каждый юнит **стратегического резерва** (strategic reserves) должен совершить **перемещение вторжение** (ingress move) (см. ниже). Если не указано иное, они могут сделать это только начиная со второго боевого раунда (battle round).

INGRESS MOVE (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВТОРЖЕНИЕ) 20.04

ДИСТАНЦИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ: 6"

ДОПУСТИМО, ЕСЛИ: Ваш юнит находится в стратегическом резерве (strategic reserves) (за исключением юнитов, которые находятся внутри ТРАНСПОРТОВ (TRANSPORTS), находящихся в стратегическом резерве).

ЭФФЕКТ: Ваш юнит размещается, как описано в разделе «Размещение» (Set Up) (03.02).

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Разместите ваш юнит полностью в пределах дистанции размещения (set-up distance) от одного или нескольких краёв поля боя и на расстоянии более 8" по горизонтали от всех вражеских юнитов.

- **ПЕРЕД ТРЕТЬИМ БОЕВЫМ РАУНДОМ:** При этом ни одна модель не может быть размещена в зоне развёртывания (deployment zone) вашего противника.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: Если не указано иное, до начала следующей фазы рывка (Charge phase) ваш юнит не может совершать никакие другие типы перемещений.



СМ.ТАК

ПРИБЫТИЕ ИЗ СТРАТЕГИЧЕСКОГО РЕЗЕРВА

- ▶ Не находится на поле боя
- ▶ Длющиеся эффекты правил
- ▶ Размещение крупных моделей

В конце **третьего боевого раунда** (battle round), если не указано иное, все юниты **стратегического резерва** (strategic reserves), которые не совершили одно или несколько **перемещений вторжений** (ingress move), уничтожаются, за следующими исключениями:

- Юниты, находящиеся внутри ТРАНСПОРТОВ (TRANSPORTS), которые совершили **перемещение вторжение** (ingress move) в ходе битвы.
- Перемещённые юниты (repositioned units) (см. далее).



Этот раздел дополняет основные правила перемещения моделей, объясняя, как некоторые юниты могут перелетать через препятствия или прорывом приближаться к врагу.

SURGE MOVES (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРОРЫВОМ) 21.01

Некоторые правила позволяют юниту совершить **перемещение прорывом (surge move)**, как описано ниже.

SURGE MOVE (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРОРЫВОМ) 21.02

МАКСИМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ: Как указано в правиле, разрешающем этот тип перемещения.

ДОПУСТИМО, ЕСЛИ: Выполняются все следующие условия:

- Правило, разрешающее этот тип перемещения, было активировано
- Ваш юнит не находится в состоянии **боевого шока (battle-shocked)**.
- Ваш юнит **не связан ближним боем (unengaged)**.
- Ваш юнит не перемещался в этой фазе.

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (Moving) (03).

ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ: Выберите ближайший вражеский юнит в качестве **цели прорыва (surge target)**.

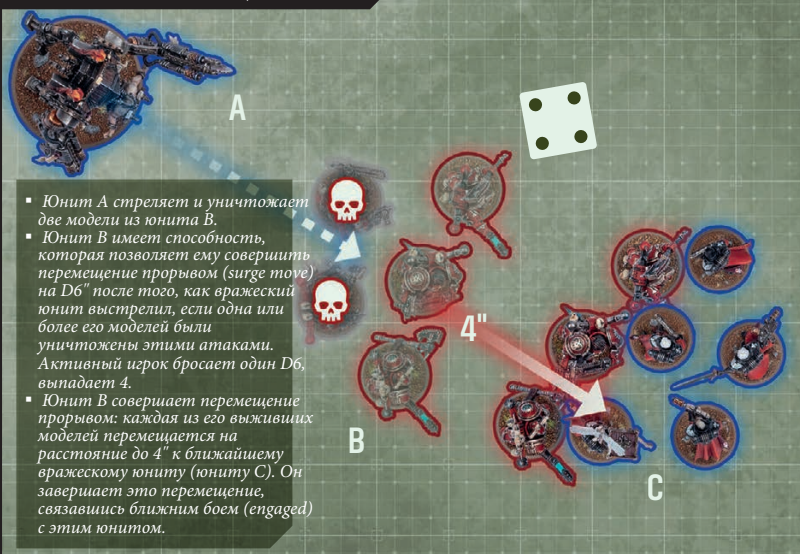
ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Каждая модель должна завершить своё перемещение, **связавшись ближним боем (engaged)** с целью прорыва (**surge target**), если это возможно.
- Каждая модель, которая не может завершить своё перемещение, связавшись ближним боем с целью прорыва, должна завершить своё перемещение как можно ближе к цели прорыва.

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

- Ваш юнит не может быть **связан ближним боем (engaged)** с одним или несколькими вражескими юнитами, которые не были **целью прорыва (surge target)**.
- Ваш юнит не может перемещаться снова в этой фазе.

СОВЕРШЕНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПРОРЫВОМ



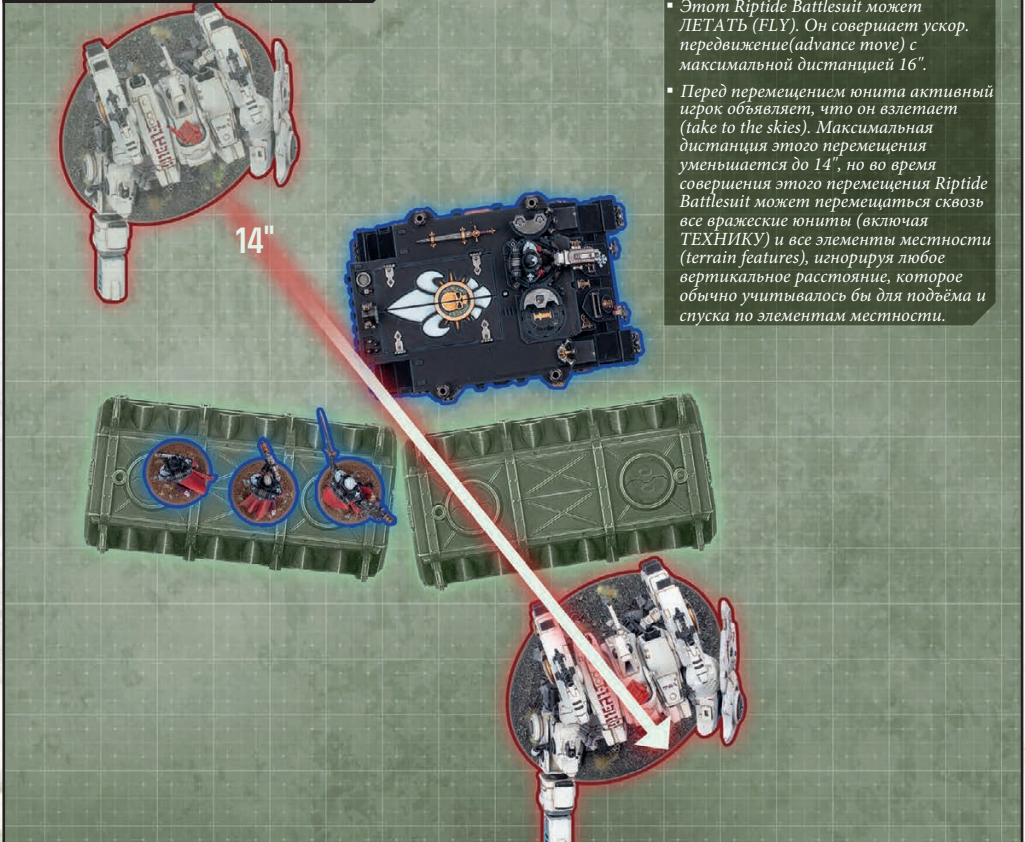
ЛЕТАЮЩИЕ МОДЕЛИ 21.03

Модели с ключевым словом **ПОЛЁТ (FLY)**, а также юниты, в которые входят такие модели, считаются способными **летать (to FLY)**. Некоторые правила также называют такие модели/юниты **летающими моделями/летающими юнитами (FLYING models/ FLYING units)**.

