

WARHAMMER®

40,000



In the grim darkness of the far future there is only war.

КНИГА ПРАВИЛ

- Введение
- Характеристики
- Подразделения
- Игровые фазы
- Общие сведения
- Фаза движения
- Фаза стрельбы
- Рукопашный бой
- Общие сведения
- Движение в атаку
- Сражение в рукопашном бою
- Определение результатов сражения
- Прохождение психологических тестов проигравшими
- Действия победителей
- Броня XLI тысячелетия
- Оружие
- Мораль
- Персонажи
- Техника
- Характеристики техники
- Движение техники
- Стрельба техникой
- Артиллерия
- Стрельба по технике
- Техника в рукопашном бою
- Подразделения с прыжковыми ранцами
- Кавалерия
- Байки (Vikes)

КНИГА БИТВ

- Выбор армии
- Поле боя
- Сценарии и миссии

Переводил и редактировал RedElf,

Дополнительно переводил и редактировал kN9z специально для группы «Темный Орден»

ВВЕДЕНИЕ

Эта книга правил содержит всю необходимую информацию для игры “Warhammer 40000”. Вам нет необходимости выучивать их всех наизусть, чтобы начать игру. Для начала достаточно пролистать эту книгу, чтоб получить общие представления о базовых принципах и технике игры, а также о структуре книги для лучшего ориентирования в последствии. Следующий шаг – начинайте играть, ведь только после нескольких сражений игрок может полностью уяснить технику игры и, надеюсь, данная книга будет вам хорошим подспорьем и подмогой в нелёгкой службе боевого генерала во вселенной Warhammer 40000.

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ ИГРЫ

Не считая самой книги правил, существует ряд вещей необходимых для игры. Для начала требуется наличие минимум двух игроков с собранными армиями, стола с рельефом на нем (самодельного или покупного) для придания большей реалистичности полю боя и для большего количества вероятных стратегий в процессе битвы. Кроме всего вышеперечисленного понадобятся также:

- линейка или рулетка с дюймовыми делениями
- некоторое количество шестигранных кубиков (D6)
- артиллерийский кубик (Scatter dice)
- ручку и листок бумаги для заметок в процессе битвы

ПРИМЕНЕНИЕ КУБИКОВ

В игре Warhammer 40000 существует множество ситуаций, когда необходимо бросать игральные кубики – для определения последствий стрельбы, рукопашного боя, дальности отступления и т. д. Для этих целей используется стандартный кубик D6. Иногда возникает необходимость модифицировать результат, выпавший на кубике. В правилах это представлено как D6 плюс или минус определенное число, например: D6 – 1 или D6 + 2. Иногда необходимо кидать свыше одного кубика, что помечается как 2D6 или 3D6 (т. е. 2 или 3 кубика), а результаты складываются. В отдельных случаях требуется бросать D3. Учитывая, что в природе не существует трехгранного кубика, используйте следующий метод: бросайте D6 кубик, результаты 1 – 2 соответствуют единице, 3 или 4 = 2, 5 или 6 = 3.

Артиллерийский кубик (SCATTER DICE)

Существует много видов вооружений с низкой точностью попадания, требующие артиллерийский кубик для определения точки попадания. Данный кубик имеет на четырех гранях стрелки-указатели, а на двух гранях символ “HIT” (попадание). Если выпадает стрелка-указатель, то значит точка попадания выстрела сместилась в данном направлении. Если выпал символ “HIT”, значит выстрел пропал точно в цель. Выстрелы из некоторого оружия не имеют возможности точного попадания и всегда автоматически смещаются в сторону от выбранной цели. Для этого на стороне со значком “HIT” находится маленькая стрелка-указатель для определения направления смещения выстрела.

ПЕРЕБРОС КУБИКА (RE-ROLL)

В некоторых ситуациях правила разрешают перебрасывать результаты, выпавшие на кубиках. Если вы решили это сделать, то даже при выпадении более плохих результатов, чем в первый раз, необходимо полностью признать их. Ни один одиночный кубик не может перебрасываться более одного раза.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Во вселенной Warhammer 40000 существует много различных типов воинов, начиная от могущественных космических десантников и кончая жестокими орками или смертельно опасными эльдарями. Некоторые из существ малы, например зеленокожие гретчины; другие же, такие как некоторые тираниды – самые настоящие гиганты. Для наиболее полного отображения всех физических и умственных способностей существ используется 9 категорий, называемых характеристиками. Итак, каждая модель определяется набором характеристик: Weapon Skill (WS), Ballistic Skill (BS), Strength (S), Toughness (T), Wounds (W), Initiative (I), Attacks (A), Leadership (Ld) и Save (Sv). Каждая из этих характеристик обычно определяется значением, лежащим в диапазоне от 1 до 10. Чем выше значение любой из характеристик имеет ваша модель, тем лучше – например, модель с Силой 6 гораздо сильнее модели с Силой 2.

Weapon Skill (WS) – уровень владения оружием. Показывает, насколько хорош ваш воин в рукопашном бою. Чем выше показатель, тем успешнее боец будет наносить удары по противнику. Обычный человек имеет показатель WS 3, закалённый в битвах космический десантник – 4 или 5.

Ballistic Skill (BS) – стрелковый навык. Показывает, насколько хорошо стреляет данный индивид, т. е. мастерство его обращения с огнестрельным оружием. Чем выше этот показатель, тем выше вероятность попадания по противнику. Некоторые монстры имеют природное биооружие, выбрасывающее, например, яд на расстояние. Их Ballistic Skill используется для определения меткости стрельбы из него.

Strength (S) – сила. Показывает, насколько сильно существо. Исключительно хилое существо имеет показатель силы 1, смертельно опасный тиранид Ликтор (Lictor) – 6, а большинство людей – 3. Этот показатель используется для определения степени легкости нанесения повреждений противнику в рукопашной схватке.

Toughness (T) – стойкость. Данная величина измеряет способность существа переносить физические повреждения и болевой шок, учитывая такие факторы, как прочность кожных покровов, мышечных тканей и т. д.

Wounds (W) – количество ран. Показывает, как много надо нанести ран существу для того, чтобы оно было убито или на некоторое время было выведено из строя. Большинству существ размером с человека достаточно нанести всего одну рану, однако героическим личностям или огромным монстрам этого может быть мало, и они имеют 2, 3, 4 или более ран (Wounds).

Initiative (I) – инициатива. Значение данной характеристики отображает, насколько быстро или проворно существо. Также она определяет порядок нанесения атак в рукопашном бою.

Attak (A) – количество атак. Определяет, как много атак может нанести воин в рукопашном бою. Большинство существ атакует единожды, но некоторые воины с исключительными способностями или монстры могут атаковать многократно. Количество атак можно увеличить с помощью соответствующего оружия или первым нападением на противника.

Leadership (Ld) – показатель лидерства. Показатель уровня самоконтроля или харизмы существа. Модель с более высоким показателем данной характеристики вероятней всего останется на поле боя, в то время как остальные побегут и будут убиты.

Save (Sv) – спасбросок. Спасбросок дает существу шанс избежать ранения. Большинство существ имеет спасбросок, определяемый типом носимой ими брони. Таким образом существует возможность улучшить данный показатель, экипировав существо более мощной бронёй. Некоторые существа имеют спас бросок, определяемый их естественными особенностями (толстая кожа, хитиновые пластины).

НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Некоторые существа во вселенной Warhammer 40000 могут иметь значение некоторой характеристики 0, это означает, что данное существо абсолютно не имеет способностей к этому виду деятельности. Обычно это относится к существам не умеющим стрелять и имеющим соответственно значение 0 параметра BS. Но это может относиться и к другим характеристикам, например к беззащитным гражданским лицам, имеющим 0 атак.

ПРОФИЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Все характеристики модели записываются в форме таблицы, называемой профилем характеристик (или просто профилем). Для примера, ниже приведен типичный профиль Тёмного эльдар и Космического десантника.

Profile	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Темный эльдар	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Космический десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Как вы видите воин Темных эльдар и Космический десантник схожи во многих отношениях: у них одинаковый WS и BS (свидетельство их высокой тренированности). Когда же речь заходит о силе (S) и стойкости (T), то по этим показателям Космический десантник выигрывает у Темного эльдара. Разница, конечно, не очень велика, но более высокий показатель силы дает ему лучшую возможность ранить или убить Темного эльдара в рукопашном бою. Высокая стойкость космического десантника означает более высокую степень выживаемости при нанесении ранения противником. Более мощная броня позволит более успешно проводить спасброски (достаточно выкинуть на кубике число 3 или выше). Однако у Темного эльдара будет также некоторое преимущество в рукопашном бою, т. к. из-за более высокого показателя инициативы (I) он первым нанесет удар. Вот здесь то десантнику и пригодится высокая стойкость и мощная броня, ведь только пережив первый удар он сможет дать достойный ответ. Такие характеристики как количество ран (W), атак (A) и лидерства (Ld) у них одинаковые. Причем показатель лидерства на уровне 8 является довольно высоким и превышает аналогичные показатели у орков и людей.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В игре Warhammer 40000 вам предстоит проводить битвы с использованием самых разных подразделений: пеших отрядов, танков, артиллерии, включая экипажи. И ваша задача, как генерала своей армии, состоит в нахождении наилучших методов использования всего подручного арсенала.

Все подразделения делятся в игре на четыре типа: пехота, техника, кавалерия и байки.

Пехота включает все типы пеших бойцов разных рас. Типичное подразделение содержит от 5 до 10 воинов. Пехотинцы могут перемещаться почти по любой пересечённой местности (но с разной скоростью), наиболее эффективно использовать все особенности рельефа в качестве укрытия. Некоторые гигантские существа, например тиранидский Карнифекс, также считаются пехотой, хоть и представлены не подразделениями, а одиночными моделями.

Техника включает все типы боевых машин: Лэнд рейдеры (Land Raider), Рино (Rhino), Дредноуты (Dreadnoughts), орковские Багги (Buggy). Техника имеет возможность более быстрого передвижения, чем пехота, но должна стараться перемещаться по несильно пересеченной местности, в противном случае высока вероятность ее выхода из строя. Крупная техника типа танков представлена отдельными моделями, более же мелкая объединена в подразделения, состоящие из нескольких моделей. Все члены экипажа считаются неотъемлемой частью машины и, если противник уничтожает её, то они считаются погибшими.

Кавалерия включает все типы пехотинцев, перемещающихся на другом существе (будь то конь, кабан или вообще демоническое создание). Обычно кавалерийское подразделение состоит из пяти моделей и выполняет те же боевые задачи, что и пехота, но при этом с более высокой скоростью перемещения.

Байки являются пешим подразделением, перемещающимся на персональных летающих машинах или мотоциклах. Байкеры также получают дополнительную защиту от своих стальных коней и используют лучшее оружие, чем пехотные части.

ИГРОВЫЕ ФАЗЫ

Сражения в Warhammer`e 40.000 отличаются от других настольных игр типа шахмат, где вы перемещаете только что-либо одно за один раз. На поле боя происходит одновременно огромное количество действий: отряды маневрируют и ведут стрельбу, раздаётся грохот танков и рев огня артиллерии, сыплющей с неба разрушения на головы противника.

В реальном сражении все это происходит среди беспорядка и хаоса боя. Warhammer 40.000 пытается представить непрерывное сражение, но, чтобы определить в нём смену воюющих сторон введён так называемый ход игрока, в который он может распоряжаться своей армией. Так допустим, игрок А делает ход первым, он двигается и сражается своей армией, затем игрок Б перемещается и сражается, потом опять игрок А и т. д.

В течение своего хода игрок может перемещать и атаковать всеми своими отрядами, если он хочет. Для удобства перемещение, стрельба и рукопашное сражение выполняются последовательно. Это означает, что вы в сначала перемещаете любые отряды и технику, которые хотите, затем вы стреляете теми, кто может и так далее. Этот процесс помогает делать всё последовательно и позволяет легко узнать, когда действия одного игрока закончены, и его противник может начинать свой ход.

За один полный ход каждый игрок выполняет свои действия в следующих фазах - передвижение, стрельба и рукопашный бой. Конкретно, что происходит в каждой стадии, описано ниже.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ

Определить игрока, ходящего первым, можно различными способами. Обычно оба игрока кидают D6, и игрок с наивысшим числом может решать: ходить первым или вторым (ходить первым – это самый популярный выбор, если, конечно же, вы не имеете действительно хитрого плана). Иногда это определяется типом миссии, которую вы выполняете. Например, во время засады сторона нападения всегда будет ходить первой. Далее в книге правил будут описаны и наиболее популярные типы сценариев битв.

ОКОНЧАНИЕ СРАЖЕНИЯ

Сражение может заканчиваться разными способами. Один из наиболее распространённых способов – это совершение определённого количества ходов. В большинстве игр устанавливают предел в шесть ходов для каждого игрока.

Однако в некоторых сражениях игроки побеждают только в случае уничтожения объекта. Эта победа заканчивает игру автоматически, – например, при уничтожении генератора энергии, если это является целью миссии. Число ходов может быть определено случайно с помощью кубика. Также вы можете решить закончить сражение в определённое время, если вы ограничены по времени. Различные способы окончания сражения описаны более подробно в Книге Сражений.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

В некоторых случаях игрок выполняет действия не в свой ход, например при сражении в рукопашном бою. Также может быть удобно, прерывать ход игрока, вследствие некоторого случая, подобного сработавшей ловушке. Главное – это запомнить, что после прерывания последовательности хода, она возобновляется и продолжается дальше.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ ФАЗ

ДВИЖЕНИЕ: Игрок может перемещать любые свои подразделения, которые способны двигаться (например, если они не увязли в болоте или в чём-то подобном). Смотрите Правила движения, чтобы узнать больше о том, как передвигать свои силы.

СТРЕЛЬБА: Игрок может стрелять любыми своими подразделениями, в пределах которых находится враг. Смотри Правила стрельбы, чтобы узнать больше о том, как проводить стрельбу.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ: Игрок может бросить в атаку на врага любые свои подразделения, если они достаточно близко. Рукопашный бой – это кровавые, отчаянные сражения, где отряды борются в рукопашной схватке и ведут огонь с близкого расстояния. Это означает, что обе стороны могут сражаться в рукопашном бою, но только тот игрок, чей ход идет в настоящий момент, может передвигать отряды. Правила рукопашного боя сообщат вам все основные подробности этой фазы хода.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Фаза движения – это ваша возможность переместить ваши отряды. Например, вы можете послать их в атаку, спрятать в укрытии, отступить от превосходящего по численности противника или обойти врага с уязвимой стороны или с тыла. Хотя фаза движения самая простая в исполнении, но вероятно наиболее важная.

Сейчас мы объясним, как двигаются только пехотные войска, поскольку это наиболее распространённые типы подразделений в игре. Правила передвижения техники, байков, кавалерии и других подразделений будут объяснены подробно попозже.

«Не должно быть никаких свидетелей сражения. Любой, кто сражается не на нашей стороне - враг, которого вы должны уничтожить.»

Scriptorus Munificentus

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

В свой ход игрок может переместить каждое подразделение на стандартное для него расстояние. Когда одно подразделение закончило свой ход, игрок выбирает другое и аналогичным образом передвигает его, и так далее, пока все подразделения не будут перемещены или останутся по желанию игрока на месте. В итоге это может быть сформулировано так:

1. Выберите подразделение, которое желаете переместить.
2. Переместите его на расстояние в пределах его максимальной дальности движения.
3. Выберите другое подразделение.

Обратите внимание, что вы не обязаны перемещать все (или только некоторые) подразделения. Обычно, стоящие на месте отряды более эффективны при стрельбе, но это будет объяснено в других разделах данных правил.

ДИСТАНЦИЯ ДВИЖЕНИЯ

Пехота может перемещаться в фазу движения на расстояние до 6 дюймов (6"). Это относится к большинству существ, т.к. они передвигаются, останавливаются, чтобы осмотреть местность для обнаружения врага, делают несколько коротких выстрелов и так далее.

Даже воины, которые перемещаются по части поля боя, где никакого врага быть не может, передвигаются на 6", потому что ваши отряды (в отличии от вас) недостаточно уверены в отсутствии врага, а излишняя осторожность никому не повредит.

Игрок не может поставить модель так, чтобы она коснулась модели врага во время фазы движения - он должен ждать, пока не начнётся фаза рукопашного боя, чтобы избежать такого размещения между моделями из противоборствующих армий моделями необходимо оставлять по крайней мере 1".

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МОДЕЛЕЙ В ПОДРАЗДЕЛЕНИИ

Как упомянуто выше, подразделение – это чаще всего группа воинов, сражающихся вместе. Они борются в свободном построении с промежутками между всеми моделями. Это дает свободу каждому солдату, чтобы быстрее двигаться по трудному ландшафту, и позволяет воспользоваться преимуществом укрытия.

Когда вы перемещаете подразделения, то индивидуальные модели в нём могут перемещаться, как хотят. Но помните, что они должны держаться вместе, иначе индивидуальные солдаты или техника станут самостоятельными и потеряют своё единое боевое построение.

Как только подразделение закончило перемещение, то модели, входящие в него, должны сформировать что-то наподобие цепи, где расстояние между соседними моделями не должно превышать 2".

Во время игры, возможны случаи распада подразделений. Обычно это происходит из-за понесенных потерь, или в случае вовлечения части моделей в рукопашный бой. Когда это происходит, то применяется следующее правило:

Если подразделение имеет нарушенную структуру по любой из этих причин, то его модели должны переместиться с целью восстановления целостности до следующей фазы движения. Если они этого сделать не могут, то тогда они не могут стрелять или атаковать, пока не восстановится целостность построения.

На модели, занятые в рукопашном бою, вышеупомянутое правило не действует. Как только бой закончился, должен снова сформироваться боевое построение.

ПОВОРОТЫ И ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА МОДЕЛИ

Когда вы перемещаете модели в подразделении, то они могут поворачиваться без какого-либо штрафа для дальности их базового движения и способны с лёгкостью достичь укрытия. Также модели поворачиваются лицом к врагу, во время фазы стрельбы, так что не волнуйтесь, относительно того направления, куда они смотрят, в конце фазы движения.

ЛАНДШАФТ

Хотя Империя Человечества простирается от одного края галактики к другому, но всё равно она невообразимо мала - её миры, отдалённые на тысячи световых лет, словно капля в океане. Образованные более чем миллионами звёздных систем пределы Империи - всё это - лишь крошечная доля от всей галактики. Империя постоянно обнаруживает новые миры и открывает древние человеческие колонии, основанные тысячи лет назад во время Великого бегства к звёздам. Несомненно, ещё остались бесчисленные новые миры и неоткрытые расы, которые существуют вне знаний Империи

Галактика – обширное место с миллионами различных миров: ледяные миры, миры-пустыни, миры-ульи, дикие миры и много других, которые не так легко перечислить. Ландшафт, покрывающий эти миры, может быть любым: от широких, пустынных равнин до небоскрёбов из пластика и стали, и от зеленых джунглей до ледяных пиков или горячих песков пустынь.

Все они имеют такую местность, которая затрудняет ведение боевых действий. Конечно же, местность, обеспечивающая укрытие, откуда воины могут вести огонь, или представляющая препятствие для противника, важна на войне, а потому именно такие пространства становятся самыми кровавыми полями сражений.

Как расставить ландшафт на поле битвы, будет обсуждаться далее в Книге Сражений. А пока мы собираемся описать как разные виды ландшафта влияют на отряды, перемещающиеся по нему.

КЛАССИФИКАЦИЯ ЛАНДШАФТА

В начале игры вы должны расставить ландшафт на столе и решить, насколько трудным он будет для преодоления. Не паникуйте! Ниже имеется список примеров. Будет лучше, если вы сможете договориться с противником насчёт ландшафта, но вы всегда можете кинуть кубики для любой его части, относительно которой вы не согласны.

Ландшафт разделяется на три типа: нормальный, трудный и непроходимый.

Нормальный. Поля, зерновые культуры, большинство склонов, улицы, здания, лестницы, открытые области леса, редкий кустарник, пески, скалистые плато, кратеры, ледяное покрытие, рассыпанные камни или монолиты, большинство руин и низких стен, а также ручьев.

Трудный. Дюны, скопления золы или шлака, осыпающиеся склоны, глубокая грязь, плотная или запутанная лесистая местность, объёмная растительность, джунгли, глубокий снег, торфяные болота,

реки мелкие или средней глубины (которые возможно перейти вброд), неглубокие (по пояс) озера с водой или другой безопасной жидкостью, нестабильные груды щебня.