Каждый раз, когда летающий юнит выбран для совершения **обычного перемещения (normal move)**, **ускор. передвижение (advance)**, **отступления (fall-back move)** или **перемещения рывком (charge move)**, перед тем как перемещать любые модели в этом юните, активный игрок может объявить, что он **взлетает (take to the skies)**. Если он это делает, то при выполнении этого перемещения:

- Вычтите 2" из **максимальной дистанции (maximum distance)**.
- Каждый раз, когда **летающая (FLYING) модель** перемещается:
 - Игнорируйте всё вертикальное расстояние для определения того, как далеко она переместилась.
 - Она может перемещаться сквозь все типы моделей (включая вражеские модели и модели **МОНСТРОВ/ТЕХНИКИ (MONSTER/VEHICLE)**).
 - Она может перемещаться горизонтально и вертикально сквозь все категории **элементов местности (terrain feature)**.

TAKING TO THE SKIES (ВЗЛЁТ)



- Этом Riptide Battlesuit может **ЛЕТАТЬ (FLY)**. Он совершает **ускор. передвижение (advance move)** с максимальной дистанцией 16".
- Перед перемещением юнита активный игрок объявляет, что он **взлетает (take to the skies)**. Максимальная дистанция этого перемещения уменьшается до 14", но во время совершения этого перемещения Riptide Battlesuit может перемещаться сквозь все вражеские юниты (включая **ТЕХНИКУ**) и все элементы местности (**terrain features**), игнорируя любое вертикальное расстояние, которое обычно учитывалось бы для подъёма и спуска по элементам местности.

В дополнение к базовым способностям, представленным в других разделах, многие юниты имеют доступ к другим правилам и типам способностей, которые функционируют, как описано ниже.

СПОСОБНОСТИ АУР 22.01

Способности, которые влияют на модели или юниты в пределах указанного радиуса, называются **способностями аур** (aura abilities) и помечены словом «Аура» (Aura).

Пока модель со способностью ауры находится на поле боя, она всегда находится в пределах радиуса действия своей собственной способности ауры.

На один юнит может одновременно влиять более одной способностью ауры, но если юнит находится в пределах радиуса действия одной и той же способности ауры более одного раза, эта способность ауры применяется к этому юниту только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ СПОСОБНОСТИ 22.02

Некоторые способности являются общими для каждого юнита, принадлежащего к определённой фракции — это **фракционные способности** (faction abilities) (также известные как **армейские правила** (army rules)), и они перечислены в разделе «**Фракционные способности**» листа характеристик (datasheet).

Если не указано иное, фракционные способности юнита применяются только в том случае, если **фракция армии** (army faction), которую вы выбрали при сборе армии (mustering your army), совпадает с **ключевым словом фракции** (faction keyword), указанным в листе характеристик (datasheet) этого юнита.

ПСИХИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ 22.03

Способности, помеченные словом «**Психическая**» (Psychic), являются психическими способностями. Если психическая способность заставляет модель потерять одну или несколько ран, каждая из этих ран считается нанесённой **психической атакой** (psychic attack) (это может быть важно для срабатывания других правил).

СНАРЯЖЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ 22.04

Способности, которые приобретаются, когда юнит (или одна из его моделей) имеет конкретный **предмет снаряжения** (item of wargear), называются **снаряжёнными способностями** (wargear abilities) и перечислены в разделе «Снаряжённые способности» **листа характеристик** (datasheet).

Если у юнита есть предмет снаряжения, обладающий **снаряжённой способностью** (wargear ability), эта способность применяется к этому юниту. Если модель внутри юнита имеет предмет снаряжения со **снаряжённой способностью** (wargear ability), эта модель является «носителем» (bearer) этого предмета снаряжения, и эта способность действует до тех пор, пока эта модель не будет **уничтожена** (destroyed).

PLUNGING FIRE(СТРЕЛЬБА С ВОЗВЫШЕНИЯ) 22.05

Каждый раз, когда модель совершает дистанционную атаку, целью которой является **видимый(visible)** юнит, содержащий одну или несколько моделей на **уровне земли (ground level)**, если выполняется одно или несколько из следующих условий, улучшите характеристику **BS** этой атаки на **1**:

- Атакующая модель находится на части **элемента укрытия (terrain feature)** высотой **3"** или более.
- Атакующая модель имеет ключевое слово **ВОЗВЫШАЮЩИЙСЯ (TOWERING)**, и целевой юнит находится в пределах **12"**.

СТРЕЛЬБА С ВОЗВЫШЕНИЯ



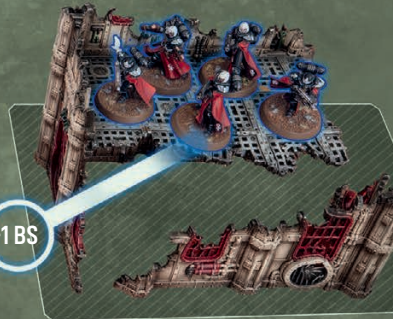
Эта атакующая модель находится на уровне земли (ground level), но имеет ключевое слово **ВОЗВЫШАЮЩИЙСЯ (TOWERING)**. Целевой юнит находится в пределах **12"** и содержит модели на уровне земли, поэтому «Стрельба с возвышения» (Plunging Fire) улучшает характеристику **BS** этих атак на **1**.

+1 BS



Все эти атакующие модели находятся на части элемента укрытия (terrain feature) высотой **3"** или более, а целевой юнит содержит модели на уровне земли (ground level), поэтому «Стрельба с возвышения» (Plunging Fire) улучшает характеристику **BS** этих атак на **1**.

+1 BS





ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ (AIRCRAFT) выполняют уникальную, но ограниченную роль на полях сражений Warhammer 40,000. Несущиеся по небу, пока они сражаются друг с другом, обстреливают наземные войска или совершают бомбардировки, они находятся в постоянном движении.

DEPLOYMENT 23.01

- In the Declare Battle Formations step, all **AIRCRAFT** units must be placed in **strategic reserves** (20.01).

MOVEMENT (РАЗВЁРТЫВАНИЕ) 23.02

- ЮНИТЫ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ (AIRCRAFT) могут совершать только **перемещение вторжение (ingress move)** (20.04); они не могут совершать никакие другие типы перемещений.
- В конце хода вашего противника все юниты ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ в вашей армии, находящиеся на поле боя, должны быть помещены в **стратегический резерв (strategic reserves)**.
- Каждый раз, когда юнит совершает любой тип перемещения, его модели могут перемещаться сквозь модели ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ.
- Каждый раз, когда юнит совершает **перемещение сближения (pile-in move)**, **закрепления (consolidation move)** или **перемещение прорывом (surge move)**, если этот юнит не может ЛЕТАТЬ (FLY), то при совершении этого перемещения игнорируйте юниты ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ для выбора вражеских юнитов и определения ближайшего вражеского юнита.
- Нахождение **связанным боем (engaged)** исключительно с одним или несколькими юнитами ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ не препятствует юниту совершать **обычное перемещение (normal move)** или **ускор. передвижение (advance move)**.

SHOOTING (СТРЕЛЬБА) 23.03

- Правило «Стрельба с возвышения» (Plunging Fire) (22.05) не действует на атаки, совершаемые ЛЕТАТЕЛЬНЫМИ АППАРАТАМИ (AIRCRAFT) или направленные на них.

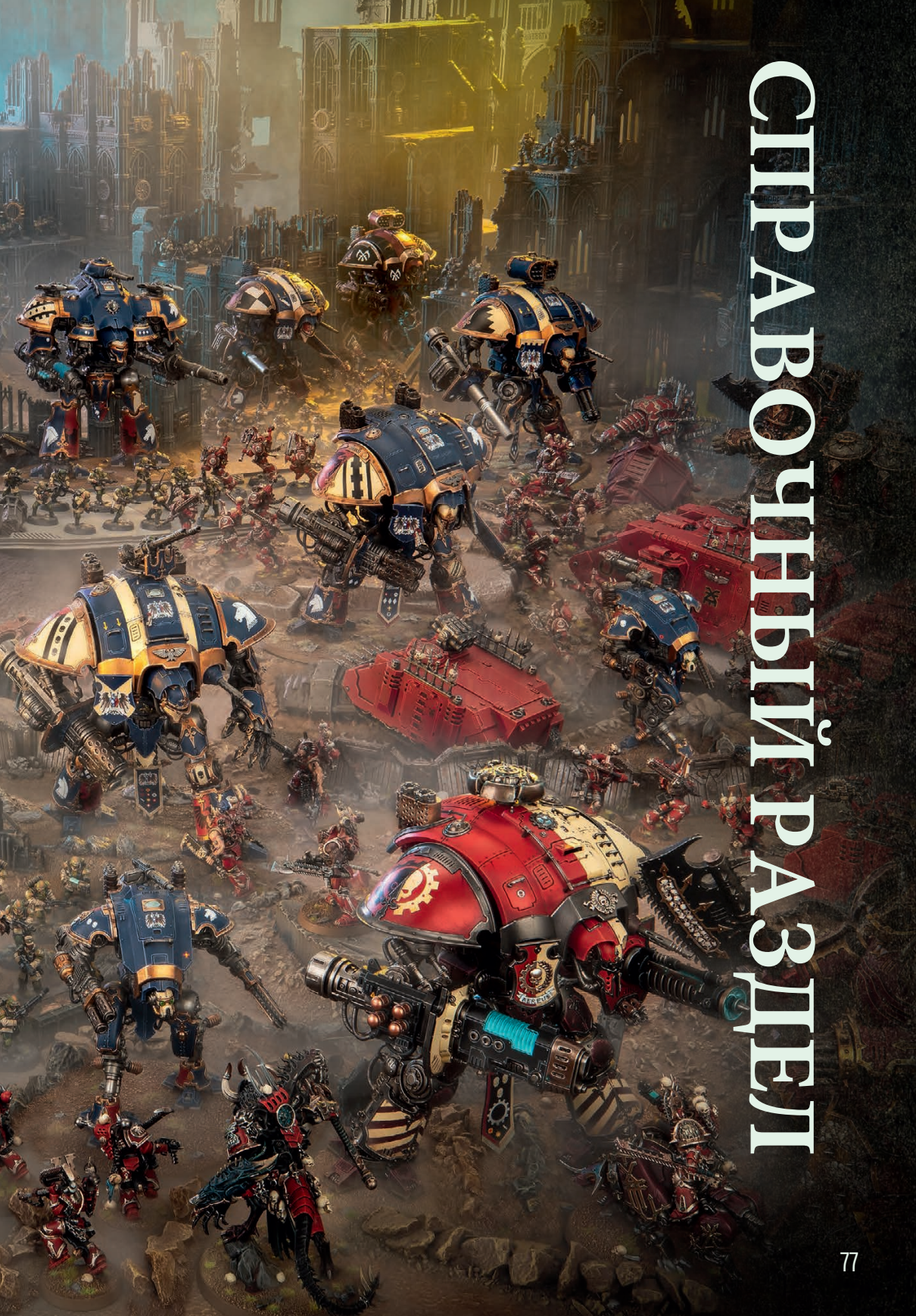
CHARGING AND FIGHTING (РЫВОК И БЛИЖНИЙ БОЙ) 23.04

- Юниты ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ (AIRCRAFT) не могут объявлять рывок (charge) и могут совершать атаки в ближнем бою (melee attacks), только если целью являются ЛЕТАЮЩИЕ (FLYING) юниты.
- Только ЛЕТАЮЩИЕ юниты могут выбирать юниты ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ в качестве цели рывка (charge target), и только ЛЕТАЮЩИЕ модели могут совершать атаки в ближнем бою, направленные на юниты ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ.





СТРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ



В этом разделе представлены наиболее распространённые способности, используемые в Warhammer 40,000. Когда они встречаются в других местах, на них обычно ссылаются только по названию.

ABILITIES (СПОСОБНОСТИ) 24.01

Многие юниты имеют **базовые способности (core abilities)**, указанные в их листах данных (**datasheets**), а также **способности оружия (weapon abilities)**, указанные в **профилях оружия (weapon profiles)**. Способности оружия представлены в квадратных скобках полужирным шрифтом, например [ВЗРЫВ (BLAST)]. Об оружии часто говорят с указанием конкретной способности, которой оно обладает, например, оружие [ВЗРЫВ] — это оружие со способностью [ВЗРЫВ]. Если за способностью оружия следует одно или несколько **ключевых слов (keywords)**, то при совершении атак этим оружием эта способность применяется, только если целевой юнит имеет одно или несколько из этих ключевых слов.

Пример: Способность [СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПОПАДАНИЯ: ТЕХНИКА (LETHAL HITS: VEHICLE)] применяется только к атакам, целью которых является юнит ТЕХНИКИ (VEHICLE). Способность [ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ 1: ПЕХОТА/ЗВЕРИ (SUSTAINED HITS 1: INFANTRY/BEASTS)] применяется только к атакам, целью которых является юнит ПЕХОТЫ/ЗВЕРЕЙ (INFANTRY/BEASTS).

ПОВТОРЯЮЩИЕСЯ СПОСОБНОСТИ 24.02

Несколько экземпляров одной и той же базовой способности (**core ability**) или **способности оружия (weapon ability)** не суммируются (are not cumulative), независимо от любых чисел или **ключевых слов (keywords)**, включённых в них. В таких случаях **управляющий игрок (controlling player)** должен выбрать, какой экземпляр будет применяться в каждый конкретный момент. В случае повторяющихся способностей оружия этот выбор должен быть сделан каждый раз, когда этот юнит совершает атаки, на шаге «Выбор оружия» (Select Weapons step).