Непроходимый. Очень крутые склоны и утесы, высокие стены, бездонные ямы пыли, гейзеры, лава, трясина, ямы со смолой, сточные воды и водоёмы, токсические выбросы, очень глубокие воды.

«Вовсе не Ужас Войны беспокоит меня, а Невидимые Ужасы Мира.»

ЭФФЕКТЫ ЛАНДШАФТА

Подразделения, перемещающиеся по труднопроходимым местам, замедляют свой ход или вообще останавливаются. Иногда они могут временно заблудиться и им нужно найти выход, или они могли задержаться, физически пробираясь к их цели по сложному грунту или через спутанную растительность. Это означает, что посланные в некоторые области отряды, контролируются командующим (т.е. вами) не полностью.

Нормальный. Применяются обычные правила, ничто не влияет на передвижение отрядов.

Трудный. За подразделения пехоты, которые двигаются либо к, либо в, либо из, либо через трудный ландшафт, кидают 2D6 и используют самое высокое значение как максимальное расстояние их движения в этот ход.

Если значение кубика недостаточно велико, чтобы модели смогли войти в труднопроходимую местность, то разместите их только по границе края. Любые модели в подразделении, которые фактически не передвигались по труднопроходимой местности по-прежнему имеют полный 6" ход, но помните, что они должны сохранять непрерывную цепь с остальной частью отряда, которая находится в труднопроходимой местности.

Непроходимый. По нему нельзя двигаться вообще, если отряды не имеют особенных навыков, тренировки, сверхъестественных способностей или специального оборудования. Если это так, то это будет отмечено в описании существ или отряда.

ВАРЬИРОВАНИЕ СЛОЖНОСТИ ЛАНДШАФТА

Возможно, вы захотите попробовать создать различные варианты более или менее труднопроходимых ландшафтов. Это легко сделать: просто кидается один, два или три D6 кубика для подразделения, перемещающегося через пересеченную местность. Вы должны решить сначала насколько она будет труднопроходимой. Больше количество кубиков вы кидаете для более легкого ландшафта (например, вы решаете: если это простой песок, то кидается три D6, или это зыбучие пески - один D6). Это также может использоваться, чтобы представить передвижение на мирах с особенно высокой или низкой гравитацией по сравнению с Землёй – например в мире с высокой гравитацией вы можете решить, что нужно кидать три D6 и выбирать самое высокое значение для передвижения, даже когда вы пересекаете открытое пространство.

В таблице ниже приведены примеры эффектов различных ландшафтов, оказываемых на движение отряда. Кроме того, вы можете взглянуть на таблицы случайного генерирования ландшафта в Книге Сражений.

ТИП ЛАНДШАФТА

Песок или дюны	3D6*
Грязная или затопленная местность	3D6*
Лед. Тонкий лед **	3D6*
Толстые корни, плотная трава	2D6*
Крутые склоны, магнитные аномалии	3D6*
Плотная лесистая местность, джунгли	2D6*
Щебень, кучи шлака, искрошенная скала	2D6*
Глубокая грязь, глубокий снег, глубоководье	1D6
Болото **, трясина **	1D6
Кипящая грязь ****, ямы со смолой ****	1D6
Миры с высокой гравитацией, сильные ветры	-1D6 ****
Песчаные бури, радиоактивные осадки ***	-1D6 ****
Мир с низкой гравитацией	+1D6

* Берётся самое высокое значение, выпавшее на одном из кубиков, для определения расстояния движения.

** Модели, заканчивающие ход в данном типе ландшафта, уничтожаются при выкидывании на D6 1.

*** Модели, заканчивающие свой ход в данном ландшафте, должны сделать спасбросок, иначе они получают одно ранение.

**** Обычное расстояние движения уменьшается на D6". Даже открытая местность считается как трудный ландшафт.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В фазе стрельбы вы можете своими силами стрелять по врагу. В реальном сражении грохот стрельбы нескончаем, противники ведут непрерывный огонь друг по другу. Чтобы представить это в сражениях Warhammer 40,000, стрельба разделена так, чтобы каждый игрок стрелял во время своего хода. Это делает стрельбу простым действием и поддерживает хороший темп игры.

Во время фазы стрельбы каждое из ваших подразделений может стрелять. Вы можете выбрать любой из ваших отрядов для осуществления стрельбы, но перед этим необходимо закончить стрельбу предыдущим подразделением. Каждая модель в отряде может стрелять только из одного оружия за ход. Всё подразделение должно стрелять только в один вражеский отряд по вашему выбору, вы не можете распределять огонь по двум или более отрядам или отдельным целям типа танков. Процесс стрельбы в итоге можно отобразить в виде последовательности следующих пяти шагов.

Как только вы закончили эту последовательность стрельбы для одного из ваших отрядов, выбирайте другой и начинайте снова с 1 шага. Как только вы закончили шаги от 1 до 5 для каждого подразделения в вашей армии, то вы закончили стрельбу и можете переходить к фазе рукопашного боя.

Правила для фазы стрельбы также частично включают характеристики оружия, но о них чуть позже в этой же секции.

1. **Выбор цели.** Выберите вражеский отряд для стрельбы по нему одним из ваших отрядов.
2. **Измерение дальности стрельбы.** Посмотрите, находится ли цель в пределах дистанции стрельбы оружия вашего стреляющего подразделения.
3. **Бросок на попадание.** Киньте D6 за каждый выстрел, произведённый стреляющим подразделением. BS (Ballistic Skill) модели определяет то, какое значение она должна выкинуть, чтобы попасть в цель.
4. **Бросок на ранение.** Теперь кидаются кубики за каждое попадание, чтобы увидеть, нанёс ли выстрел ранение цели. Нужно значение определяется, сравнением Strength (силы) стреляющего оружия с Toughness (стойкостью) цели.
5. **Удаление погибших.** Владелец обстреливаемых подразделений убирает погибших, но для раненых моделей есть ещё один шанс – это спасбросок. Т. е. модели, имеющие какую-либо броню, могут попытаться спастись.

1. ВЫБОР ЦЕЛИ

Как было упомянуто выше, стреляющий отряд может выбрать только один вражеский отряд в качестве цели для стрельбы. Вы должны руководствоваться следующими соображениями при выборе цели: видит ли ваш отряд цель, достаточный ли у оружия дальность стрельбы?

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Вы можете выбрать вражеское подразделение в качестве цели, если только ваше подразделение видит его, или по крайней мере его часть. Очевидно, что подразделение не может открыть стрельбу, если на пути расположен холм, здание или другое большое препятствие.

Иногда сложно решить: блокирована ли линия видимости или нет, тогда игроки должны наклониться к столу, чтобы представить себе вид из глаз модели. Это - лучший способ определить линию видимости.

Модели в стреляющем подразделении не блокируют своим сотоварищам линию видимости (они приседают или отходят с пути). Аналогично игнорируются ваши отряды, стоящие на пути вашего стреляющего подразделения (стрельба происходит в удобный момент, когда боевые товарищи не преграждают путь). Вражеские же модели и вся техника (союзническая или противника), если они находятся на пути, блокируют линию видимости отряда точно так же, как и здания или другой ландшафт. Вражеские модели блокируют линию видимости другим моделям размером не более чем вдвое выше них.

Индивидуальные модели, находящиеся в подразделении и не имеющие на линии видимости цель, не могут стрелять, а также любые модели в отряде, вне пределов поля зрения атакующих, не могут получать попадание от стрельбы.

ЛЕС И ДЖУНГЛИ

Не все виды ландшафта полностью блокируют линию стрельбы. Ландшафт, типа деревьев, кустов, кустарников и других подобных растительных преград, формирует “серую зону”, где враг исчезает из поля зрения.

Модели ландшафта, используемые в качестве леса или джунглей, должны быть сделаны так, чтобы модели могли перемещаться через него. В реальности лес и джунгли заполнены бурной растительностью (или ее инопланетным эквивалентом), поэтому в этом случае, обычное правило для определения цели, используя вид “глазами модели”, не работает.

В лесу, джунглях или подобном ландшафте модели имеют возможность смотреть на расстояние до 6" вглубь леса или джунглей. Модели, которые углубились более чем на 6" в ландшафт, не могут быть замечены вообще. Если оба – стреляющий и цель – находятся в одной и той же области растительности, они могут увидеть друг друга только в пределах 6".

Обратите внимание, что, хотя возможно заметить кого-либо в лесу или в джунглях, вы не сможете увидеть его через участки джунглей или леса размером даже менее 6". Так, если отряд - вне области леса или джунглей, он вообще не может быть замечен кем-либо с другой стороны.

Как заключительное примечание, вы можете захотеть изменить расстояние, на котором отряды обнаруживаются в лесу или джунглях врагом. Например: вы можете попробовать сократить видимость до 2-3" для очень плотной растительности или увеличить его до 8-12" для редкой лесистой местности.

2. ПРОВЕРКА ДИСТАНЦИИ ПОПАДАНИЯ

Всякое оружие имеет максимальную эффективную дистанцию попадания, которое сообщает вам самое далёкое расстояние, на которое можно стрелять. Если ваша цель находится вне этой максимальной дистанции, тогда ваш выстрел автоматически аннулируется, поэтому вы должны выбрать свою цель именно перед измерением расстояния.

Оружие	Максимальная дистанция
Шурикен катапульта (Shuriken Catapult)	12"
Лазерный пистолет (Laspistol)	12"
Болтер (Boltgun)	24"
Автоматическая пушка (Autocannon)	48"

Когда проверяется расстояние, то меряют промежуток между ближайшими моделями из вашего подразделения и подразделения противника. Модели в отряде соперника, вне диапазона стрельбы, не могут получить попадание, как описано в ниже в разделе Удаление убитых.

Когда отряд стреляет, измерьте расстояние отдельно от каждой вашей модели. Любая модель, которая находится от противника вне максимальной дальности стрельбы оружия, не может стрелять.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Передвигался ли отряд или нет – это очень важно для его стрельбы. Если воины удерживают позицию, обеспечивают огневую поддержку, обстреливая противника, то они могут попадать по целям на более далёких дистанциях, чем при движении. Фактически существует оружие настолько тяжёлое и мощное, что из него можно стрелять, только остановившись, т. е. не двигаясь в фазу хода. На данный момент вам достаточно знать, что от того двигалась ли модель или нет, зависит качество ее стрельбы. Важно учитывать, что подразделение считается передвигавшимся даже если перемещалась только его часть или даже одна модель.

3. БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Чтобы определить поразил ли отряд цель, кидают D6 за каждый выстрел. Обычно воины стреляют только один раз, однако они могут стрелять и больше, но из определённого типа оружия, что будет объяснено более подробно позже. Пока что будем считать, что каждый воин стреляет единожды, т.е. каждый кидает по одному кубiku на попадание.

Значение кубика, необходимое для попадания зависит от того, насколько точен стрелок (это выражено в соответствии с их характеристикой BS). Диаграмма ниже показывает минимальное значение, необходимое выбросить на D6, чтобы попасть.

BS Стрелка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Результат	6	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+

Например, если стреляет отряд из пяти десантников с BS 4, то вы кидаете 5 кубиков и, чтобы попасть, должно выпасть 3 или более.

Чтобы легче запомнить эту диаграмму просто всегда отнимайте от 7 параметр BS стрелка. Это даст вам в результате число, нужное для попадания. Например, модели с BS 2 нужно (7-2=5) 5 или более на D6, чтобы попасть.

Как вы видите, минимальное значение кубика, необходимое для попадания в процессе стрельбы, всегда по крайней мере 2. Вообще-то в Warhammer 40000 нет супероружия с автоматическим попаданием, а бросок 1 всегда считается, как промах. BS же больше, чем 5 показывает лишь крутость модели, а полностью его используют только в играх серии Warhammer 40.000.

БРОСАНИЕ КУБИКА НА ПОПАДАНИЕ

Когда отряд стреляет, то кидают все кубики вместе. Иногда бывают различия: разное оружие или стрелки с различным параметром BS в одном и том же подразделении, и тогда удобно использовать кубики разных цветов, чтобы обозначить это различие. Например, вы можете использовать зеленый кубик для выстрелов из плазменного оружия и красные кубики для всех выстрелов из melta-оружия. Конечно же вы можете совершать броски кубиков для различных видов оружия или для стрелков с разным BS отдельно. Вы можете это делать, как

вам нравится, главное – это понимать, какие брошенные кубики для какого оружия предназначены.

«Кинжал в темноте стоит тысячи мечей на рассвете.»

Тактика Империи.

4. БРОСОК НА РАНЕНИЕ

Попасть в цель – совсем не значит вывести ее из строя. Не все попадания влекут за собой ранения, а некоторые цели могут выдержать несколько ранений прежде, чем они будут уничтожены. Результатом попадания может быть лишь поверхностная царапина или незначительное ранение.

Чтобы решить, привело ли попадание к нанесению ранения, сравните характеристику S (силы оружия) с характеристикой T (стойкости цели). Каждое оружие имеет свой показатель S, который дан в описании оружия. Ниже приведены примеры различного оружия и их характеристик S.

Оружие	S (Сила)
Splinter Rifle	3
Boltgun	4
Melta Gun	8
Lascannon	9

Чтобы узнать, нанесло ли оружие ранение, посмотри на приведенную ниже Таблицу Ранений. По вертикали вам нужно выбрать силу оружия (S), по горизонтали – стойкость цели (T). Число на перекрестье показывает минимальный результат, который необходимо выбросить на Д6, чтобы в результате попадания было нанесено ранение. Как и с бросками на попадание, вы можете использовать кубики разных цветов, чтобы отобразить оружие с разными параметрами S.

Если бросок успешен, то цель была ранена и считается погибшей. Погибшие не обязательно мертвы, они могут быть просто тяжело ранены, без сознания или выведены из строя каким-либо способом. В любом случае, они больше не участвуют в сражении.

Обратите внимание, что N на диаграмме означает, что попадание не имеет никакого эффекта, цель с таким показателем T (стойкостью) не может быть ранена выстрелом со столь маленькой силой.

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ											
S(СИЛА)	T (СТОЙКОСТЬ)										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
	2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

ПРИМЕР: Космический десантник, вооружённый болтером (Boltgun), стреляет в Орка и попадает в него, У Болтера (Boltgun) Сила 4-ая, и Стойкость Орка 4. Обратимся к диаграмме: нужно значение 4 или более, чтобы попадание нанесло ранение! Если, бросив кубик,

выпадает 4 или больше, тогда Орк получает ранение, а т.к. он имеет только 1 жизнь, то это означает, что он будет `убит` и удален из игры.

«Уничтожение наших врагов – это наше спасение.»

5. УДАЛЕНИЕ УБИТЫХ

«Будьте бдительны и сильны. Император знает, какое зло скрывается в нерешительности слабого дурака.»

Как только определено количество попаданий и нанесенных ран, владелец обстреливаемого отряда должен убрать погибших. Это означает, что владелец выбирает по кому было попадание от вражеской стрельбы. Обычно модели в отряде имеют 1 жизнь, т.е. за каждое ранение убирается одна модель.

Обратите внимание, что вы не можете назначить все ранения на одну модель!

Владелец может убрать любые модели из подразделения, если они находятся в пределах дистанции стрельбы оружия противника. Он может даже убрать модели с тыловой стороны отряда – считается, что воины были убиты, поскольку они прикрыли своих товарищей, продолживших движение. А, например, тяжёлое оружие при убийстве его владельца поднимается другими членами отряда и используется в дальнейшем, так что для игрока это возможность избежать нежелательного удаления некоторых особо полезных фигур (например: с тяжёлым оружием или лидеров отряда).

СПАСБРОСОК (Sv)

Прежде, чем убрать модели как погибшие, владелец может проверить: вдруг броня остановила или отклонила выстрел. Большинство отрядов носит некоторый вид защитной одежды или брони, даже если это только простой шлем! Если модель носит броню, то это позволяет ей в дальнейшем бросать кубик, чтобы узнать, предотвратила ли броня его ранение. Это называется спасброском (Sv).

Игрок кидает D6 и если выкидывает равное или большее значение, чем требовалось, то броня предотвратила ранение.

ПРИМЕР: Космический десантник, носящий энергетическую броню, получил попадание и ранение. Он имеет спасбросок, обусловленный броней, на 3 или выше; кидается D6, выпадает 5. Ранение предотвращено и модель цела и невредима, сильный удар от выстрела отразился от его брони.

Тип брони	Минимальное количество очков, чтобы спастись
Броня Терминатора	2
Броня Космического десантника	3
Лёгкая броня (Flack armour)	5
Эльдаровская аспектная броня	4
Эльдаровская сетчатая броня	5
Бронежилет Орка	6
Тяжёлая Орковская броня	4
Мега-броня Орка	2
Броня темного эльдера Incubi	3
Панцирная броня воина-тиранида	5

Когда отряд получает множество ранений от вражеского огня, то вы можете кинуть все спасброски вместе. Тогда владелец просто убирает столько моделей, сколько ранений не отразила броня.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ С РАЗЛИЧНЫМИ ЗНАЧЕНИЯМИ СТОЙКОСТИ (Т)

Иногда отряд состоит из существ с различными характеристиками стойкости (Т). Когда это происходит, распределите попадания перед броском на ранение. Вы можете распределить только по одному попаданию на каждую модель, пока все модели в отряде не получат по одному попаданию и лишь после этого (если понадобится) продолжить распределение следующих попаданий, но опять по одному на каждую модель.

ТЕСТ НА МОРАЛЬ В СЛУЧАЕ ПОТЕРЬ ОТ ВРАЖЕСКОГО ОГНЯ

Вражеский огонь заставляет содрогнуться даже самых закаленных в боях ветеранов, если одного за другим валит их товарищей. Производить атаку под интенсивным обстрелом врага неразумно, и даже самые закаленные ветераны могут отступить, чтобы затем перегруппироваться и применить другую тактику в случае многочисленных потерь.

В игре Warhammer 40,000 такие события обыгрываются таким образом, что отряд должен проходить тест на мораль, когда он несет потери во время фазы стрельбы. Любое подразделение, потерявшее погибшими 25 % или более от своего изначального состава из-за огня противника во время фазы стрельбы, должно пройти тест на Лидерство, чтобы удержаться на месте. Тесты на мораль, принципы отступления и перегруппировки описываются более подробно в последующих разделах.

СУЩЕСТВА С БОЛЕЕ ЧЕМ 1 ЖИЗНЬЮ

Особенно стойкие и героические личности, вроде командующих космических десантников, или ужасные инопланетные чудовища, подобные Ликторам у тиранид, могут выдержать большее количество ранений, чем простые воины, и продолжать бороться. Чтобы отобразить это в настольной игре, они имеют более 1 жизни (W) в их характеристиках.

Когда подобное существо ранено (т.е. попадание нанесло ранение), то оно теряет 1 жизнь (W). Как только существо потеряло все свои жизни, оно удаляется, как погибшее. Например, существо с 3 жизнями будет убито только после того, как оно будет ранено три раза. Записывайте на бумаге, скольких жизней существо лишилось, либо кладите кубик, либо маркер рядом с моделью.

МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ!

Даже при том, что у существа может быть несколько Жизней, в 41-ом Тысячелетии имеется множество достаточно мощного оружия, способного мгновенно убить. Если существо ранено чем-либо с Силой (S), вдвое превосходящей его Стойкость (Т) или больше, то оно сразу считается убитым и немедленно удаляется. Это можно представить, как если бы существо было испепелено, разорвано на куски или убито из артиллерийских орудий с неимоверной точностью.

ПРИМЕР: Командующий Космических десантников с Т 4 имеет 2 Жизни (W). Обычно он должен быть ранен дважды, чтобы его удалили из игры, как погибшего. Однако, если он был ранен бронейбойной (krak missile) ракетой (Сила 8 - обычно используется для уничтожения танков в сражении), то он считается погибшим немедленно, потому что Сила ракеты вдвое превышает его Стойкость - он не настолько крепкий!

СПАСБРОСОК И МНОГОКРАТНЫЕ РАНЕНИЯ

Существа, имеющие несколько жизней (W), кидают спасбросок, как и обычные отряды, с нанесением только 1 Ранения. Если они спаслись благодаря броне, то никакого повреждения нет, но если они терпят неудачу, то они получают 1 Ранение. Спасбросок работает против оружия с любой силой, если оно не имеет достаточно хорошей бронейбойности (Armour Piercing), чтобы игнорировать броню. Если спасбросок прошёл, то выстрел срикошетил от брони модели или её покрытия (уф, слава Богу); если же он терпит неудачу, то модель удаляется как погибшая (чёрт!).