- Несколько экземпляров **базовых способностей (core abilities)**, которые включают число, считаются **повторяющимися (duplicated)**, даже если это число различается. Однако в случае способности «Разведка» (Scouts) вы должны выбрать наименьшее число, которое не является общим для каждой модели в этом юните (например, если каждая модель в юните имеет и «Разведка 6"», и «Разведка 8"», вы можете выбрать «Разведка 8"», так как она является общей для всех моделей, но если юнит содержит одну модель с «Разведка 6"» и пять с «Разведка 8"», вы должны выбрать «Разведка 6"»).
- Несколько экземпляров **способностей оружия (weapon abilities)**, которые включают число (например, [ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ 1 (SUSTAINED HITS 1)]), считаются повторяющимися, даже если это число различается (например, управляющий игрок должен будет выбирать между [ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ 1] и [ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ 2]).
- Несколько экземпляров способностей оружия, которые включают **ключевое слово (keyword)**, считаются повторяющимися, даже если это ключевое слово различается (например, управляющий игрок должен будет выбирать между [АНТИ-ТЕХНИКА 4+ (ANTI-VEHICLE 4+)] и [АНТИ-ПЕХОТА 2+ (ANTI-INFANTRY 2+)]).



[АНТИ]

[ANTI] 24.03



Некоторые виды оружия являются настоящим бичом для определённых врагов.

Эта способность всегда имеет вид [АНТИ-Х Y+ (ANTI-X Y+)]. Каждый раз, когда совершается атака оружием [АНТИ], если целевой юнит имеет ключевое слово (keyword), обозначенное как X, не **модифицированный (unmodified)** бросок ранения Y+ считается **критическим ранением (critical wound)**.

Пример: Атака, совершённая оружием [АНТИ-ТЕХНИКА 4+ (ANTI-VEHICLE 4+)] против юнита ТЕХНИКИ (VEHICLE), приведёт к **критическому ранению (critical wound)** при не **модифицированном (unmodified)** броске ранения 4+. В то время как атака, совершённая оружием [АНТИ-ПСАЙКЕР 2+ (ANTI-PSYKER 2+)] против юнита ПСАЙКЕРА (PSYKER), приведёт к **критическому ранению** при не **модифицированном** броске ранения 2+.

[ШТУРМОВОЕ]

[ASSAULT] 24.04



Складные приклады, укороченные стволы или облегчённая конструкция позволяют некоторому оружию легко стрелять на ходу.

Юниты, содержащие одну или несколько моделей с оружием [ШТУРМОВОЕ (ASSAULT)], могут стрелять, используя **штурмовую стрельбу (assault shooting)** (10.05).

[ВЗРЫВ]

[BLAST] 24.05



Фугасные снаряды могут поразить нескольких воинов одним взрывом, но стрелять ими слишком близко к товарищам неразумно.

Каждый раз, когда вы выбираете **кубики атаки (attack dice)** для оружия [ВЗРЫВ (BLAST)], добавьте **один** дополнительный кубик атаки за каждые **пять** моделей, которые находились в целевом юните на шаге «**Выбор целей**» (**Select Targets step**) (округляя в меньшую сторону).

Если эта способность имеет вид [ВЗРЫВ X (BLAST X)], то каждый раз, когда вы выбираете **кубики атаки (attack dice)** для такого оружия, вместо этого добавьте X дополнительных кубиков атаки за каждые **пять** моделей, которые находились в целевом юните на шаге «**Выбор целей**» (округление в меньшую сторону).

Пример: Если оружие [ВЗРЫВ 2 (BLAST 2)] с характеристикой A (количество атак) 3 нацелено на юнит, содержащий 12 моделей, вы добавите четыре дополнительных кубика атаки для этого оружия (всего семь кубиков атаки для этого оружия).

[РАЗЯЩИЙ]

[CLEAVE] 24.06



Обладая достаточной мощностью или мастерством, воины могут проводить атаки клинками или когтями по врагам длинными смертоносными дугами.

Эта способность всегда имеет вид [РАЗЯЩИЙ X (CLEAVE X)]. Каждый раз, когда вы выбираете **кубики атаки (attack dice)** для оружия [РАЗЯЩИЙ], если вы выбрали только одну цель для всех атак этого оружия, добавьте X дополнительных кубиков атаки за каждые **пять** моделей, которые находились в целевом юните на шаге «**Выбор целей**» (округление в меньшую сторону).

Пример: Если оружие [РАЗЯЩИЙ 1 (CLEAVE 1)] с характеристикой A (количество атак) 3 нацелено на один юнит, содержащий 16 моделей, вы добавите три дополнительных кубика атаки для этого оружия (всего шесть кубиков атаки для этого оружия).



[ТЕСНЫЙ БОЙ]

[CLOSE-QUARTERS] 24.07



Оружие, предназначенное для боя в тесных условиях, может эффективно применяться даже в guise рукопашной схватки.

Юниты, содержащие одну или несколько моделей с оружием [ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS)], могут стрелять, используя стрельбу в тесном бою (close-quarters shooting) (10.06).

При использовании другого типа стрельбы для каждой модели в этом юните (за исключением моделей МОНСТРОВ/ТЕХНИКИ) вы можете выбрать только одно из следующего для совершения атак:

- Одно или несколько его видов оружия [ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS)].
- Одно или несколько его других видов дистанционного оружия.

СМЕРТОНОСНАЯ ГИБЕЛЬ

DEADLY DEMISE 24.08



От детонирующих боеприпасов до едких внутренностей или беших предсмертных конвульсий — некоторые цели смертоносны даже после поражения.

Эта способность всегда имеет вид «Смертоносная гибель X» (Deadly Demise X). Каждый раз, когда модель в этом юните **уничтожена**, после того как юниты, находящиеся внутри неё (если таковые имеются), совершили свои аварийные перемещения высадки (emergency disembark moves), бросьте один D6. На 6 эта модель получает смертоносную гибель (deadly demise); каждый юнит в пределах 6" от этой модели получает количество неотвратимых ран (mortal wounds), обозначенное X (если это случайное число, бросьте отдельно для каждого юнита в пределах 6").

Пример: Импульсор (Impulsor) с отрядом Интерцессоров (Intercessors) внутри него уничтожен дистанционными атаками. Сначала выполняются любые незавершённые атаки, совершённые атакующим юнитом. Затем Интерцессоры совершают аварийное перемещение высадки (emergency disembark move). Затем совершается бросок для способности «Смертоносная гибель» (Deadly Demise), и на 6 эта способность разрешается. Наконец, Импульсор убирается с поля боя.

ГЛУБОКИЙ УДАР

DEEP STRIKE 24.09



Существует множество способов доставить войска на поле боя, включая туннели, телепортационные устройства и другие эзотерические средства транспортировки.

Каждый раз, когда этот юнит совершает **перемещение вторжением** (ingress move) (20.04), если каждая модель в этом юните имеет эту способность, он может быть размещён в любом месте поля боя, находящемся на расстоянии более 8" по горизонтали от всех вражеских юнитов, даже если это находится в **зоне развёртывания** (deployment zone) вашего противника.

[ОПУСТОШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ]

[DEVASTATING WOUNDS] 24.10



Самое мощное оружие наносит удар с такой силой, что оно делает броню насмешкой и может раскатать нескольких врагов.

Каждый раз, когда атака, совершённая оружием [ОПУСТОШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ (DEVASTATING WOUNDS)], приводит к **критическому ранению** (critical wound), последовательность атаки для этой атаки завершается, и целевой юнит получает количество неотвратимых ран (mortal wounds), равное характеристике D (урон) этого оружия. Они наносятся после распределения любого обычного урона, нанесённого этими атаками.

Неотвратимые раны (mortal wounds), нанесённые оружием [ОПУСТОШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ], могут повредить не более одной модели за каждое **критическое ранение** (critical wound); любые оставшиеся **неотвратимые раны (mortal wounds)**, нанесённые этой атакой, теряются.

Пример: Атака, совершённая оружием [ОПУСТОШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ (DEVASTATING WOUNDS)] с характеристикой D (урон) 3, приводит к критическому ранению (critical wound) против отряда Интерцессоров (Intercessor Squad), поэтому наносит 3 неотвратимые раны (mortal wounds). Первые 2 неотвратимые раны (mortal wounds) достаточны для уничтожения 1 модели Интерцессора, поэтому оставшаяся неотвратимая рана теряется.

[ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ]

[EXTRA ATTACKS] 24.11



Некоторые воины отправляются в бой верхом на верных скакунах, которые бодают и топчут ближайших врагов. Другие владеют боевым оружием, которое наносит каскад дополнительных ударов.

Каждый раз, когда юнит, содержащий одну или несколько моделей с оружием [ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ (EXTRA ATTACKS)], сражается, эти модели совершают атаки этим оружием в дополнение к любым другим. На шаге «Выбор оружия» (Select Weapons step) (04.01) для каждой из этих моделей вы должны выбрать:

- Все виды оружия [ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ (EXTRA ATTACKS)] этой модели.
- Одно другое оружие ближнего боя этой модели, если возможно.

НЕ ЧУВСТВОВАТЬ БОЛИ

FEEL NO PAIN 24.12



Самые стойкие воины отказываются падать ниц, даже от ран, которые по всем правам должны быть смертельными.

Эта способность всегда имеет вид «Не чувствовать боли X+» (Feel No Pain X+). Каждый раз, когда модель с этой способностью должна потерять рану, бросьте один D6: на X+ эта рана не теряется.

АТАКУЕТ ПЕРВЫМ

FIGHTS FIRST 24.13



Обладающие молниеносными реакциями могут нанести удар прежде, чем противник успеет среагировать.

Пока каждая модель в юните обладает этой способностью, этот юнит является юнитом с «Атакует первым» (Fights First).

См. шаг «Выполнение боя с «Атакует первым»» в фазе ближнего боя (12.04).

СТРЕЛКОВАЯ ПАЛУБА

FIRING DECK 24.14



Некоторые транспорты имеют специальные платформы или стрелковые порты, из которых находящиеся внутри пассажиры могут вести сокрушительный шквальный огонь.

Эта способность всегда имеет вид «Стрелковая палуба X» (Firing Deck X). В вашу фазу стрельбы, каждый раз, когда этот ТРАНСПОРТ (TRANSPORT) выбран для стрельбы, если внутри него находится один или несколько юнитов, выполните следующую последовательность действий:

1. Выберите до X моделей, находящихся внутри этого ТРАНСПОРТА (TRANSPORT) (за исключением моделей, чьи юниты **уже были выбраны** для стрельбы(selected to shoot) в этой фазе).
2. Для каждой выбранной модели выберите **одно** из её видов дистанционного оружия (за исключением оружия [ОДИН ВЫСТРЕЛ (ONE SHOT)]).
3. Пока этот ТРАНСПОРТ не выполнит все свои атаки, он имеет всё это выбранное оружие в **дополнение** к своему другому оружию.
4. До конца хода юниты, находящиеся внутри этого ТРАНСПОРТА, **не могут стрелять(not eligible to shoot)**.

[ОПАСНОЕ]

[HAZARDOUS] 24.15



Оружие, работающее от нестабильных и опасных источников энергии, представляет значительную угрозу для владельца и тех, кто стоит рядом с ним.

Каждый раз, когда юнит **выбран для стрельбы(selected to shoot)** или **выбран для ближнего боя(selected to fight)**, после того как этот юнит завершил все свои атаки, совершите количество **бросков на опасность(hazard rolls)** (06.03) для этого юнита, равное количеству оружия [ОПАСНОЕ (HAZARDOUS)], которое вы выбрали на шаге «Выбор оружия» (Select Weapons step).



[ТЯЖЕЛОЕ]

[HEAVY] 24.16

Тяжёлое оружие — одно из самых крупных орудий на поле боя, но для стрельбы на полную мощность требует упора.

В вашу фазу стрельбы каждый раз, когда атака совершается оружием [ТЯЖЕЛОЕ (HEAVY)], добавьте 1 к броску на попадания(hit roll), если для атакующего юнита выполняются все следующие условия:

- Этот юнит не связан **ближним боем** (unengaged).
- Этот юнит не был размещён на поле боя на **этом ходу** (turn).
- Ни одна модель в этом юните не перемещалась более чем на 3" в этом ходу.

ЗАВИСАНИЕ

HOVER 24.17

Некоторые летательные аппараты могут использовать векторные двигатели или антигравитационные технологии, чтобы зависать и скользить над полем боя, что позволяет им лучше выслеживать добычу или высаживать находящиеся внутри войска.

Каждый раз, когда этот юнит **взлетает** (takes to the skies) (21.03), не вычитайте 2" из **максимальной дистанции**(maximum distance).

[ИГНОРИРУЕТ УКРЫТИЕ]

[IGNORES COVER] 24.18

Некоторые виды оружия предназначены для выкорчёвывания вражеских формирований из укрепленных позиций.

Каждый раз, когда атака совершается оружием [ИГНОРИРУЕТ УКРЫТИЕ (IGNORES COVER)], цель не может получить **преимущество укрытия** (benefit of cover) от этой атаки (13.08), включая преимущество от правил, которые дают модели или юниту **преимущество укрытия** (например, **Скрытность** (Stealth)).

[НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ]

[INDIRECT FIRE] 24.19

Оружие не прямой наводки запускает боеприпасы через или вокруг промежуточных препятствий — нигде не укрыться от их ярости.

Юниты, содержащие одну или несколько моделей с оружием [НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ (INDIRECT FIRE)], могут стрелять, используя **стрельбу не прямой наводкой** (indirect shooting) (10.07).

ЛАЗУТЧИКИ

INFILTRATORS 24.20

Многие армии используют разведывательные подразделения, которые могут находиться в укрытии, дожидаясь подходящего момента для удара.

Во время развёртывания (deployment), если каждая модель в юните имеет эту способность, он может быть размещён в любом месте поля боя, находящемся на расстоянии более 8" по горизонтали от зоны развёртывания вашего противника и от всех вражеских юнитов.

[КОПЬЁ]

[LANCE] 24.21

Используя инерцию несущегося на полной скорости воина, копейное оружие смертоносно в рывке..

Каждый раз, когда атака совершается оружием [КОПЬЁ (LANCE)], если юнит атакующей модели совершил **перемещение рывком** (charge move) в этом ходу, добавьте 1 к броску на ранение(wound roll).

ЛИДЕР

LEADER 24.22

Могучие герои сражаются на переднем крае битвы.

См. «Составные юниты» (Attached Units) (19).

[СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПОПАДАНИЯ]

[LETHAL HITS] 24.23

Многие смертоносные виды оружия могут наносить фатальные раны любому врагу, независимо от его живучести.