УДАЛЕНИЕ ПОГИБШИХ С МНОЖЕСТВОМ ЖИЗНЕЙ

Если подразделение состоит из существ, каждое из которых имеет несколько жизней, то вы должны, где это возможно, убрать целую модель, как погибшую. Это - удобный метод, который не забивает мозги и не засоряет записи. Например, у вас есть отряд орчьих нобов (неповоротливые и большие существа, каждый с 2 Жизнями), получивший 5 Ранений от огня болтеров. Вы удаляете две погибшие модели и помечаете значком или кубиком третью модельку, чтобы показать, что 1 Ранение ей уже нанесено. Если игрок позже получит ещё ранения, то сначала вы должны удалить раненого Орка.

Если попадания достаточно мощные, чтобы убить с первого выстрела, то погибших убирают по одной модели за каждое нанесённое ранение. Например, у орчьего ноба – Стойкость (T) 4, поэтому лазерная пушка (lascannon) (S 9) может убивать по одному нобу за каждое ранение. Следовательно, два lascannon, попавшие в отряд нобов, убили бы двоих из них.

БРОНЕБОЙНОСТЬ (AP – Armour piercing)

Мощное вооружение способно пробить различные типы брони. Это выражено в показателе Бронебойности (AP) оружия. Почти всё оружие имеет свой AP. Наиболее распространённый - 6, но мощное оружие, подобное болтеру или тяжёлое вооружение, может иметь - 5, 4 или даже меньше. Некоторые примеры Бронебойности различных оружий показаны ниже.

ОРУЖИЕ	AP (Бронебойность)
Splinter Rifle	5
Boltgun	5
Heavy Bolter	4
Lascannon	2

Более низкое значение лучше, потому что оно указывает на уровень брони, который оружие может игнорировать, т.е. автоматически пробивать. Так, boltgun со значением AP 5 автоматически пробивает броню, которая спасает на 5 или 6; lascannon с его значением AP 2 автоматически пробивает броню, которая спасает на 2, 3, 4, 5 или 6.

Если AP оружия достаточен, чтобы игнорировать броню, как описано выше, тогда цель не может спастись вообще, т.е. броня неэффективна против выстрела.

Если бронебойность оружия не достаточна для пробивания брони, тогда цель может пытаться спастись, как обычно.

ПРИМЕР: У boltgun'a AP 5, поэтому броня со значением 5, или 6 автоматически игнорируется. Спасаящиеся на 4 + могут сохраняться, как обычно.

НЕУЯЗВИМЫЙ СПАСБРОСОК (Invulnerable armour save) ИЛИ "НАШЕ ОРУЖИЕ БЕСПОЛЕЗНО!"

Некоторые существа или объекты защищены круче, чем просто физической бронёй. Они могут быть: ограждены силовыми полями, окружены мистической энергией или у них есть инопланетный метаболизм, который помогает им с лёгкостью выдержать попадание, которое проделало бы дырку в танке. Модели, подобные упомянутым, считаются неуязвимыми и всегда получают этот спасбросок, даже если AP оружия в обычных условиях не позволяло бы его проводить. Даже если в обычных условиях попадание игнорирует любой спасбросок, то неуязвимая модель всё равно может постараться спастись, как обычно.

Иногда существо имеет обычный спасбросок и ещё немодифицируемый. Хороший пример этому – Капеллан космических десантников, который защищен энергетической бронёй (3+) и силовым полем (4+ неуязвимый). В случаях, когда игроку доступна и та, и другая броня, то он должен перед киданием спасброска решить, какую броню он использует, чтобы предотвратить ранение, поскольку модель может производить лишь один спасбросок за раз.

СПАСБРОСОК ОТРЯДОВ В УКРЫТИИ (Cover save)

Когда в воздухе свистят пули и шрапнель, любое надежное укрытие всегда в радость солдату. Отряды, находящиеся за укрытием, частично защищены от осколков, выстрелов и взрывов. Укрытие предоставляет им возможность избежать попадания, пригнув голову или ползая среди камней. В сражении модели, прячась внутри или позади укрытия, получают спасбросок 5 или 6 на D6, или же их спасает их собственная броня, смотря какой из этих результатов лучше.

Важное свойство спасброска укрытия состоит в том, что на него не влияет бронебойность (AP) оружия, поэтому отряды в укрытии получают этот специальный спасбросок независимо от того, из чего в них стреляют.

ПРИМЕР: Космический десантник с ракетницей стреляет frag-ракетами (AP 6) по отряду, использующему частично разрушенные стены, как укрытие.

Если бы это был отряд Орков (Sv 6+), то они могут использовать спасбросок 5+, (т.к. они находятся в укрытии) поскольку это лучше, чем их персональный спасбросок, которая всё равно была бы бесполезна против frag-ракет.

Если бы это был отряд Космических десантников (Sv 3+), то они бы оставили спасбросок 3+, потому что frag-ракета не пробивает их броню, а их собственный спасбросок лучше, чем спасбросок, который дает укрытие.

ЧТО СЧИТАЕТСЯ УКРЫТИЕМ?

Трудно быть полностью уверенным насчёт того, что считать укрытием. Так как игроки сами создают различного вида ландшафт, то лучшим руководящим принцип должен стать здравый смысл. Главный критерий – это то, что укрытие должно быть массивным. Кроме того, существует перечень ландшафтов, дающих укрытие: Кратеры, Камни, Лес, Руины, Джунгли, Здания и Техника

Вообще укрытие может быть менее или более массивным, но тогда и спасбросок, который оно дает, может варьироваться. Например, очень слабое укрытие, типа высокой травы или забора, которое может скорее только скрыть воинов, чем защитить их, даст спасбросок 6+. А укрепленные бункеры, траншеи или тяжелобронированные позиции дадут отрядам спасбросок 4+.

КОГДА МОДЕЛИ СЧИТАЮТСЯ В УКРЫТИИ?

И снова, здравый смысл - лучший руководящий принцип в определении, являются ли фактически модели в укрытии или нет. Но в некоторых ситуациях бывает сложно решить: находится ли модель за укрытием, поэтому правила ниже должны вам помочь в определении этого.

1. Модели, находящиеся непосредственно за укрытием, типа камней или стены, защищены от стрелков по другую сторону преграды.
2. Угол здания, техники, или большой скалы считается укрытием для любой модели, помещённой с краю так, чтобы она была частично затемнена. Модели высовываются только на достаточное расстояние, чтобы видеть и использовать своё оружие, стараясь представлять из себя как можно более трудную цель для врага насколько это возможно. Это очень полезно, когда вы сражаетесь среди зданий или руин.
3. Модели за окнами и дверьми всегда считаются, укрывшимися от моделей снаружи.
4. Модели в кратерах, траншеях или ямах всегда считаются как бы за укрытием и защищены от моделей снаружи. Большие кратеры всегда испещрены трещинами и углублениями, поэтому модель, находящаяся даже в его середине, считается в укрытии и защищена от выстрелов.

ЕСЛИ ОТРЯД НЕ ПОЛНОСТЬЮ НАХОДИТСЯ В УКРЫТИИ

Иногда не все модели подразделения могут оказаться в укрытии. В этой ситуации владелец отряда должен при нанесении его подразделению ранений, удалять в качестве погибших в первую очередь модели, не находящиеся в укрытии, так как считается, что они более легкая цель для огня противника. соответственно.

СУММАРНАЯ ТАБЛИЦА ЭФФЕКТА РАЗНЫХ УКРЫТИЙ

ПРИМЕРЫ УКРЫТИЯ	СПАСБРОСОК В УКРЫТИИ
Кусты Высокая трава Урожайные поля Забор Рельсы	6+
Кратеры/земляные валы Трубы/брёвна Скалы/щебень Развалины/руины Стены/здания Техника (в т. ч. разрушенная) /Лес/джунгли	5+
Траншеи Оружейные дзоты Бункеры Укрепленные здания	4+

ОРУЖИЕ

Технология 41-ого тысячелетия породила неисчислимое количество разрушительного оружия, начиная от простого, но эффективного лазерного пистолета, до мощного плазменного орудия. В этой части мы опишем специальные правила и характеристики оружия, которые отражают их особенности.

ТИП ОРУЖИЯ

Различные виды вооружений имеют свои уникальные способности. Некоторые виды оружия стреляют очередью, позволяющей им поразить множество целей, другие стреляют разрывными снарядами или энергией, которые при соприкосновении с целью взрываются и могут убить сразу нескольких противников. Эти качества представлены типом оружия. Во вселенной Warhammer 40000 имеются различные типы оружия: разрывное, огнеметное, скорострельное, пистолет, тяжёлое, артиллерийское и сдвоенное.

В Warhammer 40.000 стрельба из оружия, поражающего какую-либо область, представлено шаблоном. Имеются три шаблона: длинный каплевидный шаблон (огнеметный), круглый шаблон, диаметром 3" (маркер Взрыва) и тоже круглый шаблон - 5" (маркер Артиллерии). Когда оружие покрывает какую-то зону на столе, то любые модели, полностью или частично накрытые шаблоном - потенциальные жертвы взрыва. Всё оружие, которое использует шаблон, имеет в своих параметрах вместо дальности стрельбы или скорострельности тип применяемого шаблона.

МНОГОКРАТНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ (Multiple shots)

Некоторые оружия, подобные штурмовым болтерам (storm bolter) или мультилазерам (multi laser), стреляют множество раз. В таких случаях кол-во выстрелов, которое оружие может сделать, отмечено после его типа. Например, multi laser может сделать три выстрела за каждую фазу стрельбы, поэтому его тип отмечен как: Тяжёлый 3 (Heavy 3).

РАЗРЫВНОЕ ОРУЖИЕ (Blast Weapons)

Разрывное оружие стреляет снарядами, ракетами или пучками энергии, которые взрываются при соприкосновении, повреждая несколько жертв взрывной волной и осколками. Когда вы стреляете из разрывного оружия, то бросок на попадание проходит как обычно. Если вы промазали, то нет никакого эффекта. Если же попали, то положите шаблон Взрыва на обстреливаемый отряд (в любом месте, но в пределах дальности стрельбы оружия), чтобы увидеть, какие модели зацепило.

Частично закрытые модели, получают попадание на 4+ на D6 кубике, модели же, полностью накрытые получают попадание автоматически. Защищавшийся игрок должен убрать модели погибших, непосредственно из-под шаблона Взрыва.

Недобросовестные игроки могут соблазниться тем, чтобы использовать разрывное оружие, чтобы убрать лидеров или тяжеловооружённые модели, таким необычным способом. Чтобы это предотвратить, применяются следующие правила. Владелец обстреливаемого отряда может переместить шаблон Взрыва в другую часть подразделения при соблюдении следующих правил:

а) Шаблон Взрыва должен всегда покрывать одно и тоже кол-во моделей (или больше), в том же отряде.

б) Новая цель в должна находиться пределах дистанции стрельбы оружия и на его линии видимости.

ОГНЕМЕТНОЕ ОРУЖИЕ (Flame Weapons)

Неравномерное, коротко-диапазонное оружие, типа огнемета, покрывает широкую, конусообразную область, представленную огнеметным шаблоном. Вместо броска на попадание просто расположите его так, чтобы его узкий конец прикасался к подставке стреляющей модели, а остальная часть покрывала максимальное кол-во моделей в обстреливаемом подразделении.

Модели, полностью или частично попавшие под шаблон, получают попадание автоматически. Поскольку оружие выпрыскивает горящее топливо, распыляет кислоту и т.д., то при подсчёте попаданий, все укрытия игнорируются. В отличии от разрывного оружия, погибшие от огненного оружия должны быть убраны только из числа моделей, фактически накрытых шаблоном.

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (Rapid Fire weapons)

Самозаряжающееся оружие, для которого нужно большое количество боеприпасов, называется скорострельным. Эти оружия обычно имеют форму автоматов или штурмовых винтовок. Они могут создать плотный заградительный огонь, особенно на близком расстоянии, если стрелок не двигался и сконцентрирован на стрельбе. Их высокая скорострельность также означает, что они могут эффективно стрелять 'с бедра', т.е. при движении они могут стрелять по врагу всякий раз, когда он появляется.

Если отряд, вооруженный скорострельным оружием, двигался, то каждая его модель может стрелять один раз по цели, находящейся в пределах 12".

Если отряд, вооруженный скорострельным оружием, оставался на месте (не двигался), то каждая его модель может стрелять дважды на расстояние до 12" или единожды по цели, находящейся далее 12".

ПИСТОЛЕТ (Pistol Weapons)

Пистолет подобен скорострельному оружию, но он достаточно лёгок, чтобы можно было нести его одной рукой и производить стрельбу. Поскольку они легче, то часто имеют маленькую мощность, которая ограничивает дальность его стрельбы. Но имеется и плюс: это оружие позволяет воину сражаться в рукопашном бою, комбинируя пистолет с мечом, топором или другим оружием ближнего боя.

Если модель, вооружённая пистолетом, двигалась, то она может выстрелить один раз по цели, находящейся в пределах 12".

Если же модель, вооруженная пистолетом, не двигалась, то она может стрелять дважды на 12".

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ (Heavy Weapons)

Тяжёлое оружие – это мощное портативное оружие, типа тяжёлого болтера (heavy bolter), которому нужно более длительное время на перезарядку после каждого выстрела или серии выстрелов. Если отряд двигался, тогда он не может стрелять из тяжёлого оружия, он должен либо идти, либо стрелять (помните, что, даже если модель, вооружённая тяжёлым оружием не двигалась, то она всё равно не может стрелять, если другие члены её отряда двигались). При стрельбе из тяжёлого оружия всегда можно стреляет полное количество раз на

максимальную дистанцию, т.е. также, как и штурмовое оружие. Оно очень полезно для обеспечения огневой поддержки или уничтожения танков, укрепленных точек и т.д.

«Объяснять причины Победы не нужно никому, поражения – никому.»

ШТУРМОВОЕ ОРУЖИЕ (Assault weapons)

Штурмовое оружие используется, чтобы прикрыть отряд, идущий в атаку. Это либо очень скорострельное оружие, либо оружие с таким поражающим эффектом, что вам не требуется сильно прицеливаться для того, чтобы попасть во врага. Например огнемёт, распыляющий горящее топливо, стреляет независимо от того, передвигалась ли модель или нет. Эти оружия стреляют обозначенное кол-во раз не зависимо от дальности до цели и от того, двигались ли модели или нет, что делает его прекрасным штурмовым оружием!

НАВЕСНОЕ ОРУЖИЕ (Barrage Weapon)

Некоторые разрывные орудия стреляют по баллистической траектории, чтобы снаряд падал как можно дальше, игнорируя разнообразные препятствия на своём пути. Оружие, стреляющее таким образом не может точно рассчитать расстояние до цели. Поэтому их максимальная дистанция обозначается с пометкой G (Guess - приблизительно), напр., G48". Когда вы стреляете из навесного оружия, то вы должны назначить цель (отряд), а затем на глаз определить расстояние до цели (конечно же в пределах максимальной дальности стрельбы оружия). При этом различные препятствия и ландшафт не блокируют линию огня этих орудий, поэтому вам не обязательно видеть цели, чтобы стрелять по ним. Далее разместите шаблон Взрыва (иногда Артиллерии) на указанном ранее вами расстоянии и затем кидайте Scatter dice и D6 вместе, чтобы выяснить накрыло ли кого. Если вы выкинете символ HIT, то выстрел попал в предполагаемую точку. Если же выпала стрелка, то маркер перемещается по указанному направлению на D6 дюймов. Подсчитайте попадания по вражеским моделям, и уберите погибших по таким же правилам, как и для разрывного оружия.

Если в отряде более одного навесного орудия, то они все вместе стреляют залпом, где за каждое орудие кладётся по одному маркеру Взрыва. Прикиньте расстояние и бросайте кубик Scatter dice для первого выстрела (как описано выше), этот выстрел будет – “определяющим выстрелом”, и все другие выстрелы считаются попавшими туда же. Как только первый маркер расположен, кидают Scatter dice за каждое из оставшихся попаданий. Выпавшая стрелка указывает на край шаблона “определяющего выстрела”, до которого должен сместиться другой шаблон, при этом касаясь этого края. Если выкинуто HIT, то стреляющий игрок может разместить шаблон так, чтобы его край затронул край любого из уже “приземлившихся” шаблонов Взрыва.

СДВОЕННОЕ ОРУЖИЕ (Linked weapons)

Оружие иногда сдваивают, чтобы, стреляя вместе, увеличить вероятность попадания, путём увеличения количества выстрелов. Такое оружие в рамках игры дает возможность при промахе, заново кинуть кубик на попадание. Если же и со второго броска вы также промазали, то вы уже не сможете перекинуть кубик ещё раз.

ЗАЛЕГАННИЕ ОТ ОБСТРЕЛА АРТИЛЛЕРИЕЙ

Артиллерийский обстрел всегда внезапен и ужасен – свист падающих снарядов из ниоткуда, грохот, выстрелы, смерть повсюду; воины боятся двинуться, поскольку земля около них взрывается фонтанами грязи и смертельными осколками.

Отряды, несущие потери от навесного обстрела, должны пройти тест на Лидерство (Ld), чтобы избежать залегания. Если отряд его провалил, то он не может двигаться, стрелять или

штурмовать в следующий ход. В конце следующего хода отряд восстанавливается и может действовать снова как обычно.

Залегшее подразделение не должно проходить проверку Морали, если оно потеряло 25 % состава от вражеского огня, поскольку сам факт залегания вызывает проверку Морали.

Если отряд нападает в рукопашную на залегшего врага, то они будут сражаться как обычно. Т. е. при наличии другой реальной угрозы для жизни, солдаты преодолеют шок и будут драться из последних сил, игнорируя падающие снаряды.

Таблица вооружений									
Наименование	Дальность	S	AP	ТИП	Наименование	Дальность	S	AP	ТИП
Общее оружие					Ork Weapons				
Bolt Pistol	12"	4	5	Pistol	Gretchin Blasta	12"	3	--	Assault 1
Boltgun	24"	4	5	Rapid fire	Slugga	12"	4	6	Pistol
Storm Bolter	24"	4	5	Assault 2	Shoota	24"	4	6	Rapid fire
Heavy Bolter	36"	5	4	Heavy 3	Big Shoota	36"	5	5	Assault 3
Autopistol	12"	3	--	Pistol	Rokkit Launcha	24"	8	3	Assault 1
Autogun	24"	3	--	Rapid fire	Eldar Weapons				
Shotgun	12"	3	--	Assault 2	Shuriken Pistol	12"	4	5	Pistol
Assault Cannon ¹	24"	6	4	Heavy 3	Shuriken Catapult	12"	4	5	Assault 2
Autocannon	48"	7	4	Heavy 2	Shuriken Cannon	24"	6	5	Heavy 3
Laspistol	12"	3	--	Pistol	Death Spinner	12"	6	--	Rapid fire
Lasgun	24"	3	--	Rapid fire	Fusion Gun ⁶	12"	6	2	Assault 1
Multilaser	36"	6	6	Heavy 3	Lasblaster	24"	3	6	Assault 1
Lascannon	48"	9	2	Heavy 1	Reaper Launcher	48"	5	3	Heavy 2
Flamer	Template	4	5	Assault 1	Scatter Laser ⁷	36"	6	6	Heavy D6
Heavy Flamer	Template	5	4	Assault 1	D-cannon	G24"	10	2	Heavy 1 Blast
Meltagun ²	12"	8	1	Assault 1	Dark Eldar Weapons				
Multi-melta ²	24"	8	1	Heavy 1	Splinter Pistol	12"	3	5	Pistol
Sniper Rifle ³	36"	X	6	Heavy 1	Splinter Rifle	24"	3	5	Rapid fire
Rippa Gun	12"	4	6	Assault 2	Splinter Cannon	24"	4	5	Assault 4
Missile Launcher (Krak) ⁴	48"	8	3	Heavy 1	Shredder	12"	6	--	Assault 1 Blast
Missile Launcher (Frag) ⁴	48"	4	6	Heavy 1 Blast	Tyrannid Weapons				
Grnd. Launcher (Krak) ⁴	24"	6	4	Assault 1	Venom Cannon	36"	8	4	Assault 2
Grnd. Launcher (Frag) ⁴	24"	3	6	Assault 1 Blast	Barbed Strangler	24"	4	5	Assault 15" Blast
Mortar	G48"	4	6	Heavy 1 Blast	Warp Blast	24"	6	2	Blast
Plasma Pistol ⁵	12"	7	2	Pistol	Death Spitter	18"	6	5	Assault 1 Blast
Plasma Gun ⁵	24"	7	2	Rapid fire	Devourer	12"	4	5	Assault 4
Plasma Cannon ⁵	36"	7	2	Heavy 1 Blast	Fleshborer	12"	4	--	Assault 1

ПРИМЕЧАНИЯ

1. Правило заклинивания. Если вы при броске на попадание трижды выкинете 1, то пушку заклинило, и она уничтожена. Assault cannon была специально разработана для Терминаторов – как мощное портативное оружие.
2. Meltagun и Multi-melta. Это очень разрушительное оружие на близких расстояниях. Поэтому на половине максимальной дальности их стрельбы и меньше (6" для meltagun; 12" для multi-melta), они получают дополнительный кубик D6 на пробивание брони техники. О пробивании брони техники смотри дальше.
3. Снайперская винтовка. Из неё вы всегда попадаете на 2+, её S всегда равна T вашей цели, (т.е. ранение всегда на 4+, независимо от T). Отряд, подвергшийся обстрелу из винтовки, должен пройти тест на залегание от обстрела (pinning test). Против техники у винтовки бросается только один кубик на пробивание брони и больше ничего.
4. Missile launcher или Grenade launcher. Перед броском на попадание вы можете выбрать тип заряда (Frag или Krak).
5. Plasma-оружие. Если при броске на попадание вы выкидываете 1, то оружие перегрелось и ранило стреляющую из него модель. Модель должна кидать спасбросок как обычно, и если она не спаслась, то считается уничтоженной, а оружие потеряно. Плазмооружие, установленное на технике не имеет никакого действия на нее, только нагревая её.
6. Fusion gun. Это оружие схоже с melta-оружием и тоже получает дополнительный кубик на пробивание техники на половине дальности стрельбы.

7. Scatter laser. Это улучшенная эльдарами версия multilaser`а, которая стреляет D6 раз, а не 3. Кидайте кубик каждый раз перед стрельбой.

БРОНЯ 41-ого ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Большинство отрядов облачены в различные типы брони, которая должна спасти их от выстрелов врага или ударов в рукопашной схватке. От брони зависит шанс воина на спасение, а значит и результат сражения. Соответственно убить тяжело бронированного воина намного сложнее, чем не защищенного. С появлением легких и прочных металлических сплавов, керамики и синтетических волокон не существует проблемы передвижения даже для сверхбронированных. Однако хорошая броня дорога в производстве, поэтому, например, энергетическая броня может быть использована только лучшими воинами. Типы брони могут колебаться от простейших жилетов Имперской службы безопасности и до могучей брони дредноута космических десантников.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ БРОНЯ

Это полностью закрытый энергетический костюм, используемый в основном космическими десанниками. Он сделан из толстых керамических пластин и был бы тяжелым и бесполезным, если бы не электрически активные связки волокон, внедренных в броню, которые копируют движения пользователя и увеличивают его силу. Эта броня полностью защищает дыхательные пути, поэтому десантник может работать как на планетах с высоким содержанием отравляющих веществ в атмосфере, так и на планетах, где атмосферы нет вообще. Броня обычно включает многочисленные вспомогательные системы типа коммуникаторов, сенсоров и т. д.

БРОНЯ ТЕРМИНАТОРА

Тактическая броня дредноута, или терминаторская броня, известна как лучшая персональная броня в галактике. Сама по себе эта броня необычайно тяжела, поэтому она состоит из экзо-скелета, алмазновых прутьев и кучи механических поддерживающих устройств. На них крепятся тяжелые керамические пластины, которые формируют внешнюю броню. Мощь терминаторской брони настолько велика, что отряды, использующие эту броню, могут нести самые тяжелые типы оружия без ограничения - использовать автоматические пушки, и ракетные установки с той же лёгкостью, что и обычный человек автомат или болтер. Тайны изготовления терминаторских костюмов известны только малому числу избранных. Эта броня - часть древних утерянных технологий. Поэтому терминаторская броня используется только элитными войсками или военачальниками.

«Вера воина в командующего - его лучшая броня и его самое сильное оружие»

БРОНЯ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Броня имперской гвардии состоит из нескольких слоев различного механически крепкого материала, который должен поглотить большую часть энергии выстрела. Эта броня дешевая и легкая в производстве, поэтому она в сочетании с лазерной винтовкой составляет стандартный комплект воинов технически отсталых планет Империи.

СЕТЧАТАЯ БРОНЯ

Сетчатая броня сформирована из десятков тысяч частей термопласта, крепленного до необычайной степени. При повреждении участка брони, область становится на мгновение твердой, выдерживая чудовищные нагрузки. Термопласт — это необычный материал. Со временем он восстанавливается до прежней формы. Эта броня в основном используется войсками эльдаров.

«...Используя древние ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ МАРСА можно сохранить жизнь на тысячи лет. Таким образом, высушенные тела, прошедшие обработку такими аппаратами, хранятся в недрах планет, выжидая часа, чтобы вернуться к жизни, когда это потребуется. К несчастью, мозг ждущего подвержен коррозии и часто случается, что, вернувшись к жизни, человек теряет рассудок или становится кровожадным предателем...»

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

В то время как огневая мощь может заставить врага отступить с открытого пространства или с простреливаемых позиций, то против подразделений противника, перемещающихся вдоль укрепленного бункера или разрушенных построек нужно принять более жесткие меры. Для этого существуют штурмовые отряды, бросающиеся на противника с боевым криком, чтобы разорвать его в клочья своими ножами, когтями, прикладами ружей, расстрелять из пистолетов (и т.д.) в отчаянном рукопашном бою.

Рукопашный бой в итоге можно разбить на 5 шагов:

1. **Движение в рукопашную атаку.** Передвиньте любой ваш отряд до соприкосновения с врагом, находящимся в пределах 6" от него.
2. **Сражение в рукопашном бою.** Отряды, находящиеся в соприкосновении или на расстоянии до 2" от моделей противника, сражаются в рукопашном бою. Модели, находящиеся в укрытии, наносят удар первыми, затем обе стороны отыгрывают свои атаки в зависимости от их инициативы (I). За каждую атаку кидается кубик на попадание, а за каждое попадание кубик на ранение.
3. **Определение результатов сражения.** Складываются все нанесённые ранения. Сторона, нанесящая большее кол-во ранений, победила.
4. **Прохождение теста на мораль проигравшими.** Проигравшие проходят тест на Лидерство (Ld), в противном случае отступают на 2D6" назад. Если проигравшие прошли тест, то обе стороны передвигают другие модели в базовый контакт и продолжают биться снова в следующую фазу рукопашного боя.
5. **Победители преследуют или консолидируются.** Если проигравшие отступают, то победитель может преследовать их на расстояние до 2D6" или консолидироваться, т. е. восстановить свои боевые порядки, перемещая модели на 3" в любом направлении.

ДВИЖЕНИЕ В РУКОПАШНУЮ АТАКУ

Во время своей фазы рукопашного боя игрок может выбрать любое своё подразделение, в 6" от которого расположен вражеский отряд, и поставить его вплотную с ним, чтобы изобразить атаку. Все модели из напавшего подразделения получают возможность дополнительного движения на 6" и могут пройти это расстояние также, как и в фазе движения. Воины из отряда, который остался недвижим во время фазы движения, чтобы можно было стрелять из тяжелого (heavy) и/или скорострельного (rapid fire) оружия, не могут нападать, поскольку они полностью сконцентрированы на стрельбе.

Когда отряд нападает, то все модели в нем, если они могут это сделать, должны передвинуться в базовый контакт "подставка к подставке" с врагом. Ближайшие модели двигаются к противнику первыми, причём по наикратчайшему пути. Такое подразделение считается «завязанным в рукопашном бою».

ЭФФЕКТЫ ЛАНДШАФТА

Модели, атакующие в, из или сквозь трудный ландшафт замедляются по тем же правилам, что и в фазе движения. Кидается два D6, и выбирается самое высокое значение, обозначающее кол-во дюймов, на которое они могут двигаться.

КТО МОЖЕТ СРАЖАТЬСЯ

Рукопашный бой – это взаимная схватка воинов с обеих сторон бегающих, прыгающих в разные стороны, увёртывающихся, рубящих и полосующих друг друга. С тем же успехом воины могут в рукопашной схватке вести стрельбу в упор по цели, которая попадет под руку.

Нападающий игрок обязан ввести в бой как можно больше моделей, поскольку дороги назад нет! Даже если модели не могут подойти вплотную, они всё равно двигаются к врагу, т.к. все модели, находящиеся в 2" от вражеской модели, тоже будут сражаться, хотя и не так эффективно, как соприкасающиеся. Поэтому если в тылу вашего подразделения есть модели, которые не могут соприкоснуться с врагом, они должны подойти ближе в следующий ход.

«Существует множество рас, с которыми сталкивалось Человечество, но только одну расу можно найти по всей галактике — это Орки. Но почему-то это должно быть тайной. Некоторые утверждают, что Орки – это распадающийся остаток от цивилизации, некогда охватывавшей почти всю галактику, другие, что они распространяются от мира к миру межзвездными спорами. Никто не знает ответ, и скорее всего его никто и не узнает».

СРАЖЕНИЕ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Насколько хороши существа в рукопашном бою, почти полностью зависит от их физических характеристик, другими словами: насколько они быстры, сильны, жестоки и свирепы. Броня остаётся полезной защитой, отражающей удары и выстрелы, но вооружение становится второстепенным фактором - лучшее оружие в галактике не поможет вам, если ваш противник размахнет вам мозги камнем!

В рукопашном бою сражаются модели обоих игроков. Сколько ударов нанесено, и кто бьёт первым описано ниже. Для примера мы разберем рукопашный бой между двумя отрядами, но конечно же может случиться, что сразу несколько подразделений будет втянуто в рукопашный бой в разных частях поля битвы, если так дело и обстоит, то игрок, чей ход, может выбрать в каком порядке они будут сражаться.

КТО НАНОСИТ УДАРЫ ПЕРВЫМ

Отряды, обороняющиеся в укрытии, имеют огромное преимущество в рукопашном бою. Они могут стрелять из своего укрытия по приближающимся врагам, а затем внезапно ударить по ним, поэтому враги не видят обороняющихся до последнего момента. Другая ситуация возникает в сражениях на открытом пространстве: против медленных и мощных противников хорошо посылать быстрые и более проворные отряды. К сожалению, мощные противники такие, как Орки, достаточно крепки, чтобы выстоять под несерьёзными ударами и могут неслабо ответить.

В рукопашном бою модели защищающиеся в или за укрытием бьют первыми. Пробросьте на кубиках все их атаки и уберите погибших, прежде чем перейти к остальным моделям. Сражение на открытой местности идёт в соответствии с уровнем Инициативы (I) моделей. Модели с наивысшей инициативой бьют первыми, затем бьёт следующий с наивысшей инициативой и так далее.

Следите, чтобы воины дрались в порядке понижения Инициативы, пока каждый не примет участия в сражении (если, конечно, он не был уже убит моделью, бьющей из укрытия или обладающей более высокой Инициативой). Если обе стороны имеют модели с одинаковой Инициативой, то удары наносятся одновременно.

УКРЫТИЕ

Модели в или за укрытием в рукопашном бою всегда наносят удары первыми независимо от Инициативы (I). Это показывает преимущество укрытия – т.к. подразумевается, что модели в укрытии, кроме сражения в рукопашную, имеют возможность предварительно обстрелять нападающих с минимальными для себя потерями. Модели, которых не закрывает укрытие, не получают выгоды как при стрельбе, так и при рукопашной. После того, как прошёл первый ход рукопашного боя, противник преодолевает препятствие, поэтому в дальнейшем укрытие не принесёт никакого преимущества для моделей в нём.

АТАКИ

Атаки в рукопашном бою подобны выстрелам в стрельбе: каждая атака – это шанс нанести удар, чтобы ранить; раненная модель получает шанс спастись, и если она терпит неудачу, то её убируют как погибшую. Каждая модель, сражающаяся с врагом в базовом контакте, наносит столько ударов, сколько указано в его характеристике Атак (A). Кроме того, существуют некоторые бонусы к количеству атак модели:

+1 Два оружия. Модели в базовом контакте с оружием ближнего боя/пистолетом в каждой руке получают дополнительную Атаку +1. За то, что у модели более двух видов оружия

рукопашного боя, она не получает ещё какой-либо дополнительной выгоды – всё равно вы получаете только одну дополнительную атаку.

+1 Нападение. Модели в базовом контакте, которые начинали нападение в рукопашную в этом ходу, т.е. нападали, получают +1 к их показателю Атаки, но только в первый ход рукопашного боя.

Модели, не в базовом контакте с врагом, но в пределах 2" от него, могут сделать только одну атаку независимо от их характеристик, вооружения или того, кто начал нападение.

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Для определения того, сколько попаданий было нанесено по противнику, необходимо бросить D6 кубик за каждую Атаку этой модели. Минимальное значение, которое следует выбросить на нем зависит от сравнения характеристики WS атакующей и обороняющейся моделей (см. нижеприведенную таблицу – to hit chart).

В случае большого количества сражающихся с одинаковыми характеристиками удобно кидать кубики сразу же за несколько фигур одновременно.

TO HIT CHART											
WS атакующего	WS обороняющегося										
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
	1.	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	2.	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
	3.	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
	4.	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
	5.	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
	6.	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
	7.	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
	8.	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
	9.	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
	10.	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

“Лучше умереть за императора, чем жить для себя”

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АТАК

Сражаться в рукопашную могут любые модели, находящиеся в базовом контакте с соперником или в пределах 2" от него. Мы предполагаем, что воины делают выстрелы и удары по противнику в том месте, где происходит рукопашный бой. Это означает, что нас не должно волновать по кому из врагов попадают эти атаки.

Однако, если модель находится в базовом контакте с оппонентами с разными показателями WS и T, имеет смысл распределить атаки по разным целям, прежде чем бросать кубик на попадание атаки. Это происходит из-за того, что число, которое нужно выбросить на кубиках на попадание и на ранение по ним будет разным. Атаки модели могут распределяться по желанию игрока прежде, чем он бросит кубик на попадание.

БРОСОК НА РАНЕНИЕ

Не все атаки, которые проходят по противникам причиняют им вред. Ранения можно избежать с помощью специального оснащения, парированием в последний момент удара или в крайнем случае получить касательное и несерьезное ранение. После того, как вы бросили кубики на попадание атак, необходимо бросить еще раз столько кубиков, сколько атак

прошло по противнику, чтобы выяснить, повлекли ли они за собой ранение, т. е. вся последовательность действий соответствует фазе стрельбы. Для определения минимального значения, необходимого для нанесения раны, используйте таблицу, приведенную ниже.

Какую силу использовать

Обычно модели бьют в рукопашном бою со своей стандартной силой, но существуют некоторые виды оружия, добавляющие бонусы к параметру силы солдата, однако об этом будет написано далее в книге правил.

DAMAGE CHART											
S (Сила)	T (Стойкость)										
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
	1.	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
	2.	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
	3.	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
	4.	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
	5.	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
	6.	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
	7.	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	8.	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	9.	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	10.	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

СПАСБРОСКИ ЗА БРОНЮ

Модели, которым были нанесены ранения в рукопашном бою, могут попытаться избежать их, если имеют какую-либо броню. Обычно броня может спасти от удара практически любой силы, однако некоторые гигантские монстры и могучее оружие ближнего боя с легкостью пробьют и ее.

Следует обратить внимание, что укрытие не дает дополнительной защиты в рукопашном бою, как в случае со стрельбой. Модели с немодифицируемым спасброском могут использовать его, даже если оружие не разрешает никаких спасбросков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Даже несмотря на высокомогущее лазерное и плазменное оружие, господствующее на полях сражений в 41 тысячелетии, рукопашный бой не изжил себя и остается довольно-таки обычным явлением при осаде, контактных боях в городе, в укреплениях. Победителями из него выходят не благодаря всяким стратегическим нюансам, а благодаря ярости и стойкости дерущихся солдат. Опытные воины всегда имеют на этот случай с собой лишний кинжал, гранату или еще какой-нибудь неприятный сюрприз для противника. Оснащение же специальных штурмовых отрядов еще более соответствуют духу этих сражений. В бой они идут вооруженные пистолетами, мечами, топорами и гранатами. Наиболее страшным оружием ближнего боя является энергетическое оружие, окруженное специальным энергетическим полем, мерцающее голубыми блестками по всей своей поверхности. Оно в мгновение ока, как раскаленный нож масло, рассекает любую, даже самую мощную броню.

Специализированное оружие дает возможность подразделениям намного более эффективно проводить контактные бои с противником. Некоторые, наиболее распространенные виды оружия ближнего боя и специальные атаки, которые они дают, будут описаны ниже. В любом случае модель может использовать свои специальные атаки только если она находится в базовом контакте с моделью противника, в противном случае она атакует

обычным образом. Так же модели со специальным оружием ближнего боя всегда могут выбрать не использовать его, а вместо этого атаковать обычным образом. Если это вызывает у вас удивление, то посмотрите, например специальные правила по энергетическому кулаку (Power fist) ниже.

Power fist or Claw (ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КУЛАК ИЛИ КОГОТЬ)

Power fist или claw представляют из себя энергетическую, бронированную перчатку, окутанную энергополем. Это ужасное оружие, наиболее часто встречающееся на терминаторской броне космических десантников.

Power fist или claw удваивает силу солдата, использующего его, но до максимум 10 единиц и игнорирует спасброски брони. Единственный недостаток этого оружия в том, что оно медленно и сложно в использовании, поэтому модели, вооруженные им, всегда бьют последними в ближнем бою, независимо от инициативы и независимо от того, находятся ли они в укрытии или использует frag-гранаты при атаке противника в укрытии и т. д. Если модели с обеих сторон вооружены Power fist, то они бьют одновременно.

Power weapon (ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ)

Power weapon (обычно меч, топор, реже – копье, алебарда, булава) пронизано разрядами энергетического поля, окружающего его. Когда удар нанесен этот разрывающий заряд энергии вливается в цель с легкостью рассекая броню, плоть и кости.

Модель, вооруженная энергетическим оружием, игнорирует спасброски за броню.

Close Combat Weapon - CCW (ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ)

(Цепные мечи/мечи/топоры/пистолеты и т. д.)

Вообще во вселенной Warhammer 40000 существует широкий спектр разного рода оружия ближнего боя: от обычных дубин и топоров до ручных огнеметов и цепных мечей. Эти типы вооружений не дают бонуса модели в силе или в бронебойности, в отличие от вышеперечисленных видов оружия. Однако модель с оружием в каждой руке получает дополнительную атаку против врага в базовом контакте, таким образом мечи и пистолеты (и схожее ручное оружие) остаются действенной комбинацией в рукопашном бою.

Frag Grenades (frag-ГРАНАТЫ)

Разрывные гранаты могут быть брошены в оппонентов, находящихся в укрытии, заставляя особо не высовывать свои головы во время атаки. Смертельная волна шrapнели от взорвавшейся гранаты заставит врага затаиться в своем укрытии на короткий промежуток времени, но этого момента достаточно нападающим для приближения вплотную.

Пехота, вооруженная разрывными гранатами, всегда бьет одновременно с пехотой противника в укрытии. Показатели инициативы при этом не берутся в расчет, обе стороны бросают на попадание и на ранение в одно и тоже время, потом делаются спасброски за броню и убираются убитые.

Monstrous Creatures (МОНСТРЫ)

Монстры настолько велики и сильны, что их атаки размазывают всмятку любую броню. Их удары вызывают не просто ранения, а тотальные повреждения, не совместимые с жизнью.

Модели монстров (Карнифекс, Великие демоны и т. д.) игнорируют спасброски за броню.

УДАЛЕНИЕ УБИТЫХ

Убитые модели удаляются с поля битвы их владельцем со следующими ограничениями. Сперва необходимо удалить в качестве убитых модели, находящиеся в базовом контакте с противником, потом ближайшие к ним модели в пределах 2" от противника. Модели, находящиеся далее, чем в 2", удаляются в том случае, если уже убиты все фигуры в пределах 2". Если атаки были назначены по конкретному противнику, то все ранения переносятся исключительно на него.