Каждый раз, когда атака, совершенная оружием [СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПОПАДАНИЯ (LETHAL HITS)], приводит к **критическому попаданию** (critical hit), вы можете выбрать, чтобы эта атака автоматически ранила цель(automatically wound the target)

Примечание дизайнера: Выбор **автоматического ранения(automatically wound)** цели означает, что для этой атаки не совершается **бросок на ранение(wound roll)**. Вы можете отказаться от этого, так как это означает, что эта атака не может привести к **критическому ранению** (critical wound) и, следовательно, не может активировать другие способности, такие как [ОПУСТОШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ (DEVASTATING WOUNDS)].

[ОДИНОКИЙ ОПЕРАТИВНИК]

[LONE OPERATIVE] 24.24



Ассасинов и других тайных агентов трудно обнаружить в хаосе битвы.

Если только он не является частью **составного юнита (attached unit)**, этот юнит **не видим (not visible)** для вражеских моделей, если только они не находятся в пределах 12" от этого юнита, и он не может быть выбран целью для оружия [НЕПРЯМАЯ НАВОДКА (INDIRECT FIRE)], если только атакующая модель не находится в пределах 12" от этого юнита. Если эта способность имеет вид «Одинокий оперативник X"» (Lone Operative X"), то, если только он не является частью составного юнита, этот юнит не видим для вражеских моделей, если только они не находятся в пределах X" от этого юнита, и он не может быть выбран целью для оружия [НЕПРЯМАЯ НАВОДКА], если только атакующая модель не находится в пределах X" от этого юнита.

[МЕЛЬТА]

[MELTA] 24.25



Мельт-оружие — это мощные тепловые лучи, чья ярость усиливается на близкой дистанции.

Эта способность всегда имеет вид [МЕЛЬТА X (MELTA X)]. Каждый раз, когда модель совершает атаку оружием [МЕЛЬТА], если целевой юнит находился в **пределах половины дальности** этого оружия на шаге «Выбор целей» (Select Targets step), то до тех пор, пока атаки атакующего юнита не будут выполнены, **добавьте X** к характеристике **D** (урон) этого оружия.

Пример: Модель нацеливается на юнит, который находится в пределах половины дальности оружия [МЕЛЬТА 2 (MELTA 2)] с характеристикой **D** (урон) **D6**. При разрешении этих атак это оружие имеет характеристику **D**, равную **D6 +2**.

[ОДИН ВЫСТРЕЛ]

[ONE SHOT] 24.26



Некоторые виды оружия настолько редки, или настолько сложны и медленно перезаряжаются, что могут быть использованы только один раз..

Каждое оружие с этой способностью может быть выбрано для совершения атак только **один раз за игру (once per battle)**.

Если **уничтоженная (destroyed)** модель возвращена в юнит, всё её оружие [ОДИН ВЫСТРЕЛ (ONE SHOT)], которое уже было выбрано для совершения атак в ходе битвы, **не может** быть выбрано для совершения атак снова.

Если новый юнит добавлен в армию, всё оружие [ОДИН ВЫСТРЕЛ] в этом юните может быть выбрано для совершения атак **один раз за игру (once per battle)**.

[ПИСТОЛЕТ]

[PISTOL] 24.27



Пистолетами можно пользоваться даже в упор.

[ПИСТОЛЕТ (PISTOL)] и [ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS)] идентичны для всех целей правил.

См. [ТЕСНЫЙ БОЙ].

Примечание дизайнера:

[ПИСТОЛЕТ (PISTOL)] — это уже существующая способность, которая будет заменена на [ТЕСНЫЙ БОЙ (CLOSE-QUARTERS)] по мере развития этой редакции Warhammer 40,000. Функционально они одинаковы, но последний является более подходящим термином для оружия, которое функционирует таким образом.



[ТОЧНОСТЬ]

[PRECISION] 24.28



Точные атаки могут поразить высокоприоритетные цели в толпе.

При выполнении атак, совершаемых одним или несколькими видами оружия [ТОЧНОСТЬ (PRECISION)], в начале шага «Порядок назначения» (Allocation Order step) (05.03), если целевой юнит содержит одну или несколько моделей ПЕРСОНАЖА (CHARACTER), видимых для одной или нескольких атакующих моделей, активный игрок может выбрать одну **группу назначения (allocation group)**, которая содержит одну из этих видимых моделей ПЕРСОНАЖА. Если он это делает, то до тех пор, пока эти атаки не будут завершены, или пока эта группа ПЕРСОНАЖА не будет уничтожена (в зависимости от того, что наступит раньше), эта группа ПЕРСОНАЖА становится **текущей группой назначения (current allocation group)**.

[ПСИХИЧЕСКОЕ]

[PSYCHIC] 24.29



Некоторые виды оружия могут направлять психическую мощь носителя, чтобы усилить его удары.

Каждый раз, когда атака совершается оружием [ПСИХИЧЕСКОЕ (PSYCHIC)], вы можете игнорировать **любые или все** модификаторы характеристики BS или WS этой атаки, а также **любые или все** модификаторы броска на попадание (hit roll). Атаки, совершённые оружием [ПСИХИЧЕСКОЕ], известны как **психические атаки (psychic attacks)** (это может быть важно для срабатывания других правил).

[БЫСТРАЯ СТРЕЛБА]

[RAPID FIRE] 24.30



Оружие с быстрой стрельбой способно вести точные выстрелы на большой дальности или контролируемые очереди по ближайшим целям.

Эта способность всегда имеет вид [БЫСТРАЯ СТРЕЛБА X (RAPID FIRE X)]. Каждый раз, когда вы выбираете **кубики атаки (attack dice)** для оружия [БЫСТРАЯ СТРЕЛБА], добавьте X дополнительных кубиков атаки, если целевой юнит находился в **пределах половины дальности** этого оружия на шаге «Выбор целей» (Select Targets step).

Пример: Если оружие [БЫСТРАЯ СТРЕЛБА 1 (RAPID FIRE 1)] с характеристикой A (количество атак) 1 нацелено на юнит, который находится в пределах половины дальности, вы добавите один дополнительный кубик атаки (attack dice) для этого оружия (всего два кубика атаки для этого оружия).

СКАУТЫ

SCOUTS 24.31



Разведчики формируют авангард многих армий. Незамеченные врагом, они действуют впереди основных сил.

Эта способность всегда имеет вид «СКАУТЫ X» (Scouts X"). На шаге «Выбор предбоевых способностей» (Resolve Pre-battle Abilities step), если каждая модель в юните имеет эту способность, вы можете сделать одно из следующего:

- Если этот юнит находится в **стратегическом резерве (strategic reserves)**, вы можете разместить этот юнит в любом месте, полностью находящемся в пределах **вашей зоны развёртывания (deployment zone)**.
- Если этот юнит полностью находится в пределах вашей зоны развёртывания, он может совершить **разведывательное перемещение (scout move)** (см. ниже).
- Если этот юнит находится внутри **ДЕСАНТНОГО ТРАНСПОРТА (DEDICATED TRANSPORT)**, который полностью находится в пределах вашей зоны развёртывания, и если каждая модель, находящаяся внутри этого **ДЕСАНТНОГО ТРАНСПОРТА**, имеет способность «Скауты» (Scouts), то этот **ДЕСАНТНЫЙ ТРАНСПОРТ** может совершить **разведывательное перемещение (scout move)**.