Если модель противника, находившаяся в базовом контакте с вами удаляется в качестве убитой, то у вас всё равно есть возможность атаковать другую модель противника, как если бы она стояла в базовом контакте (помните, что бой, в отличие от настольной игры представляет из себя, событие, происходящее в реальном времени и если противник вашего солдата был убит его сотоварищем, то он просто перепрыгнет через труп, атакуя следующего врага). Поэтому иногда бывает удобно положить убитую модель на бок рядом, как напоминание, что у вашей модели полное количество атак, как если бы она стояла в базовом контакте.

Как уже упоминалось выше, для ускорения рукопашного боя, который происходит с одинаковым значением инициативы, игроки могут кидать разом все кубики атак. Но по договоренности можно бросать кубики в порядке очередности за каждую модель, тогда убитые удаляются непосредственно после их смерти.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ РУКОПАШНОГО БОЯ

Рукопашный бой относительно скоротечен, но имеет серьёзные последствия. Та сторона, которая берет верх, обычно обращает врага в бегство или заставляет отступить, чтобы перегруппировать свои силы. Количество воинов в отряде, их моральный дух играют немаловажную роль, но в конечном счете выигрывает тот, кто нанес противнику большие потери.

Для определения того, кто выиграл ближний бой, просто просуммируйте количество ран, нанесенных по противнику (не предотвращенных броней). Сторона, нанесящая большее количество ран, считается выигравшей, и проигравшая должна пройти тест на лидерство (Ld), иначе - вынуждена отступить.

ПРОТИВНИК УНИЧТОЖЕН!

Если одна из сторон уничтожает противника, она выигрывает автоматически, даже если понесла и более большие потери. Победитель может консолидировать свои силы или продвинуться вперед в сторону только что уничтоженного подразделения на 2D6” (Правило Sweeping Advance).

БОЛЕЕ ВЫСОКАЯ МОРАЛЬ

Если обе стороны наносят одинаковое количество ран, то каждая из них бросает D6 кубик. Выбросивший наибольший результат считается выигравшим. Если оба игрока выкинули одинаковый результат, то стычка действительно завершилась вничью.

ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТОВ НА МОРАЛЬ ПРОИГРАВШИМИ

Подразделения, проигравшие рукопашный бой, должны пройти тест на свою мораль для определения того, останутся ли они на данной позиции. Если они не проходят этот тест, то покидают рукопашный бой и отступают на 2D6”. Если тест пройден, то подразделение остается на месте и продолжает сражаться. Как проходить тесты на мораль (Morale checks) и принципы отступления (Falling back), более подробно раскрыты в разделе “Мораль” настоящих правил.

КОНСОЛИДИРОВАНИЕ И ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ПРОТИВНИКА ПОБЕДИТЕЛЕМ (Winners advancing & consolidation)

В случае выигрыша одной из сторон рукопашного боя и бегства ее противника, победитель может выбрать произвести консолидацию своего подразделения (consolidate) или преследовать отступающего врага (advance). Если выявления выигравшей стороны понадобилось дополнительно кидать D6 (как описано выше), то победитель может только консолидироваться. Решение о консолидации или преследовании принимается только после того, как будет видно на сколько дюймов сбежал противник.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Победитель производит движение на расстояние 2D6” в сторону отступающего противника. Если он выбрасывает больше, чем противник выкинул на 2D6 при определении дальности отступления, то считается, что победитель догнал и полностью уничтожил отступающих (расстрелял в спину).

Подразделения, бегущие за противником либо в, либо из, либо через пересеченную местность двигаются лишь на половину дистанции, выброшенной на 2D6.

Если отряд преследует противника, сбежавшего за пределы стола, то он останавливается при достижении края стола.

СТРЕМИТЕЛЬНОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ (Sweeping Advance)

Преследующее подразделение должно двигаться на полную дистанцию, выброшенную на 2D6 кубиках в направлении отступления противника и через его подразделение, если их результат на движение был больше. Это может привести к ситуации, что они войдут в базовый контакт с другим вражеским подразделением, напав на него и начав новый рукопашный бой.

Этот рукопашный бой уже не проводится в тот же ход, когда было совершено нападение, а в следующую фазу рукопашного боя. Атакующее подразделение, как обычно получает бонус в +1 атаку (по правилам, описанным выше).

ЧАСТИЧНЫЙ КОНТАКТ

Может случиться, что в случае атаки или стремительного наступления только некоторые из моделей будут находиться в базовом контакте с фигурами противника. Это означает, что модели в базовом контакте не могут передвигаться в данный ход, но любая незадействованная модель может быть передвинута в базовый контакт (если будет возможность), как обычно, при условии соблюдения целостности построения. В начале следующей фазы нападения, незадействованные модели могут передвинуться, чтобы помочь своим товарищам, при условии, что они не стояли в фазу хода и не стреляли при этом из тяжелого оружия или не использовали правило Rapid fire.

КОНСОЛИДАЦИЯ

Победитель может совершить движение на расстояние до 3” в любом направлении, чтоб использовать преимущества укрытия, местности или с любой другой целью. Это единственное действие, которое может совершить победитель при выигрыше рукопашного боя по броскам кубика. Подразделение, производящее консолидацию, игнорируют правила передвижения по пересеченной местности.

НИЧЬЯ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ РУКОПАШНОГО БОЯ

В случае ничейного исхода рукопашного боя, индивидуальные модели, находящиеся в базовом контакте, никак не двигаются. Прочие фигуры должны быть передвинуты на расстояние до 6” в базовый контакт с противником или как можно ближе, игнорируя правила передвижения по пересеченной местности. В первую очередь необходимо передвинуть их к моделям противника, не находящимся в базовом контакте. Если у обеих сторон есть модели, не задействованные в рукопашном бое, то оба игрока бросают D6 кубик и выбросивший наибольший результат будет производить движение первым.

МНОГОСТОРОННИЙ РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Если в одном рукопашном бою принимают участие несколько отрядов, то просуммируйте количество ран, не предотвращенных спасброском, с каждой стороны, чтобы определить победителя. Все подразделения с проигравшей стороны должны пройти тест на мораль. Выигравшие подразделения должны все вместе консолидироваться или преследовать отступающие подразделения противника.

СТРЕЛЬБА В РУКОПАШНОМ БОЮ

Модели, находящиеся в базовом контакте, не могут стрелять в фазу стрельбы. Так же подразделения, не задействованные в рукопашном бою, не могут стрелять по сражающимся. Конечно же среди командиров найдутся и такие бессердечные типы, которые могут отдать приказ стрелять по отрядам, сошедшимся в рукопашную, надеясь поразить врагов и не считаясь с жертвами со стороны своих солдат, но в рамках игры этот факт игнорируется. Кроме того, рукопашный бой очень скоротечен и ваши подразделения могут просто дождаться его конца и только после этого произвести огонь по врагу, прикрывая отступающих боевых товарищей.

Существует исключение к вышеописанному правилу во время стремительного наступления (Sweeping advance). В этом случае преследующее подразделение представляет из себя отличную мишень для врага и прежде, чем оно вклинится в его ряды противник может дать по нему мощный залп из всех орудий. Поэтому по стремительно наступающему подразделению можно стрелять до начала следующей фазы рукопашного боя, даже если некоторые модели уже находятся в базовом контакте с другим отрядом. Дистанция меряется до того места, которого достиг преследующий отряд и даже модели в базовом контакте с ним могут стрелять.

МОРАЛЬ

Счастлив может быть тот командир, кто уверен, что его подразделения будут действовать, не зная страха в любой ситуации. В неразберихе сражения отряды могут быть легко деморализованы, дезориентированы или просто испуганы яростными атаками врага. Что бы учесть эти моменты в настольной игре в разных обстоятельствах, подразделения должны проходить тест на мораль. Это может происходить под влиянием разных вещей и событий и может получиться так, что отряд будет проходить тест на мораль несколько раз за ход.

ТЕСТ НА ЛИДЕРСТВО

Подразделение использует показатель своего лидерства для прохождения тестов на мораль. Они характеризуют мужество, выдержку, а иногда и тупость воинов. Тесты на мораль осуществляются путем бросания 2D6 кубиков и сравнения совокупного результата с характеристикой Лидерство (Ld) подразделения. Если результат равен или ниже показателя Ld отряда, то тест считается пройденным, если выше – провален.

МОДИФИКАТОРЫ МОРАЛИ

В некоторых обстоятельствах для подразделения бывает сложнее пройти тест на мораль. Например, отряд, понесший тяжелые потери с большей легкостью, сдаст свои позиции противнику, чем практически не тронутое вражеским огнем подразделение. В игре это представлено различными модификаторами на уровень Ld, которые могут снижать лидерство на -1, -2 или более единиц.

ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА НА МОРАЛЬ

Тест на мораль должны проходить только пехотные подразделения – танки, дредноуты и прочая техника не делают этого. Так же монстры и некоторые отряды фанатиков могут иметь иммунитет к этому тесту, в этом случае специальные правила в отношении морали будут указаны в их профиле. Обратите внимание на то, что некоторые подразделения автоматически проходят тесты на мораль, в то время как другие автоматически проходят все тесты на лидерство. Это трудно уловимое, но существенное различие. Например, отряд иммунный ко всем тестам на мораль, будет всё-таки проходить тест на залегание от навесного обстрела (barrage pinning).

Пехотные подразделения обычно проходят тест на мораль в трёх ситуациях:

1. Если в фазу стрельбы потери в отряде составили 25% или более. Тест проходится в конце фазы стрельбы.
2. Если отряд проиграл рукопашный бой в фазу рукопашного боя. Тест проходится непосредственно после определения результатов рукопашного боя.
3. Если сквозь ряды отряда прорывается танк. Тест проходится после завершения движения танка.

А) ВРАЖЕСКИЙ ОГОНЬ

Любое подразделение, понесшее потери в 25% или более от своей текущей численности в результате вражеского обстрела в течение одной фазы стрельбы должно пройти тест на Ld или обратиться в бегство.

-1 к показателю Ld, если численность отряда ниже 50% от стартового уровня.

Пример: В подразделении из пяти солдат погибли двое (т. е. количество моделей снизилось до 60% от начального уровня). Таким образом оно проходит тест на мораль. В следующий ход отряд теряет ещё одного бойца, т. е. больше 25% и к тому же стартовая численность снизилась до 40% от начального уровня. Теперь отряд опять проходит тест на мораль, но с модификатором -1 к лидерству из-за потери численности на 50% от стартового уровня.

В) ПРОИГРЫШ РУКОПАШНОГО БОЯ

Подразделение, проигравшее рукопашный бой (потеряло больше человек, чем противник) должно пройти тест на Ld, чтоб остаться на позиции. Если оно проваливает тест, то обращается в бегство. В тесте на лидерство применяются следующие модификаторы:

- 1 если в подразделении менее 50% воинов от начальной численности
- 1 если проигравшая сторона осталась в меньшинстве*
- 2 если проигравшая сторона осталась в меньшинстве в пропорции 2:1 или более*
- 3 если проигравшая сторона осталась в меньшинстве в пропорции 3:1 или более*
- 4 если проигравшая сторона осталась в меньшинстве в пропорции 4:1 или более*

* используйте только лучший модификатор из перечисленных

Пример: Отряд воинов темных эльдар проиграл рукопашный бой. Обычно им необходимо выбросить на 2D6 кубиках 8 или меньше, чтоб пройти тест на Ld. Но в данном случае их численность была снижена до уровня ниже 50% от стартовой (-1), а численность противника превышает их более чем в 2 раза (-2), следовательно им необходимо выбросить $8 - 3 = 5$ или меньше. Они выбрасывают 6 и бегут.

С) ТАНКОВЫЙ ШОК

Отряд, на который наезжает вражеский танк, может благоразумно покинуть свою позицию, обратившись в бегство. Когда танк в фазу своего движения достигает позиции отряда противника, данный отряд должен пройти тест на Ld, в противном случае он обратится в бегство. Более подробно про танковый шок читайте в разделе описания техники.

- 1 если численность отряда ниже 50% от начальной численности

ДО ПОСЛЕДНЕГО БОЙЦА!

Иногда подразделение почти полностью уничтожено, но в нем остается всего лишь один боец. Такие героические личности должны проходить тест на Ld в начале каждого своего хода. Если они проходят его, то продолжают героически сражаться в одиночку, если нет – то обращаются в бегство из-за охватившего их инстинкта самосохранения.

ОТСТУПЛЕНИЕ! (FALL BACK)

Отступление представляет собой отход подразделений под напором врага на новые, более благоприятные позиции, но иногда это может принимать и форму откровенного бегства.

Подразделение должно отступать к ближайшему краю стола своего владельца или к линии ограничивающей зону размещения армии в целом, т. е. к тому месту, откуда отряд, по сути, появился. Более подробно это описано в разделе игровых сценариев. По возможности отряд при отступлении должен сохранять боевое построение с промежутками на более 2" между соседними фигурами.

Подразделения отступают на 2D6" каждый ход до тех пор, пока не получают возможность перегруппироваться. Обычно быстрые подразделения отступают на большее расстояние, чем пешие отряды, но это особо указывается в их профиле.

Отряд должен отступать в пределах коридора, образованного двумя наиболее отдаленными друг от друга моделями, но индивидуальные модели в пределах этого коридора могут двигаться как угодно. Если отряд отступает и при этом между некоторыми моделями расстояние превышает 2", то их нужно подвинуть ближе, для сохранения боевого порядка.

Если отряд двигается либо в, либо из, либо через пересеченную местность, то результат на движение, выброшенный на 2D6 кубиках, ополовинивается. Отступающие подразделения обходят непроходимую местность, но в остальном движутся к базовой линии зоны размещения своей армии наикратчайшим путём.

СТРЕЛЬБА ПРИ ОТСТУПЛЕНИИ

Отступающие подразделения могут продолжать стрелять, но так как они двигаются, то не могут стрелять из тяжелого (heavy) оружия, делать Rapid fire более чем на 12" и вступать в рукопашный бой.

НАПАДЕНИЕ ПРИ ОТСТУПЛЕНИИ

Если противник нападает в рукопашную на отступающее подразделение, то ему необходимо немедленно пройти тест на перегруппировку немедленно (правило перегруппировки рассмотрено далее, проходится без модификаторов Ld). Даже те подразделения, которым в обычной ситуации не разрешалось бы перегруппироваться, всё равно должны попытаться сделать это, т. к. речь идет о жизни или смерти отступающих. В том случае, если тест пройден, то отряд перегруппировывается и сражается как обычно, в противном случае он считается уничтоженным.

ПРАВИЛО ПЕРЕКРЕСТНОГО ОГНЯ

Подразделение, вынужденное отступать через вражеский отряд, находящийся у него в тылу, попадает под смертельный перекрестный огонь и полностью уничтожается. Для начала определите коридор отступления, в пределах которого отряд будет двигаться. Если в его пределах находится хотя бы одна модель из вражеского отряда, не участвовавшего в рукопашном бое, то считается, что подразделение попало под перекрестный огонь. Измерьте расстояние до этой вражеской модели от вашей ближайшей модели. Бросьте как обычно 2D6 кубика на дальность движения. Если отряд выкинул на них расстояние равное или большее, чем до ближайшего вражеского воина, то подразделение считается уничтоженным.

ПЕРЕГРУППИРОВКА

Отступающее подразделение может сделать попытку перегруппироваться после успешного прохождения теста на Ld в начале своей следующей фазы движения до тех пор, пока:

1. Его численность составляет как минимум 50% от стартовой.
2. В пределах 6" от него нет врагов.
3. Оно сохраняет правильное построение (2" между моделями)

Если вы не прошли тест на Ld или подразделение не может перегруппироваться по причинам, указанным выше, то оно продолжает отступать на 2D6". Помните, что отступающие подразделения могут стрелять и попадают под действие правила перекрестного огня.

Если отряд успешно прошел тест на Ld, то он может перегруппироваться. В эту же фазу движения отряд больше не может двигаться, за исключением 3" в любую сторону для восстановления своих линий или, чтобы занять позицию в укрытии. При этом нет никаких ограничений при этом типе движения на 3" по труднопроходимому ландшафту.

Как только отряд перегруппировался, он может сражаться, как обычно. Для примера, он может стрелять (считается, что он двигался в этот ход) или нападать в рукопашную в этом ходу, если подвернется шанс.

ПЕРЕГРУППИРОВКА В УКРЫТИИ

Если отступающее подразделение достигает укрытия, находящегося в пределах его коридора отступления, то оно получает возможность попытаться перегруппироваться (по сути – это второй шанс). Отряд может попытаться перегруппироваться по достижении укрытия только один раз в фазу его движения, если не действует указанных выше ограничений. Тест проходится только тогда, когда

всё подразделение полностью будет находиться в укрытии. Если тест пройден, то отряд перегруппировывается и останавливается, если нет – он должен выполнять своё отступление.

Отряд, отступивший из рукопашной схватки через ландшафт, дающий укрытие, не может сделать попытку перегруппировки в тот же самый ход.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Когда отступающий отряд достигает края стола, он получает последний шанс остановиться и сделать перегруппировку, если попытка не удалась, то он безвозвратно удаляется с поля боя. Модели останавливаются у края стола, затем, если нет ограничений, то отряд проходит тест на перегруппировку. Если тест пройден, то отряд перегруппировывается и останавливается у края стола, если нет - то удаляется. Последний шанс пройти тест на Ld возможен только если не действует прочих ограничений, указанных выше.

ПЕРСОНАЖИ (Characters)

Практически каждая раса имеет индивидуумов, выделяющихся из общей массы. Воины-ветераны, великолепные офицеры, воодушевляющие других пророки, яростные военные лидеры и монстрообразные демоны так же могут принимать участие в сражениях и вносить в их ход существенные изменения. Они воодушевляют других на совершение героических поступков, а сами они обычно быстрее, сильнее и опаснее в битве. В игре Warhammer 40000 эти могущественные личности называются персонажами и обладают специальными правилами, описанными ниже.

ПЕРСОНАЖИ В БИТВЕ

Обычные персонажи выставляются на поле боя как часть какого-либо подразделения в начале игры. Они сильнее обычных солдат по своим характеристикам, эффективнее их в бою и обладают более высоким лидерством.

Независимые персонажи (independent characters) представлены индивидуальными моделями, которые сражаются как отдельный отряд. Как будет видно в дальнейшем, одной из полезнейших способностей независимого персонажа является возможность присоединяться к любому подразделению во время битвы.

ДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонажи двигаются по стандартным правилам для тех родов войск, в которых они находятся (пехота, кавалерия или байки). Независимые персонажи имеют возможность быстрее передвигаться по пересеченной местности. Имеется в виду, что вы можете перебрасывать любой бросок кубика при движении через пересеченную местность.

ПЕРСОНАЖИ В ПОДРАЗДЕЛЕНИИ

Персонажи, являющиеся частью подразделения, должны соблюдать все правила построения в отряде (не более 2" между соседними моделями).

Независимые персонажи могут спокойно передвигаться по полю боя и присоединяться к любому отряду. В то время, когда он присоединяется к какому-либо подразделению, необходимо так же соблюдать правила боевого построения.

НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ПРИСОЕДИНЯЮЩИЕСЯ И ПОКИДАЮЩИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Для того, чтобы считаться присоединившимся к отряду, независимый персонаж должен просто передвигаться в фазу движения на расстоянии не более 2" от модели в отряде. Обратите внимание, что, если независимый персонаж присоединяется к подразделению, имеющему особые возможности (диверсанты, кавалерия и т. д.), он не получает этих бонусов. Независимый персонаж может покинуть подразделение, отодвинувшись от ближайшей модели более чем на 2". Таким образом независимый персонаж может присоединиться или отсоединиться от подразделения лишь в фазу движения, а не во время рукопашного боя.

СТРЕЛЬБА ПО ПЕРСОНАЖАМ И ПЕРСОНАЖАМИ

Независимые персонажи могут быть выбраны целью для стрельбы если только они находятся более, чем в 6" от другого живого подразделения или если они являются ближайшей целью при стрельбе на коротких дистанциях (до 12"). В противном случае вы не можете стрелять по ним.

Персонажи стреляют также, как и простые подразделения, но обычно они обладают лучшими показателями BS (стрелковый навык) и более мощным или экзотическим оружием. Если это так, то

все броски на попадание (hit) или ранение (to wound) кидайте для него отдельно или на кубиках другого цвета.

ПЕРСОНАЖИ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Все персонажи в рукопашном бою сражаются также, как и прочие подразделения, просто их характеристики лучше. Если отряд, в котором находится независимый персонаж, начинает рукопашный бой, то персонаж также должен начать рукопашную.

Независимый персонаж может и в одиночку самостоятельно вступить в рукопашный бой, если будет находиться не далее, чем в 6" от противника (или 12" если он считается кавалерией).

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АТАК

Персонаж, сражающийся в рукопашную, всегда может выбрать распределить свои атаки между моделями, находящимися с ним в базовом контакте, в отличие от обычных солдат, которые могут так сделать только, если оппоненты имеют различные показатели WS (навык обращения с оружием) и S (сила). Атаки же персонажа могут быть распределены по желанию игрока, но до того, как он кинет кубик на попадание (hit).

Если игрок решил распределить атаки таким образом, то персонаж наносит ранения только моделям, находящимся с ним в базовом контакте, т. е. он уделяет всё свое внимание на то, чтоб расправиться с теми, кто стоит непосредственно перед ним, не пытаясь вклиниться в ряды врагов, сея повсюду смерть и разрушение.

ПСИХИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые армии имеют персонажей, обладающих незаурядными психическими способностями. Их называют псайкерами. Психические возможности варьируются от расы к расе, поэтому типы психических способностей и возможности по их применению более подробно изложены в списках армий разных рас. Нижеприведенные правила помогут вам выяснить, смог ли псайкер использовать свои способности, а если нет, то, что с ним произойдет....

Псайкеру требуется высокая степень внутренней концентрации, чтоб в полной степени использовать свои возможности, но это совсем не легко сделать среди суматохи и грохота сражения. Для того, чтобы иметь возможность использовать одну из своих психических способностей, псайкер должен пройти психический тест – выкинуть на 2D6 кубиках результат равный или ниже показателя его Ld (лидерства). Если он не прошел его, то значит его концентрация сбилась, и он не может использовать психические возможности в этот ход. Если он прошел тест, то может использовать психическую способность по правилам, описанным в списке армии его расы. Псайкер не может использовать более одной силы за ход.

Психические атаки подпадают под правила стрельбы, т. е. псайкер должен иметь линию видимости по отношению к вражескому отряду и должен выбирать не более одной цели (Все атаки против одной цели). Это происходит из-за того, что даже сильным телепатиям в пылу сражения не легко настроиться даже на одно подразделение в поле зрения. Что уж говорить о противнике, которого вообще не видно!

ОПАСНОСТИ ИСКРЕВЛЕННОГО ПРОСТРАНСТВА

Чтобы использовать свои психические способности, псайкер вынужден черпать энергию из Искривлённого Пространства. Это рискованно и очень опасно, так как Варп населен ужасными существами, которые могут атаковать неосторожного псайкера во время этой процедуры.

Опасности Варпа отображаются в игре следующим образом: если псайкер выбрасывает 2 или 12 при прохождении психического теста, то он считается атакованным. Ему наносится автоматическое попадание с силой равной броску на D6. Спасбросок не разрешается – из варпа вырвалось существо, чтобы поджарить мозги псайкеру. Следует обратить внимание на то, что при результате 2, несмотря на

атаку, псайкер всё равно успевает использовать свою психическую способность, даже если он был убит.

ПЕРСОНАЖИ В КАЧЕСТВЕ ЛИДЕРОВ

Одним из главных преимуществ персонажа, являющегося частью подразделения, является то, что все тесты на Ld подразделения проходят исходя из его уровня Ld (лидерства). Если независимый персонаж является частью отступающего подразделения, то он не может покинуть отряда до тех пор, пока тот не перегруппируется. Независимому персонажу нет нужды делать тест “До последнего человека”, т. к. он и так считается отдельным отрядом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В списках разных армий, вы найдете персонажей, которых сможете использовать в вашей армии. Также как и в случае отрядов, профиль персонажей содержит их характеристики, описание вооружения, специальные правила и т.д. Вам остается только дать имя своему герою и послать его в очередное сражение на просторах вселенной.

Но вселенная Warhammer 40000 наполнена и многими особо известными персонажами – легендарными героями, полководцами, псайкерами. Эти индивидуумы называются специальными персонажами и могут быть найдены в кодексах отдельных армий или журналах White Dwarf.

Специальные персонажи – это исключительно опытные бойцы, обладающие уникальными навыками, и представляющие огромную опасность для врага. Например, Lord Commander Solar Macharius без преувеличения является лучшим командующим Имперской гвардии из когда-либо живших. Его армии покорили свыше 1000 обитаемых миров за какие-то 7 лет. Армия, которую он возглавляет получит много стратегических и тактических бонусов. С другой стороны, Khārn the Betrayer – высший чемпион темных богов – являющийся сумасшедшим берсеркером и убийцей людей, даст армии кучу преимуществ в рукопашном бою.

Специальные персонажи, представляющие уникальных индивидуумов прошлого и настоящего, которых можно использовать в армии для придания ей особого духа и исторической подоплёки событиям. Конечно, такие могучие личности вполне могут доминировать на полях сражений (особенно в небольших битвах), поэтому использовать их можно лишь в тех играх, где оба игрока перед битвой договорились использовать специальных персонажей.

ТЕХНИКА

Этот раздел правил описывает то, как движется и сражается разнообразная техника на полях сражений Warhammer 40000. Как уже упоминалось ранее, правила по технике отличаются от аналогичных в отношении пехоты, кавалерии, чтоб показать ее уникальные способности (достоинства и недостатки). Техника может быстро передвигаться по полю боя, ведя огонь из своего внушительного арсенала или перевоза под прикрытием своей брони дружеские отряды. Но для некоторых отрядов со специальным вооружением даже высоко бронированная техника может стать легкой добычей, поэтому иногда ей требуется соответствующее прикрытие.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕХНИКИ

Техника имеет набор характеристик, отражающих степень ее мощи в разных отношениях. Учитывая, что на поле боя техника сражается несколько иначе, в отличие от пехоты, то и набор ее характеристик имеет существенные отличия.

Стрелковый навык (BS). Техника также имеет параметр BS, характеризующий навыки ее экипажа по стрельбе из оружия, установленного на ней.

Тип	Броня			BS
	Передняя	Боковая	Задняя	
Leman RussTank	14	12	10	3

Броня. Броня техники показывает, насколько сложно нанести ей повреждение. Оружие, стреляющее по технике, должно в первую очередь пробить ее броню, вызвав те или иные повреждения. У техники степень бронирования различается спереди, сзади и с боков.

Тип. Существует множество типов техники: некоторые из них быстрее, другие могут летать или ходить, а не передвигаться на гусеницах или колесах. Все особенности, которыми обладает техника, описываются её типом. Существуют следующие её типы: Быстроходная (Fast), Танк (Tank), Открытая (Open-Topped), Летающая (Skimmer) и Ходячая (Walker).

ОТКРЫТАЯ ТЕХНИКА (Open-Topped)

Некоторые виды техники остаются не полностью закрытыми, оставляя свой экипаж более незащищенным перед лицом врага. Существует несколько причин для этого: это может давать экипажу более хорошую видимость поля боя для облегчения действий прочих подразделений или, если это машина, перевозящая подразделения, то это техническое решение облегчает и убыстряет загрузку и высадку десанта. В случае имперской гвардии, некоторые артиллерийские установки, например Василиск (Basilisk), требуют большого открытого пространства для зарядки и стрельбы из их оружия (Earthshaker cannon). А орки используют маленькие и легкие транспортные средства – багги и тракки.

Отсутствие закрытых кабин для экипажа или десантируемых отрядов означает, что данный вид техники более уязвим для вражеского огня.

БЫСТРОХОДНАЯ ТЕХНИКА (Fast)

В каждой армии найдется место для быстроходной техники. Обычно это небольшого размера машины, в задачи которых входит проводить разведку местности впереди основных сил или быстро доставлять тяжелые системы вооружений и пехоту на заданные позиции. Некоторые расы, например эльдары, используют практически исключительно быстроходные виды техники (Jetbikes, Vypers и т. д.), которые дают им возможность быстро разворачивать свои силы и наносить удары вглубь боевых подразделений врага, что вызывает неподдельный страх у всех их противников. Наиболее быстрыми из всех видов быстроходной техники являются летающие (Skimmers) машины, например Land Speeder космических десантников.

ЛЕТАЮЩАЯ ТЕХНИКА (Skimmers)

В то время, как большинство техники разъезжает по поверхности на колесах, гусеницах или ходит на ногах, некоторые более совершенные в технологическом отношении машины, оснащаются антигравитационными двигателями, позволяющими им летать на высоте нескольких метров от поверхности земли, но они не летают в полном смысле этого слова. Land speeder космических десантников – единственная имперская машина с этой возможностью благодаря своим гелио-призменным двигателям. Эти двигатели очень дороги в производстве и обслуживании, поэтому Land speeder доступен лишь элитным частям Императора.

Единственная раса, имеющая по-настоящему отработанную и развитую технологию производства антигравитационных двигателей – это древняя и высокотехнологичная раса Эльдар. Практически всю свою технику они строят на базе двигателей на основе трёх-полярных фазовых кристаллов. Эти технологии используются как для производства маленьких и легких байков (jetbikes), так и для гигантских супертяжелых танков на антигравитационной подушке типа Скорпиона (Scorpion). Танк Falcon (Сокол) является, пожалуй, лучшим примером эльдарской технологии. Это танк тяжелого класса, способный не просто летать над землей, но и перемещаться по вертикали. В тоже время, орки не обладают необходимыми технологиями в области антигравитации и используют исключительно наземный транспорт.

ТАНКИ (Tanks)

Танк – это обычный участник почти всех битв, проходящих в 41 тысячелетии. Для пехотинца, танк очень опасный противник, так как далеко не каждое оружие сможет пробить его мощную броню, ну а он в свою очередь может обрушить шквал огня на любое подразделение, полностью уничтожив его.

Большинство рас имеют в своем арсенале немало тяжело вооруженных и бронированных танков, будь то огромные боевые Leman Russ имперской гвардии или маневренные и быстрые антигравитационные танки эльдар. Танки, как правило имеют многоцелевое использование: транспортировка отрядов, охота за вражеской техникой, огневая поддержка наступающей армии.

Имперская техника имеет древний дизайн, разработанный еще за тысячелетия до прихода Императора на трон. Но несмотря на свой архаичный внешний вид и она может составить серьезную конкуренцию вражеским машинам. Прочие расы используют сильно отличающиеся друг от друга типы машин. Эльдарская техника высоко развита, все их танки имеют антигравитационные двигатели, более высокую маневренность, лучшее вооружение и броню. Очень контрастны по отношению к ним танки орков, представляющих не меньшую опасность для экипажа также, как и для врага.

ХОДЯЧАЯ ТЕХНИКА (Walker)

В каждом сражении присутствует местность, по которой техника может передвигаться с трудом или вообще не в состоянии: система городских построек, местность, пересеченная траншеями, лесами и т. д. Для этих целей многие армии используют технику, передвигающуюся на двух или более механических ногах. Эта техника зачастую в состоянии нести на себе столько же вооружения, сколько и танк, но на менее массивной и более легкой базе! Она сочетает в себе мощь брони танка с маневренностью пехоты. Обычно ходячей техникой управляет один человек, но, например дредноут космических десантников представляет из себя вообще саркофаг, внутри которого сидит когда-то смертельно раненый герой. Таким образом дредноут десантников – это и мавзолей, и боевая машина одновременно. Для любого космического десантника является большой честью быть заключенным после смерти в саркофаг дредноута, чтобы продолжать служить императору. С другой стороны, эльдарский Повелитель Духов вообще не имеет экипажа. Вместо этого им управляет камень, с заключенным в него духом погибшего эльдарского воина.

Из-за своей высокой маневренности более легкие виды ходячей техники используются для разведки местности. Страж имперской гвардии или эльдарский Боевой Ходун разработаны именно для этой цели. Дредноуты, особенно у орков, предназначены для ведения контактного рукопашного боя, сметая всё на своем пути и возглавляя атаки на врага.

ДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

Обычно техника двигается до 12” в фазу движения. Это относительно медленно, но это отражает их крейсерскую скорость, а не максимальную. А некоторая техника будет двигаться еще медленнее, чтоб иметь возможность использовать своё оружие (см. ниже). Большинство технических средств могут двигаться только в фазу движения, но некоторые могут двигаться и в фазу движения, и в фазу рукопашного боя, как и пехотные подразделения.

Во время своего движения техника может поворачивать любое количество раз, комбинировать движение вперед и назад, но в пределах максимальной дальности своего движения.

ВЛИЯНИЕ ЛАНДШАФТА

Труднопроходимый ландшафт (difficult ground).

Техника, движущаяся по пересеченной местности, не замедляет своего движения: она или проламывает себе дорогу, или застревает, переворачивается и т. д. Для отображения этого в игре, техника, въезжающая на пересеченную местность или начинающая движение на ней, должна пройти тест на труднопроходимый ландшафт (Difficult terrain test). Тест проходит путем бросания кубика D6. Если выпала единица, то техника считается обездвиженной до конца игры, на 2 – 6 не происходит ничего серьезного

Быстроходная Техника (FAST)

Некоторые виды техники отличаются быстротой передвижения из-за своей облегченной конструкции или более мощного двигателя, а иногда и по обеим причинам. Быстроходная техника может двигаться на расстояние до 24” в фазу движения.

Летающая техника (Skimmers)

Летающей считается техника, перемещающаяся над поверхностью земли, используя для этого антигравитационные двигатели, большие турбины, сверхъестественные энергии и т. д. Это не в полном смысле летающие машины, а лишь перемещающиеся на высоте до нескольких метров над землей. Если им на пути встречается препятствие, то мощности двигателей хватит, чтоб резко набрать высоту и миновать его. Поэтому летающая техника передвигается по любой местности без всяких ограничений. Но если она начинает или заканчивает свое движение в трудном или непроходимом ландшафте, то за нее тоже нужно бросать тест (описанный выше). В случае его провала, летающая техника считается обездвиженной, падает вниз и разбивается. Обездвиженная (Immobilised) летающая техника уничтожается.

Ходящая техника (Walkers)

Ходящая техника имеет ноги вместо гусениц и колес. Она передвигается, как и пешие подразделения на расстояние до 6” в фазу движения и могут атаковать в фазу рукопашного боя на расстояние до 6”, если враг находится в пределах этого расстояния. Сложная пересеченная местность оказывает на ходячую технику такой же эффект, как и на пехоту. При движении в / из / через пересеченную местность необходимо бросить 2D6 кубика и выбрать наибольший результат. Этот результат будет равен максимальной дальности движения.

ПЕРЕВОЗКА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Различная техника может перевозить пехотные подразделения по полю боя. Преимущество от быстрого перемещения отрядов на новые позиции под защитой брони очевидно всем. В этом кроится только одна опасность – транспортное средство может быть уничтожено прежде, чем отряд успеет покинуть его.

Высадка подразделения

Подразделение, находящееся внутри транспортного средства в начале фазы своего хода, может высадиться до или после движения техники. Если отряд производит высадку, то модели должны размещаться не далее, чем в 2" от техники. Если транспортное средство совершило движение, то пехота после высадки не может двигаться, если транспортное средство двигалось более, чем на 12", то отряд не может высаживаться. Если транспортное средство не двигалось, то пехота после высадки может двигаться как обычно, после этого и транспортное средство может двигаться на свою полную дистанцию.

Подразделение, находящееся в транспорте, не может выгружаться в фазу рукопашного боя.

Посадка подразделения

Отряд может загрузиться в транспортное средство, если все модели находятся в пределах 2" от него (до или после их движения). Если некоторые модели находятся вне пределов этого расстояния, то остальные должны подождать до тех пор, пока они не смогут загрузиться все вместе. Если техника двигалась до посадки подразделения, то она не может более двигаться в этот ход. Если техника не двигалась, то она может поехать на расстояние до 12" непосредственно после загрузки отряда.

Пехота может произвести посадку во время фазы рукопашного боя, если отряд после консолидации оказывается в пределах 2" от транспортного средства.

СТРЕЛЬБА ТЕХНИКОЙ

Некоторая техника, особенно боевые танки, несут на себе огромные арсеналы оружия. Когда техника стреляет, она использует свой BS, указанный в ее характеристиках (т. е. мастерство стрельбы ее экипажа) и стреляет как прочие подразделения – всё оружие должно стрелять в одну цель. Однако техника не может стрелять с высокой точностью из-за своего постоянного движения по разной местности (не легко поймать в мишень противника). В игре это отображается как ограничение в количестве оружия, из которого может стрелять движущаяся техника, в отличие от стационарной.

ПЕХОТА, СТРЕЛЯЮЩАЯ С ТЕХНИКИ

Пехота на борту техники может стрелять из специальных амбразур и отверстий или напрямую, если техника открытая. Обычно только половина моделей на борту техники может стрелять с нее из-за ограниченного количества мест для стрельбы. Однако все модели на борту открытого транспортного средства могут стрелять.

Пехота, стреляющая из транспортного средства, считается двигающейся, если машина движется и следовательно нельзя стрелять, если транспортное средство двигалось более, чем на 12”.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ ТЕХНИКИ

Линия видимости для стрельбы полностью зависит от того, где расположено оружие. Оружие, находящееся на технике, обычно имеет ограниченный угол обстрела и не может стрелять по подразделениям, которые не находятся в этой зоне. Необходимо самому оценить реальную линию видимости для оружия, чтоб определить, блокируется ли она особенностями ландшафта или другой техникой.

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Если техника не двигалась, то она может стрелять из всех своих орудий на максимальную дистанцию. Rapid fire (скорострельное) оружие может стрелять 1 раз на 24” или 2 раза на 12”, heavy (тяжелое) или assault (штурмовое) оружие может стрелять столько раз, сколько написано.

Если техника движется до 6”, то она может стрелять из одного оружия. Это может быть любое оружие, включая то, которое имеет водитель или члены экипажа, но стрелять можно только из одного оружия. Rapid fire (скорострельное) оружие может стрелять 1 раз на 24” или 2 раза на 12”, heavy (тяжелое) или assault (штурмовое) оружие может стрелять столько раз, сколько написано.

Обратите внимание, что обычные правила в отношении стрельбы пехотными подразделениями не относятся к оружию, установленному на технике. Так, например, тяжелое оружие, находящееся на танке, может стрелять, даже если танк уже двигался.

Техника, которая двигалась свыше 6” вообще не стреляет.

Запомните, что сдвоенное оружие считается как одно целое для всех случаев стрельбы, следовательно из него можно стрелять в движении.

БЫСТРОХОДНАЯ ТЕХНИКА (Fast)

Быстроходная техника маневрирует гораздо быстрее, чем танки и прочая техника, поэтому она может стрелять и при более быстром движении.

Быстроходная техника, двигавшаяся до 6”, может стрелять из всех своих орудий.

До 12” – из одного орудия.

Свыше 12” – вообще не может стрелять.

ХОДЯЧАЯ ТЕХНИКА (Walkers)

Ходячая техника имеет более усовершенствованную систему оружия, полностью связанную с её экипажем, из-за этого она может брать на ходу на прицел любую цель с большей легкостью, чем прочие машины. Это означает, что ходячая техника может стрелять из двух орудий (по одному с каждой стороны или руки), независимо от того двигалась ли она или нет. Ходячая техника, которая не двигалась, может стрелять из всего ее оружия.

Движение и стрельба техники в целом				
Тип	Стационарная	До 6”	До 12”	Свыше 12”
Нормальная (normal)	Из всего оружия	Из 1 оружия	Не стреляет	--
Быстрая (fast)	Из всего оружия	Из всего оружия	Из 1 оружия	Не стреляет
Ходячая (walker)	Из всего оружия	Из 2 орудий	--	--

ПОВОРОТ В СТОРОНУ ПРОТИВНИКА

Башни могут повернуться в сторону врага, не считая этот поворот за движение.

Техника всегда может поворачиваться на месте, чтобы иметь линию огня по противнику. Поскольку это не считается за движение, то это не влияет на стрельбу. Обездвиженная (Immobilised) техника не может поворачиваться на месте и ограничивается углом поворота ее башен.