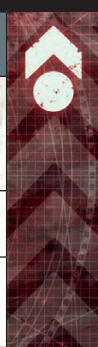
SCOUT MOVE 24.32

МАКСИМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ: X" из «Скауты X"» (Scouts X").

ДОПУСТИМО, ЕСЛИ: Это шаг «Выбор предбоевых способностей» (Resolve Pre-battle Abilities step), и ваш юнит полностью находится в пределах вашей зоны развёртывания (deployment zone).

ЭФФЕКТ: Ваш юнит перемещается, как описано в разделе «Перемещение» (Moving) (03).

ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (AFTER MOVING): Ваш юнит должен находиться на расстоянии более 8" по горизонтали от всех вражеских юнитов.



СКРЫТНОСТЬ

STEALTH 24.33



Самые скрытные воины могут уклоняться от внимания и пуль своих врагов.

Если каждая модель в юните имеет эту способность, то каждый раз, когда дистанционная атака направлена на этот юнит, этот юнит получает **преимущество укрытия (benefit of cover)** от этой атаки (13.08).

ПОДДЕРЖКА

SUPPORT 24.34



Специализированные бойцы могут быть приписаны к фронтовым отрядам для повышения их боевой эффективности.

См. «Составные юниты» (Attached Units) (19).

СВЕРХТЯЖЁЛЫЙ ШАГОХОД

SUPER-HEAVY WALKER 24.35



Чудовищные создания и гигантские машины войны возвышаются над полем боя, словно обретшие форму боги, шагая поверх сражающихся и сокрушая почти любые преграды на своём пути..

Каждый раз, когда юнит с этой способностью совершает **обычное перемещение (normal move)**, **ускор. передвижение (advance)** или **отступление (fall-back move)**:

- Модели в этом юните могут перемещаться сквозь модели (включая модели МОНСТРОВ/ТЕХНИКИ, но исключая ТИТАНИЧЕСКИЕ (TITANIC) модели) и могут перемещаться горизонтально сквозь части **элементов укрытий (terrain features)** высотой 4" или менее.
- Перед перемещением этого юнита вы можете выбрать, чтобы все модели в этом юните имели ключевое слово **МОБИЛЬНЫЙ (MOBILE)** до окончания этого перемещения. Если вы это делаете, то когда это перемещение заканчивается, бросьте один D6: на 1 этот юнит получает **состояние боевого шока (battle-shocked)**.

Примечание дизайнера: Получение ключевого слова **МОБИЛЬНЫЙ (MOBILE)** на время перемещения позволит моделям в этом юните перемещаться горизонтально сквозь элементы надежных укрытий (*dense terrain features*) (13.06).

[ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ]

[SUSTAINED HITS] 24.36



Некоторые виды оружия обладают сокрушительной скорострельностью или могут наносить сокрушительные грады ударов, разрывая врага на части с безжалостной яростью.

Эта способность всегда имеет вид **[ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ X (SUSTAINED HITS X)]**. Каждый раз, когда атака, совершённая оружием **[ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ]**, приводит к **критическому попаданию (critical hit)**, эта атака приводит к дополнительному количеству попаданий по цели, обозначенному X.

Пример: Атака, совершённая оружием **[ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ 2 (SUSTAINED HITS 2)]**, приводит к **критическому попаданию (critical hit)**. Следовательно, эта атака попадает в цель три раза (один раз от критического попадания и ещё два раза от способности **[ПОСТОЯННЫЕ ПОПАДАНИЯ 2]**).

[ПОТОКОВОЕ]

[TORRENT] 24.37



Оружие с потоковым поражением выбрасывает облака огня, газа или других смертоносных веществ, от которых мало кто из врагов может надеяться уйти.

Каждый раз, когда атака совершается оружием **[ПОТОКОВОЕ (TORRENT)]**, эта атака автоматически попадает в цель.

[СПАРЕННОЕ]

[TWIN-LINKED] 24.38



Спаренные оружия часто подключаются к одной системе наведения для большей смертоносности.

Каждый раз, когда атака совершается оружием **[СПАРЕННОЕ (TWIN-LINKED)]**, вы можете перебросить **бросок на ранение (wound roll)**.

ЦИФРОВАЯ ПОДДЕРЖКА

Приложение Warhammer 40,000 содержит расширенный набор определений, редкие взаимодействия правил и часто задаваемые вопросы (FAQ).

Эти цифровые ресурсы предназначены для устранения любых неясностей и поддержания ваших битв в максимально оптимизированном виде. В связи с этим они регулярно пересматриваются и обновляются с учётом отзывов игроков. На следующих страницах представлена подборка этих вспомогательных материалов.

НЕКОТОРЫЕ ЮНИТЫ НЕ МОГУТ БЫТЬ НА ПОЛОВИННОЙ ЧИСЛЕННОСТИ

Если характеристика W (раны) модели или начальная численность (starting strength) юнита не может быть равномерно разделена пополам, эта модель или юнит не могут находиться на половинной численности (half-strength) (но могут быть ниже половинной численности, как описано справа).

НАЧАЛЬНАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ И ПОЛОВИННАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ

Количество моделей, которое юнит содержит в начале первого боевого раунда (battle round), является его **начальной численностью** (starting strength). Начальная численность **составного юнита** (attached unit) — это количество моделей, которое этот юнит содержит в начале первого боевого раунда. Некоторые правила ссылаются на юниты, находящиеся **ниже начальной численности** (below starting strength), или **на — или ниже — половинной численности** (at – or below – half-strength). Значение этих терминов варьируется в зависимости от начальной численности юнита, как показано ниже.

ЧИСЛЕННОСТЬ ЮНИТА

	НАЧАЛЬНАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ 1	НАЧАЛЬНАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ 2 И БОЛЕЕ
НИЖЕ НАЧАЛЬНОЙ ЧИСЛЕННОСТИ	Оставшиеся раны модели <u>меньше</u> её характеристики W (ран)	Количество оставшихся моделей в юните <u>меньше</u> его начальной численности
НА ПОЛОВИННОЙ ЧИСЛЕННОСТИ	Оставшиеся раны модели составляют <u>половину</u> её характеристики W (ран).	Количество оставшихся моделей в юните составляет <u>половину</u> его начальной численности
НИЖЕ ПОЛОВИННОЙ ЧИСЛЕННОСТИ	Оставшиеся раны модели составляют <u>менее половины</u> её характеристики W	Количество оставшихся моделей в юните составляет <u>менее половины</u> его начальной численности.

Пример: Капитан (1 модель) присоединён к отряду Интерцессоров (5 моделей). Этот **составной юнит** (attached unit) имеет **начальную численность** (starting strength) 6. Если три Интерцессора уничтожены, юнит находится **на половинной численности** (half-strength). Если четыре Интерцессора уничтожены, юнит находится **ниже половинной численности** (below half-strength). Если все Интерцессоры уничтожены, оставшийся Капитан находится **ниже половинной численности** (below half-strength), несмотря на то, что у него осталось полное количество ран (wounds).

ДОБАВЛЕНИЕ НОВОГО ЮНИТА В ВАШУ АРМИЮ

Некоторые правила добавляют новый юнит в вашу армию во время битвы. **Начальная численность (starting strength)** этого юнита определяется в момент его добавления в вашу армию, но в остальном определяется так же, как и для других юнитов.