Артиллерия (ORDNANCE)

Особо большие орудия называются артиллерией. Эти орудия настолько огромны и мощны, что их невозможно переносить физически, а они должны располагаться на технике или быть встроены в фундамент фортификационного укрепления. В большинстве случаев, они используются сильно механизированными армиями имперской гвардии. Космические десантники используют такого рода оснащение очень редко, но их Whirlwind с его ракетными установками также подпадает под эту категорию.

Таблица артиллерийского оружия				
Оружие	Дальность	S	AP	Тип
Battle Cannon	72"	8	3	Ordnance 1/ Blast
Demolisher	24"	10	2	Ordnance 1/ Blast
Griffon Mortar	12" – 48" Guess	6	4	Ordnance 1/ Blast
Earthshaker	120"	9	3	Ordnance 1/ Blast
Whirlwind	48" Guess	5	4	Ordnance 1/ Blast

Артиллерийские орудия действительно огромны. Техника не может ничего больше делать в тот ход, когда она дает залп из артиллерийского орудия. Невозможно в один ход сделать движение техникой и выстрелить из артиллерийского орудия. Если вы стреляете из артиллерийского орудия, то не можете стрелять ни из чего другого и техника всегда должна оставаться стационарной.

Пример: Если вы стреляете из Battle Cannon на танке Leman Russ, то не сможете двигаться и стрелять из Lascannon (лазерной пушки) или из боковых башен в этом же ходу.

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Все артиллерийские орудия используют большой бласт-маркер, размером 5". Положите маркер над целью, по которой хотите произвести выстрел, далее измерьте дистанцию до цели (должна быть в пределах максимальной дальности стрельбы оружия) и проверьте, находится ли орудие техники на линии огня. Если цель находится вне дальности или видимости, то выстрел автоматом промахивается. Артиллерийский бласт-маркер не может быть передвинут защищающимся игроком, как в случае с обычным бласт-маркером; существует шанс произвольного смещения артиллерийского бласт-маркера, как это описано ниже.

Если цель в пределах дистанции стрельбы и находится на линии видимости, то благодаря большому бласту артиллерийского оружия по ней сложно не попасть. Но из-за высокой мощности данного орудия, выстрел не всегда попадает точно в то место, куда он был направлен. Киньте одновременно Scatter dice и кубик D6, чтобы увидеть, куда приземлился выстрел. Если на Scatter dice выпал символ попадания (HIT), то выстрел попал точно в цель, если стрелка – то маркер передвигается в направлении её указателя на количество дюймов, выпавших на D6".

Любые модели, которые полностью накрыты бласт-маркером получают попадание (hit) автоматически. Далее киньте D6 за каждую из моделей, которые частично накрыты маркером: на 1 – 3 они остаются не задетыми, на 4 – 6 они получают попадание (hit) с полной силой от взрыва. Техника получает попадание независимо от того, частично или полностью она находится под бласт-маркером.

Распределяйте артиллерийские попадания с уровнем S(силы) и AP, показанными в таблице артиллерии.

НАВЕСНОЕ АРТИЛЛЕРИЙСКОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые артиллерийские орудия предназначены для навесной стрельбы по целям, как и мортиры, но с неизмеримо большей силой. В этом случае применяются правила, существующие в отношении навесного орудия. Вы помещаете бласт-маркер артиллерии на названную предварительно дистанцию и проверяете, накрыт ли он цель после броска Scatter dice и кубика D6. Если вы выкинули символ

попадания (НПТ) выстрел приходится точно в место, указанное вами, если выпала стрелка, то он смещается в этом направлении на количество дюймов, выпавших на D6 кубике.

ЗАЛЕГАНИЕ ОТ ОБСТРЕЛА НАВЕСНОЙ АРТИЛЛЕРИЕЙ

Навесные удары артиллерией еще более страшны, чем прочие виды навесного оружия. Земля трясется от громовых ударов, отряды на открытом пространстве полностью стираются с лица земли, затаившиеся в укрытиях, сгорают заживо от огневого шквала.

Подразделения, понесшие потери от навесного артиллерийского обстрела, чтобы избежать залегания, должны пройти тест на Ld со следующим модификатором:

-1 за потери от навесного артиллерийского обстрела

Если отряд не проходит тест, то он не может двигаться, стрелять или штурмовать в рукопашную в следующий ход.

Залегшему подразделению не нужно проходить тест на мораль, в случае если их численность была снижена в результате этого обстрела более чем на 25%. Тест на залегание имеет преференциальное значение по сравнению с тестом на мораль. В случае нападения на это подразделение, оно будет биться как обычно. Стремление к самосохранению пересиливает последствия шока. В конце следующего хода подразделение приходит в себя и может действовать как обычно.

СТРЕЛЬБА ПО ТЕХНИКЕ

Технику намного сложнее уничтожить, чем существ из плоти и крови. Обычно техника конструируется из прочных стальных сплавов, с использованием и других композитных материалов для укрепления башен и других уязвимых частей. Большинство выстрелов, даже пробивающих броню, зачастую не причиняют серьезных повреждений технике, а в случае более легких машин, выстрел просто может пробить их и насквозь не задев жизненно важных механизмов. Большую опасность представляют последствия попадания для экипажа – он может потерять ориентацию в пространстве или даже свалиться без сознания, или с ранением.

ВЫБОР ТЕХНИКИ В КАЧЕСТВЕ ЦЕЛИ

Если вы стреляете по технике, то выбирайте её, как и любое другое подразделение. Одно из ваших подразделений может выбрать его целью для стрельбы и тогда все его члены вынуждены будут стрелять по нему, даже если часть оружия не может причинить этой технике вреда. Члены отряда, которые не могут причинить технике урон ведут прикрывающий огонь, либо подносят боеприпасы для тяжелого оружия, либо просто спрятали свои головы.

Бросайте как обычно кубик на попадание (hit). На каждый попавший выстрел бросайте еще раз кубик D6, чтоб определить, пробило ли оружие броню техники.

ПРОБИВАНИЕ БРОНИ

Если оружие попало, бросайте ещё раз кубик D6 и прибавьте полученный результат к показателю S (силы) оружия. Сравните получившееся число с уровнем брони техники.

- Если это число ниже уровня брони, то выстрел просто отскакивает от нее.
- Если это число равно уровню брони, то техника получает скользящее попадание (glancing hit).
- Если это число больше уровня брони, то техника получает проникающее попадание.

Пример: Лазерная пушка (lascannon) попала (hit) по лобовой броне танка космических десантников Predator, который обладает уровнем брони 13 единиц. Бросив D6 кубик, игрок выкинул 4 и прибавил это к силе lascannon – 9, получив в итоге число 13. Это число равно уровню брони танка, значит он получает скользящее попадание (glancing hit).

АРТИЛЛЕРИЙСКОЕ ОРУЖИЕ

Артиллерия обладает огромной пробивной силой, способной смять любую броню. После попадания вы бросаете на пробивание брони не один, а два D6, выбирая из них наибольший результат.

УРОВЕНЬ БРОНИ ТЕХНИКИ

Уровень брони варьируется в широких пределах, в зависимости от типа техники. Это число показывает не просто толщину бронелистов, а насколько тяжело подбить технику исходя из ее размера, скорости, численности экипажа, брони и т. д.

В рамках одной единицы техники уровень брони различен спереди, сзади или с боков.

В случае стрельбы по технике из навесного оружия, попадание приходится на ту часть, где приземляется маркер.

БРОСКИ НА НАНЕСЕННЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Если броня техники пробита, то необходимо бросить D6 кубик и посмотреть в таблицы, приведенных ниже, какие повреждения этим вызваны. Обратите внимание, что имеется 3 отдельных таблицы на скользящее попадание (glancing hit), проникающие попадания (penetrating hit) и попадание от артиллерии (ordnance hit).

Glancing hit (S + D6 = уровню брони)	
1 – 2	Crew shaken (сотрясение экипажа) – Техника не может стрелять в следующий ход. Загруженное подразделение может производить высадку и техника двигается как обычно.
3	Crew stunned (экипаж оглушен) – Техника не может двигаться и стрелять в следующий ход, загруженное подразделение не может высаживаться.
4	Immobilised (обездвижена) – Техника не может двигаться до конца игры. Летающая техника (skimmers) падает вниз и взрывается.
5	Armament destroyed (оружие уничтожено) – Одно из оружий на технике уничтожено (выбирает атакующий игрок).
6	Vehicle destroyed! (техника уничтожена) – Техника подбита. Пометьте ее кусочком ваты (это дым, идущий из нее) или просто удалите с поля.

Penetrating hit (S + D6 > уровня брони)	
1	Crew stunned (экипаж оглушен) – Техника не может двигаться и стрелять в следующий ход, загруженное подразделение не может высаживаться.
2	Immobilised (обездвижена) – Техника не может двигаться до конца игры. Летающая техника (skimmers) падает вниз и взрывается.
3	Armament destroyed (оружие уничтожено) – Одно из оружий на технике уничтожено (выбирает атакующий игрок).
4	Vehicle destroyed! (техника уничтожена) – Техника подбита. Пометьте ее кусочком ваты (это дым, идущий из нее) или просто удалите с поля.
5	Vehicle destroyed! (техника уничтожена) – Взрывная волна бьет в сторону, выпавшую на Scatter dice на расстояние D6”. Если на Scatter dice выпадает символ попадания (HIT), то взрывная волна уходит вверх. Все модели на ее пути автоматически отскакивают в сторону.
6	Vehicle destroyed! (техника уничтожена) – Детонирует топливо и боеприпасы, разбрасывая горящие осколки на расстояние до D6” от края техники. Модели в пределах этого расстояния получают по одному ранению на 4+ на D6 кубике (спасброски разрешаются), но это не затрагивает другую технику.

Ordnance hit (S + D6 > уровня брони)	
1	Crew stunned (экипаж оглушен) – Техника не может двигаться и стрелять в следующий ход, загруженное подразделение не может высаживаться.
2	Immobilised (обездвижена) – Техника не может двигаться до конца игры. Летающая техника (skimmers) падает вниз и взрывается.
3	Armament destroyed (оружие уничтожено) – Одно из оружий на технике уничтожено (выбирает атакующий игрок).
4	Vehicle destroyed! (техника уничтожена) – Взрывная волна бьет в сторону, выпавшую на Scatter dice на расстояние D6”. Если на Scatter dice выпадает символ попадания (HIT), то взрывная волна уходит вверх. Все модели на ее пути автоматически отскакивают в сторону.
5	Vehicle destroyed! (техника уничтожена) – Детонирует топливо и боеприпасы, разбрасывая горящие осколки на расстояние до D6” от края техники. Модели в пределах этого расстояния получают по одному ранению на 4+ на D6 кубике (спасброски разрешаются), но это не затрагивает другую технику.
6	Vehicle annihilated! (техника взорвалась) – Технику от выстрела разрывает на куски. Раскаленные части брони, двигателя и оружия разлетаются в радиусе 6” от края техники.

Модели в пределах этого расстояния получают по одному ранению на 4+ на D6 кубике (спасброски разрешаются), но это не затрагивает другую технику. Удалите уничтоженную модель техники (можно оставить дымящийся кратер).

ПРИМЕЧАНИЯ

Экипаж и пассажиры: Водители техники, стрелковый расчет и прочие члены экипажа считаются автоматически убитыми, если их техника уничтожена. Члены подразделения, перевозимого на борту транспортного средства получают каждый 1 ранение при выпадении на D6 кубике (бросается за каждую модель отдельно) результата 4+, но могут использовать свой спасбросок. Выжившие располагаются на расстоянии до 2" от места взрыва. Техника, аннигилировавшая на 6, при броске на повреждение от артиллерии не будет иметь выживших.

Последствия оглушения: Экипаж, оглушенный несколько раз, просто пропускает свой следующий ход, эти результаты не складываются. Летающая техника с оглушенным экипажем дрейфует в свою следующую фазу движения (оставаясь повернутой лицом в том же направлении) на D6" в направлении, выпавшем на Scatter dice. Оглушенный дредноут не может драться в рукопашную в следующий ход.

Обездвиженная техника не может также делать повороты на месте. Если в результате попадания выпадает еще один результат по обездвиживанию, то считается, что ее башенное оружие и боковые башенки также заели и могут стрелять только в том направлении, в каком были повернуты в последний раз.

Открытая техника (Open-Topped vehicles): Некоторая техника более чувствительна к разного рода повреждениям из-за своей легкой конструкции и открытости экипажа для вражеской стрельбы. Типичными примерами открытой техники являются Wartak и Warbuggy орков. При броске на вызванные повреждения (glancing или penetrating) добавляйте в случае открытой техники единицу к результату повреждения.

Огнеметное и разрывное оружие особо опасны для открытой техники из-за того, что ее экипаж, колеса, двигатель и прочие компоненты не защищены от пламени и шрапнели. Чтобы это представить шаблонное и с маркером взрыва удваивают обычное число попаданий (hits) нанесенных по легкой технике (т.е. два, вместо одного).

Летающая (skimmers) техника двигается быстро: В передвигающуюся летающую технику намного сложнее попасть из-за ее большей подвижности и большинство выстрелов уходят в никуда. Поэтому каждое попадание, которое при прочих условиях насквозь пробило бы броню (penetrating hit) считается скользящим (glancing hit), если летающая техника двигалась на расстояние более 6" в фазу своего движения.

Правило скрытого корпуса (Hull down): Техника тоже получает бонусы за нахождение в укрытии, но по правилам, сильно отличающимся от правил для пехоты. Любая техника, которая находится внутри или за укрытием (стена, гребень холма, подбитая техника, лес или джунгли или что-нибудь похожее) считается техникой со скрытым корпусом. Если при этом большая часть техники скрыта от противника, то все проникающие попадания (penetrating hit), прошедшие по ней считаются скользящими (glancing hit).

Дымовая завеса: На некоторой технике устанавливаются маленькие ракетницы, имеющие дымовой заряд. Они выстреливаются обычно на открытом пространстве при необходимости временно скрыть движущуюся технику в клубах дыма. Один раз за время игры, после завершения техникой своего движения (не важно, как далеко она двигалась), она может использовать дымовую завесу. Пометьте это кусочком ваты или иным способом. Техника не

может стрелять в тот же ход, когда она использует дымовую завесу, но каждое проникающее попадание противника по технике будет считаться как скользящее (glancing hit). В следующий ход владельца этой техники дымовая завеса считается рассеявшейся без каких-либо последствий.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ТЕХНИКИ

Большинство единиц техники сражаются как отдельные подразделения, но состоящие из одной модели. Однако некоторая техника (Wartak орков, Vyper эльдар) действуют в отрядах из более, чем одной единицы техники (обычно до 3 штук).

ДВИЖЕНИЕ

Вся техника в отряде должна передвигаться с одинаковой скоростью, т. е. на одно расстояние. При этом необходимо сохранять боевое построение с расстоянием не более чем в 2" между моделями. Если одна единица техники из подразделения обездвижена в результате попадания по ней из оружия, то её можно оставить на месте, передвигаясь целыми единицами техники как обычно.

СТРЕЛЬБА

Когда подразделение стреляет, оно должно выбрать целью один вражеский отряд. Если само подразделение является целью для стрельбы, то попадания (hit) распределяются между техникой, начиная с ближайшей модели. Пока все модели в подразделении не получили минимум 1 попадание (hit) каждое, нельзя распределять по 2 попадания (hit) по какой-либо единице техники. Броски на пробивание брони проводятся как обычно.

Пример: Орчий Trukk стреляет из большой шуты (big shoota) по подразделению из двух Vypers и выбрасывает два попадания, они распределяются между Vypers – по одному в каждого, а не оба в один.

ТЕХНИКА В РУКОПАШНОМ БОЮ

Техника не может сражаться в рукопашную, хотя и может быть атакована другими подразделениями. С другой стороны, тяжелые виды техники типа танков могут вклиниваться во вражеские ряды, давя пехоту, вынуждая ее отступить. Такая атака называется Танковым шоком и описывается ниже. Дредноуты, гигантские гуманоидные машины, созданные для возглавления атак на позиции врага, и прочая ходячая техника дерутся в рукопашную также, как и пехота.

ЛЕТАЮЩАЯ ТЕХНИКА (Skimmers)

Летающая техника всегда может пролетать без помех над вражеским подразделением, не причиняя ему вреда. Вражеское подразделение может атаковать летающую технику в фазу рукопашного боя, так как эти атаки включают в себя стрельбу на короткие дистанции, бросание гранат также, как и рукопашные атаки сами по себе.

Летающие танки (Skimmer tanks) могут по желанию игрока наезжать на отряды, нанося танковый шок.

ТАНКОВЫЙ ШОК

Во время своей фазы движения танк может переехать вражеские модели. Приближение такой массы брони и орудий вызывает панику даже у закаленных ветеранов.

Во время фазы движения игрок может решить переехать танком вражеское подразделение, если он в состоянии доехать до контакта с отрядом. В этом случае подразделение проходит тест на мораль.

Чтобы использовать танковый шок, вы должны заранее сказать, на какой вражеский отряд вы хотите наехать и какой техникой и на сколько дюймов (в пределах максимальной дальности передвижения). После этого отмерьте указанное расстояние, чтобы убедиться в том, что хотя бы одна из моделей отряда была достигнута. Если танк достиг подразделения, то оно проходит тест на мораль.

В случае провала теста, отряд отступает назад на 2D6” – индивидуальным моделям разрешается уйти с пути следования техники. Подразделение может проверить в свой ход, как обычно, способно ли оно перегруппироваться. Однако пехота не может перегруппироваться, если в 6” есть вражеское подразделение (например танк, отправивший их в бегство).

Если танк наехал на подразделение, и оно прошло тест на мораль, то индивидуальные модели могут быть убраны в сторону с пути танка, если хотят остаться не задетыми, но с остальным отрядом ничего не происходит. Предполагается, что пехота убегает с пути и возвращаются на свои позиции по мере прохождения танка. Помните, что техника не может двигаться через дружественные подразделения или через технику (целую или подбитую) с обеих сторон.

СМЕРТЬ ИЛИ СЛАВА! (Death or Glory!)

Если отряд прошел тест на мораль от танкового шока, любые пехотинцы из подразделения могут остаться на пути техники и выстрелить в нее, вместо того чтобы уйти с пути ее следования. Это потенциально суицидальный поступок. Каждая модель, назначенная для этого героического поступка, имеет право на один выстрел по танку в момент его приближения. Она попадает (hit) автоматически. Данные попадания приходятся по передней броне танка. Потом, если только модель не уничтожила или не остановила танк, то она умирает под его гусеницами. Модель умирает независимо от количества жизней или уровня брони (даже если у нее есть немодифицируемый спасбросок).

Результат Crew stunned (экипаж оглушен) - останавливает вражескую технику до конца хода на расстоянии 1” от отряда.

ПЕХОТА, НАПАДАЮЩАЯ НА ТЕХНИКУ

Пехота, вооруженная специальным оружием, представляет непосредственную угрозу для техники. Если ей удастся достаточно близко подойти, то она сможет произвести стрельбу по наиболее уязвимым

частям техники, например по топливным бакам на танках, по экипажу в случае с открытой техникой и т. д.

Как упомянуто выше техника не принимает участия в рукопашном бою в том виде, как пехота. Пехота же может попытаться атаковать технику в рукопашную и уничтожить ее. Всё это отыгрывается следующим образом.

НАЧАЛО АТАКИ

Подразделение может атаковать технику, подвинувшись на расстояние до 6” в базовый контакт в фазу рукопашного боя. Отдельные модели в подразделении должны по возможности передвинуться по наикратчайшему пути в базовый контакт с техникой. Это означает, что члены отряда не могут обойти технику и атаковать ее с боку или сзади, если только они не начали атаку именно с этих сторон.

ПОПАДАНИЯ

Подразделение атакует с обычным количеством атак: +1 за два оружия ближнего боя, +1 в первый ход нападения. Все атаки автоматически попадают по стационарной технике. Техника, передвигавшаяся на расстояние до 6” в свой предыдущий ход, может получить попадание на 4+ на D6 кубике. Техника, двигавшаяся быстрее 6”, может получить попадание лишь на 6. WS в данном случае не играет значения. Летаящая техника (Skimmers) может получить попадание только на 6, независимо от того, двигалась ли она или нет.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Нанесение повреждений определяется по стандартным таблицам на Glancing и Penetrating hits, приведенным выше. Проникающие попадание работает так же - D6 + S(сила) атакующего. Обратите внимание, что мало кто из пеших подразделений сможет причинить вред даже наименее бронированной технике с 10 единицами брони.