УНИЧТОЖЕНИЕ

На протяжении всей битвы модели получают повреждения, теряют раны и **уничтожаются (destroyed)**. Когда каждая модель в юните уничтожена, этот юнит **уничтожен (destroyed)**.

Когда модель **уничтожена (destroyed)**, сначала выполните любые правила, которые срабатывают, когда она уничтожена, затем она убирается с поля боя. Если такие правила применяются, и если модель была уничтожена в результате атаки, если не указано иное, эти правила выполняются, и модель убирается только после того, как атаки атакующего юнита будут завершены. Если не указано иное, **уничтоженные (destroyed)** модели и юниты не могут использовать способности и не могут быть выбраны или выбраны целью для правил.

РАЗЛИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

При совершении **обычного перемещения (normal move)** или **ускор. передвижения (advance move)**, если разные модели в перемещающемся юните имеют разные характеристики М (перемещение), максимальная дистанция для этого перемещения будет разной для этих моделей. Например, если юнит совершает обычное перемещение и все модели в этом юните имеют характеристику М 6", кроме одной модели с характеристикой М 9", то максимальная дистанция для этой модели составляет 9", в то время как для остальных моделей максимальная дистанция составляет 6". Пока этот юнит совершает это перемещение, должны соблюдаться все остальные ограничения.

ИМЕЕТ ПРАВО УЧАСТВОВАТЬ В БОЮ, НО НЕ СПОСОБЕН СРАЖАТЬСЯ

Во время последовательности ближнего боя (Fight sequence), когда очередь доходит до игрока, чтобы выбрать юнит для боя, если все юниты этого игрока, которые могут совершать **атаки в ближнем бою (eligible to fight)**, находятся на расстоянии более 5" от всех вражеских юнитов, этот игрок может вместо этого передать ход и вернуть последовательность своему противнику для выбора юнита. Если оба игрока передают ход подряд, или если один игрок передаёт ход, когда у его противника не осталось юнитов, которые могут совершать атаки в ближнем бою, шаг «Ближний бой» (Fight step) заканчивается.

Примечание дизайнера: Иногда все цели юнита **уничтожаются (destroyed)** до того, как он получил шанс сразиться, и при этом поблизости нет других целей, достаточно близких, чтобы связаться с ними **сближением (pile-in move)**. В таких случаях игрок может передать ход и подождать, не окажется ли другой вражеский юнит достаточно близко после завершения сближения (pile-in move), чтобы атаковать позже в этой фазе.

СМЕШАННЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА В ЮНИТАХ

Некоторые юниты могут содержать модели с разными **ключевыми словами (keywords)**, либо потому что они являются **составным юнитом (attached unit)**, либо в результате разделений, указанных в их **листе данных (datasheet)** и/или предметах снаряжения (items of wargear), которые они имеют. В этом случае такой юнит имеет все ключевые слова всех своих моделей, но его модели не получают ключевые слова других моделей в этом юните, которых у них ещё нет. Помните, что атаки нацелены на юниты, а не на модели.

СМ. ТАК ЖЕ

НАЧАЛЬНАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ И ПОЛОВИННАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ

- ▶ **Восстановление потерянных ран**
- ▶ **Восстановленные**

Отсканируйте код ниже, чтобы начать работу с приложением Warhammer 40,000



ПРАВИЛАМ ПРИЛОЖЕНИЕ К ПРОДОЛЖЕНИЕ В ПРИЛОЖЕНИИ

ЦЕЛИ, НЕ НАХОДЯЩИЕСЯ ВНУТРИ ЭЛЕМЕНТА УКРЫТИЯ

Если точка расположения **цели (objective)** не совпадает с **элементом укрытия (terrain area)**, вы должны обозначить местоположение этой цели плоским круглым маркером диаметром **40 мм**, отцентрированным на этой точке — это называется **маркером цели (objective marker)**. Модели могут перемещаться сквозь маркеры цели и могут завершать перемещение на маркерах цели.

Модель находится в пределах маркера цели, пока она находится в пределах **3"** по горизонтали и **5"** по вертикали от этого маркера цели. При измерении расстояний до маркера цели и от него измеряйте расстояние до ближайшей его части.

ВОССТАНОВЛЕННЫЙ

Когда правило **возрождает (revives)**, **воскрешает (resurrects)** или **возвращает (returns)** модели в юнит, указанное количество **уничтоженных (destroyed)** моделей добавляется в юнит. Это не может расширить юнит сверх его **начальной численности (starting strength)**. Такие модели добавляются со всем **снаряжением (wargear)** и **усилениями (enhancements)**, которые они имели в начале битвы, и, если не указано иное, они возвращаются с полным количеством **ран (wounds)**.

Модели, возвращённые в юнит на поле боя, должны быть размещены следующим образом:

- В **когерентности (coherency)** с моделями в этом юните, которые начали эту фазу на поле боя (т.е. моделями, которые уже были на поле боя, когда было использовано это правило).
- Они могут быть **связаны ближним боем (engaged)** с одним или несколькими вражескими юнитами, но только если эти вражеские юниты уже связаны ближним боем с юнитом, в который эти модели возвращаются.

Если модель **лидера (leader)** или **поддержки (support)** в составном юните (**attached unit**) уничтожена (**destroyed**) и впоследствии **возрождена (revived)**, она всё ещё является частью этого составного юнита и должна быть возвращена в него, если это возможно..

FAQS (ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ)

В: Может ли юнит без дистанционного оружия стрелять в фазу стрельбы своего контролирующего игрока?

О: Да. Даже если юнит не может совершать дистанционные атаки, он всё равно может стрелять (**eligible to shoot**), что может повлиять на его возможность использования других правил, например, начала задания (**starting an action**).

В: Когда мой юнит стреляет, используя стрельбу в тесном бою (**close-quarters shooting**), могут ли модели **МОНСТРОВ/ТЕХНИКИ (MONSTER/VEHICLE)** в моём юните выбрать целью [ВЗРЫВ (**BLAST**)] оружием связанный ближним боем (**engaged**) юнит?

О: Нет

В: Когда мой юнит стреляет по связанному ближним боем (**engaged**) юниту **МОНСТРА/ТЕХНИКИ (MONSTER/VEHICLE)**, могут ли модели в моём юните выбрать этот юнит целью для оружия [ВЗРЫВ (**BLAST**)]?

О: Нет

В: Может ли юнит, который может совершить рывок к врагу (**overrun fight**), быть выбран для этого, если он не может сражаться (**eligible to fight**)?

О: Нет. Иногда юнит может связаться ближним боем (**engaged**) после начала шага «Ближний бой» (**Fight step**), но затем стать несвязанным (**unengaged**) позже в этом шаге. Если это происходит, и он больше не может сражаться (**eligible to fight**), он не может совершить рывок к врагу (**overrun fight**).

В: Может ли юнит сесть внутри **ТРАНСПОРТА (TRANSPORT)** после совершения разведывательного перемещения (**scout move**)?

О: Нет. Разведывательные перемещения (**scout moves**) происходят на шаге «Выбор предбоевых способностей» (**Resolve Pre-battle Abilities step**), который следует после шага «Объявление боевых порядков» (**Declare Battle Formations**) и перед шагом «Начало битвы» (**Begin the Battle step**).