РЕЗУЛЬТАТЫ

У такого вида боя нет как такового результата. Техника может просто уехать или улететь в любом направлении в свой следующий ход (если она не была повреждена), а подразделение, атаковавшее её может свободно двигаться, стрелять и т. д. Так что атаки в рукопашном бою с техникой очень легко отрабатывать: вы просто делаете их, и смотрите, какие повреждения они вызвали.

СУЩЕСТВА - МОНСТРЫ

Некоторые существа настолько огромны и мощны, что они бросают дополнительный D6 кубик на пробивание брони техники, т. е. 2D6 + S (сила) существа.

МЕЛТА-БОМБЫ

Подразделения, специализирующиеся на уничтожении танков, часто оснащаются мелта-бомбами – взрывными устройствами, основанными на базе термоядерного синтеза – способными в мгновение ока превратить любой танк в груды дымящегося металла. Эти бомбы наносят повреждения также, как и мелта-оружие (S8 + 2D6), но на более маленьких расстояниях.

Так как мелта-бомбы необходимо закрепить на цели и лишь потом активировать, то каждая из них позволяет модели сделать лишь одну атаку, без бонуса за дополнительное оружие и нападение. Их можно использовать и в случае правила “Смерть или слава!” (см. выше).

БРОНЕБОЙНЫЕ ГРАНАТЫ

Некоторые подразделения используют варианты гранат с большей пробивной силой, способные нанести повреждения технике и по возможности остановить ее.

Подразделения, оснащенные бронебойными гранатами, могут использовать их при нападении на технику. Эти гранаты взрываются с S6 (силой) и на пробивание брони кидают D6 кубик. Бронебойные гранаты позволяют сделать одну атаку по технике, не зависимо от общего количества атак модели. Их можно использовать и в случае правила “Смерть или слава!” (см. выше).

ДРЕДНОУТЫ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Дредноуты бьются в рукопашную также, как и пехота. При попадании по дредноуту вражеской моделью, повреждения отыгрываются по таблицам Glancing и Penetrating hits также, как и для прочей техники. Также, как и в случае с техникой, атакующим дредноут моделям не разрешается атаковать его сзади или с боков, если только нападение не было произведено оттуда. Каждый бросок по одной из таблиц повреждений считается за 1 ранение, для определения того, кто выиграл рукопашный бой.

У дредноутов существует очень важная особенность. Им никогда не нужно проходить тест на мораль, следовательно они никогда не обращаются в бегство. Даже если дредноут проиграл рукопашный бой, то считайте, что рукопашный бой завершился вничью. Единственный путь выиграть у дредноута – это убить его.

НИЧЬЯ В РУКОПАШНОМ БОЮ

При ничейном исходе боя дредноут может совершить движение на расстояние до 6” для атаки не находящихся в базовом контакте моделей или может повернуться передом к атаковавшим его с боков или сзади. Любая модель, не находящаяся в базовом контакте, может атаковать дредноут сзади или с боков.

МНОГОСТОРОННИЙ РУКОПАШНЫЙ БОЙ

В многостороннем рукопашном бое с участием дредноута (или нескольких), пехотные подразделения должны проходить тест на мораль в случае проигрыша. Даже если все пехотные подразделения отступили, то дредноуты остаются в бою. Как и обычно, выигравшая сторона, включая дредноут, может преследовать (advance) противника или консолидироваться (consolidate) только если отступят все вражеские отряды.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ ДРЕДНОУТА

Дредноуты часто вооружены исключительно мощным оружием для ближнего боя. Если дредноут вооружен таким оружием, то оно удваивает его силу до максимум 10-ой и игнорирует защитную броню. Другими словами, оружие ближнего боя является энергетическим кулаком (power fist), но бьющим не последним, а в порядке инициативы.

Дредноут, вооруженный двумя орудиями ближнего боя, получает дополнительно + 1 атаку, как и пешие отряды.

ОБЕЗДВИЖЕННЫЕ ДРЕДНОУТЫ В РУКОПАШНОЙ

Обездвиженные дредноуты могут наносить удары в ответ, но количество их атак снижается на 1 за каждый результат “Immobilised”, выброшенный по таблице повреждений. Бронебойные гранаты и мелта-бомбы бесполезны против подвижного дредноута, но их можно использовать против дредноутов уже обездвиженных или с оглушенным экипажем на начало фазы рукопашного боя.

ПРОЧАЯ ХОДЯЧАЯ ТЕХНИКА В РУКОПАШНОЙ СХВАТКЕ

Передвижные орудийные платформы типа Страж имперской гвардии или Боевой Ходун эльдар могут сражаться в рукопашную также, как и Дредноут. Однако их низкий уровень силы и маленькое количество атак показывают, что они не предназначены для этого.

МОРАЛЬ ТЕХНИКИ

Техника никогда не проходит тестов на мораль. Это представляется, что у экипажа техники непоколебимая вера, как в свою машину, так и в вас – верховного главнокомандующего. В особых случаях, для отображения неопытного экипажа, можно применять специальные правила, чтобы танки оттесняли при проникающих или скользящих попаданиях.0

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ (JUMP PACK TROOPS)

Некоторые специальные подразделения применяют устройства, позволяющие им на большой скорости перемещаться по полю боя. Это делает их особо хорошими в качестве штурмовых отрядов, а также помогает наносить быстрые контрудары в тылу противника или по его незащищенным флангам. Эти устройства получили общее название – прыжковые ранцы (jump packs), но их внешний вид сильно варьируется от расы к расе. Например, штурмовые отряды космических десантников и орков используют прыжковые ранцы на базе турбореактивных двигателей, в то время как воины аспекта эльдар Стремительные Ястребы отдают предпочтение крылоподобным устройствам со встроенным антигравитационным мотором, позволяющие им зависать в воздухе, стремительно пикируя на врага. Имеются и более экзотические высококомобильные подразделения типа эльдарских Пауков Варпа, использующих портативные телепортационные устройства или Демонов Хаоса, использующих свои сверхъестественные способности.

Независимо от их типа, подразделения с прыжковыми ранцами сражаются в таких же боевых построениях, как и прочие отряды. Они также соблюдают все игровые правила, применимые к прочим подразделениям.

ДВИЖЕНИЕ МОДЕЛЕЙ С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ

Отряды, оснащенные прыжковыми устройствами, могут двигаться на дистанцию до 12” в фазу своего движения. Они также могут броситься в атаку на расстояние до 6” в фазу рукопашного боя, если в пределах этого расстояния от них находится вражеская модель. Другими словами, они двигаются в два раза дальше пехотных подразделений, а атакуют на одинаковую дистанцию.

Когда отряд с прыжковыми ранцами движется по местности, то он игнорирует все особенности ландшафта (будь то труднопроходимый или вообще непреодолимый), так как при его движении не происходит непосредственного контакта с землей. Проблемы возникают лишь при приземлении в труднопроходимую местность: в этом случае бросайте D6 кубик, на 2 – 6 модель приземляется благополучно, на 1 – она разбивается. Никакие типы брони не спасают ее от этого.

СТРЕЛЬБА ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ

Модель с прыжковым ранцем может стрелять из оружия, используя свой показатель BS. При этом используются стандартные правила стрельбы из разных видов оружия, описанные в соответствующем разделе.

СТРЕЛЬБА ПО ПОДРАЗДЕЛЕНИЮ С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ

Используются стандартные правила стрельбы по пехотным подразделениям, т. е. S (сила) оружия, стреляющего сравнивается с T (стойкостью) цели, далее при нанесении ранения бросаются спасброски и т. д.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Отряды с прыжковыми ранцами сражаются в рукопашную также, как и пехотные подразделения (используя показатели WS, S, A модели и т. д.). Существует только одно отличие: из-за своей высокой скорости отряд с прыжковыми ранцами может отступать (fall back) и преследовать (advance) противника на расстояние 3D6”.

КАВАЛЕРИЯ

В 41 тысячелетии некоторые армии имеют в своем составе не только пешие отряды, но и отряды, едущие в бой на лошадях, закованных в броню кабанов, демонических созданий и прочих странных существах. Такие подразделения называются кавалерией.

К кавалерии относятся все правила прочих пехотных частей: она должна соблюдать боевое построение с расстоянием между фигурами до 2", проходить тесты на мораль, танковый шок и т. д.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КАВАЛЕРИИ

Кавалерия передвигается на 6", но может атаковать на 12", если в пределах этого расстояния находится вражеский отряд. Кавалеристы на некоторых экзотических тварях могут с большей или меньшей скоростью атаковать противника, но все их особенности и специальные правила отражаются в их профиле.

Труднопроходимые участки поверхности отражаются на передвижении кавалерии несколько иначе, чем на пеших подразделениях. Если кавалерия вступает на труднопроходимую местность, то бросайте D6 кубик за каждую модель в подразделении: на 2 – 6 не происходит ничего экстраординарного, на 1 с моделью случается несчастный случай, и она удаляется из игры. Никакая броня при этом не дает возможности спасброска.

СТРЕЛЬБА КАВАЛЕРИЕЙ

Наездники могут свободно стрелять из любого оружия, используя свой показатель BS. При этом действуют все стандартные правила стрельбы из разных типов вооружений, изложенные в соответствующем разделе.

СТРЕЛЬБА ПО КАВАЛЕРИИ

При стрельбе по кавалерии используются стойкость всадника для броска на ранение. Также можно делать спасброски, как обычно. Можно использовать спасбросок за укрытие (cover save), если она оставалась стационарной в предыдущую фазу своего движения.

КАВАЛЕРИЯ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Кавалерия сражается в рукопашную также, как и пехотные подразделения (используя показатели WS, S, A модели и т. д.). Существует только одно отличие: из-за своей высокой скорости кавалерия может отступить (fall back) и преследовать (advance) противника на расстояние 3D6".

БАЙКИ (BIKES)

Байки являются наиболее широко используемой техникой в 41 тысячелетии. Они есть у множества рас в самом разном виде и для различных целей. Космические десантники используют байки для молниеносных нападений и для разведки местности. Эльдары используют для тех же целей реактивные байки (Jetbikes) с антигравитационными двигателями.

Все эти армии своими яростными атаками и высококомобильными подразделениями. Их байки дают им возможности производить сложные маневры, громя врага на его ключевых позициях. Капитул космических десантников “Темные ангелы” (Dark Angels) имеют даже отдельную боевую роту, известную под названием “Крыло ворона” (Ravenwing), все члены которой используют в качестве передвижения байки и прочую легкую технику, в управлении которой им нет равных.

В рамках игры Warhammer 40000 байки считаются пехотой, а не техникой, хотя они намного быстрее, чем обычные пехотные подразделения. Они используют и некоторые правила для техники, но в целом являются быстрыми, мобильными и сильными в рукопашном бою пехотными подразделениями. Байки сражаются отрядами, соблюдая все правила боевого построения. Они проходят все виды тестов на мораль.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БАЙКОВ

Байки могут двигаться на расстояние до 12” в фазу своего движения и нападать на 6” в фазу рукопашного боя, если в пределах этого расстояния есть вражеские отряды. Некоторые виды байков способны перемещаться с еще большей скоростью, но более подробно их специальные правила излагаются в Кодексах отдельных армий.

Труднопроходимая местность оказывает на байки такое же влияние, как и на технику, но с той разницей, что вместо результата Immobilised (обездвижен) байк просто удаляется из игры, т. е. при въезде байка на труднопроходимый рельеф местности (difficult terrain) необходимо бросить D6 кубик: на 2 – 6 не происходит ничего особенного, на 1 байк удаляется из игры без возможности сделать спасбросок.

СТРЕЛЬБА С БАЙКОВ ИХ НАЕЗДНИКАМИ

Байкеры могут выбрать стрелять из персонального ручного оружия или оружия, установленного на байке. В обоих случаях используется их показатель BS. Если байк оставался стационарным, то можно стрелять из скорострельного оружия (Rapid fire), переносимого стрелком, с полным эффектом.

Оружие, установленное на самом байке, всегда считается стационарным для правил стрельбы, даже при движении байка. То есть любое скорострельное оружие (Rapid fire) на байке будет всегда стрелять 1 раз на максимальную дистанцию и 2 раза на 12”. При движении байка можно стрелять даже из тяжелого оружия (heavy weapon).

СТРЕЛЬБА ПО БАЙКАМ

При стрельбе по байкам, используются стандартные правила стрельбы. Особенностью байков является то, что ездок получает дополнительно 1 единицу стойкости (+1 Toughness) из-за дополнительной защиты, предоставляемой металлическим корпусом машины.

Кроме того, байкам разрешено пользоваться спасбросками, как обычно, но не могут использовать спасбросок за укрытия.

БАЙКИ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Байки сражаются в рукопашную также, как и пехотные подразделения (используя показатели WS, S, A модели и т. д.). Существует два отличия: и в рукопашном бою они получают бонус в +1T (стойкость);

а также из-за своей высокой скорости байки могут отступать (fall back) и преследовать (advance) противника на расстояние 3D6”.

ШТУРМОВЫЕ БАЙКИ (ATTACK BIKES)

Экипаж штурмовых байков состоит из двух человек, на них устанавливается обычно тяжелое оружие (в боковой коляске). Штурмовые байки следуют всем правилам обычных байков с той лишь разницей, что они могут стрелять в свою фазу стрельбы из двух орудий и имеют улучшенный спасбросок. В рукопашном бою штурмовой байк бьется по правилам обычной пехоты, но с 2 А (атаками).

РЕАКТИВНЫЕ БАЙКИ ЭЛЬДАР (JETBIKES)

Эльдары используют байки, оснащенные антигравитационными двигателями, позволяющими им летать на высоте нескольких метров над поверхностью земли и использовать резкие ускорения для преодоления препятствий, т. е. в их случае комбинируются особенности байков и летающей техники (skimmers). Реактивные байки используют все правила обычных байков, за исключением того, что они могут свободно пролетать над любыми видами ландшафта, но если реактивный байк начинает свое движение из труднопроходимой местности (difficult terrain), или приземляется на нее, то необходимо бросить D6 кубик: на 2 – 6 не происходит ничего особенного, на 1 – реактивный байк терпит аварию и удаляется из игры, при этом спасбросок не действует. Обратите внимание, что в отличие от летающей техники (skimmers), в рукопашной схватке реактивный байк дерется как стандартный байк, т. е. не действует правило, что его можно поразить только на 6 на D6 кубике.

ВЫБОР АРМИИ

Итак, теперь вы знаете из предыдущих разделов все правила и принципы игры Warhammer 40000, дело осталось за малым: выбирайте себе армию по душе, красьте ее и вперед – за великими победами, ну а иногда горькими поражениями. Лишь окунитесь в этот мир, и он вас никогда не отпустит из своих объятий.

Что же необходимо в первую очередь для игры? Это, конечно же армия на определенное количество очков, во-вторых, противник с армией (желательно такого же размера, но не обязательно) и в-третьих, - игровой стол. Вот с него то мы начнем.

Итак, размеры игрового стола зависят в первую очередь от размера армий игроков. Но установлены стандартные размеры, используемые для турниров по этой потрясающей игре. Они таковы: длина поля боя должна быть 6 – 8 футов (1.8 – 2.4 метра), ширина – 4 – 6 футов (1.2 – 1.8 метра). Можно играть и на меньших столах, но помните, чем больше стол, тем больше поле для маневрирования.

Что касается армии, то, пожалуй, сложнее всего определиться с расой, ведь у каждой из них своя уникальная подборка подразделений, своя тактика ведения боя. Можно, конечно, спросить совета у более опытного игрока, но лучше выбирать не умом, а сердцем. В конце концов, все расы весьма хорошо сбалансированы и шанс победить противника есть у каждого, нужно лишь немного поиграть, чтоб выработать свою собственную тактику. Зато раскраска любимых моделей может доставить много приятных минут.

Итак, предположим, что вы определились с расой, как же быть дальше? Как выставить две равноценных армии на поле боя, ведь две модели могут очень сильно отличаться друг от друга по параметрам? Основным руководством для вас должна стать очковая стоимость модели (point value). Эта очковая стоимость и отображает уровень ее крутизны. Узнать очковую стоимость модели можно из Кодекса вашей армии. Кодекс представляет из себя небольшого размера книгу (по каждой расе есть свой собственный Кодекс), описывающий все типы подразделений, их вооружений, специальные правила, присущие данной расе и множество иллюстраций с вариантами раскраски моделей. С помощью кодекса вы можете подсчитать общую очковую стоимость вашей армии, ну а ваш противник своей. Для равной и справедливой игры общие очковые стоимости ваших армий должны совпадать или варьироваться в небольших пределах. Обычно в игре Warhammer 40000 бои проводятся армиями в 1000, 1500 или 2000 очков. Это значит, что общая стоимость фигур, составляющих армию, должна равняться или быть немного меньше (но не больше! Например, при игре на 1000 очков, армия в 998 – это нормально, но 1001 – уже нельзя) данного уровня.

Второй момент, который необходимо соблюдать при подборе армии – ее военная структура. В игре Warhammer 40000 существует пять типов подразделений: Главнокомандующий (HQ), Элита (Elites), Стандартные подразделения (Troops), Быстроходные подразделения (Fast Attack), Подразделения тяжелой огневой поддержки (Heavy Support). Конечно, структура подразделений может варьироваться при выполнении разных миссий, но в целом существует так называемая “Стандартная боевая структура”, которое необходимо соблюдать при подборе армии.

СТАНДАРТНАЯ БОЕВАЯ СТРУКТУРА		
Минимум	Тип подразделений	Максимум
1	HQ	2
2	Troops	6
3	Elites	3
3	Fast Attack	3
3	Heavy Support	3

Конечно же не особо интересно играть на пустом столе. Ведь от ландшафта зависит 99% интереса, который вызывает игра. Что бы процесс расстановки местности не занял у вас долгие часы, мне хотелось бы более подробно описать этот процесс ниже.

ПОЛЕ БОЯ

Поле боя – это действительно ПОЛЕ деятельности для игрока. Каждый может своими руками из самых обычных подручных средств создать такой ландшафт, от которого дух захватит. А сколько удовольствия доставляет игра на красиво сделанной местности, покрытой холмами, реками, лесами и т. д.!

Но ближе к делу. Во вселенной Warhammer 40000 существует множество планет с самыми разными условиями жизни, разнообразной флорой, фауной, климатическими условиями. Конечно, невозможно всего этого отобразить в игре во всех подробностях, однако авторы попытались облегчить эту задачу тем, что поделили все типы миров на 4 основные категории: **Пустынные миры, Сельскохозяйственные миры, Ледяные миры, Смертельные миры.**

Конечно же вы можете (когда станете опытнее) создать себе на поверхности игрового стола местность любого вида и правила, приведенные ниже будут, надеюсь, служить для вас хорошим ориентиром.

МЕТОД РАССТАНОВКИ КУСОЧКОВ ЛАНДШАФТА

С противником всегда можно договориться расставить участки ландшафта по обоюдному согласию, но с целью предотвращения возможных споров лучше пользоваться следующим методом.

Поделите стол по длине и по ширине на участки, размером 24” (0.6 метра) (можно побольше, но не меньше). На каждый из полученных квадратов (как правило 6 штук), бросается D3 кубик (т. е. D6 с результатами 1-2=1; 2-3=2; 4-5=3). Это число означает количество единиц ландшафта, которое будет выставлено в этом квадрате. Далее набросайте в каждом из квадратов типы ландшафта на одной из таблиц 4-х основных типов миров, приведенных ниже. Игроки могут по взаимному согласию выбрать один из 4-х миров или бросить D4 кубик и посмотреть номер какой из таблиц выпадет.

ТАБЛИЦА 1

Генератор ландшафта пустынных миров (Бросайте 2D6)
Загрязненная за тысячи лет интенсивного индустриального использования, поверхность многих миров (в особенности с гигантскими городами-муравейниками) превратилась в токсическую пустыню из химических отходов, пепла и песка)
2. Токсичная река. Токсичные реки очень опасны и непреодолимы для пехоты, кавалерии, байков и техники. Токсичная река должна быть так размещена на игровом столе, чтоб она вытекала из места недалеко от его края и заканчивалась рядом с другим краем стола. Токсичная река не может вытекать из ниоткуда и утекать в никуда, также она не может занимать свыше половины длины стола, если только оппоненты не договорились об обратном. Токсичную реку нельзя пересекать, кроме как через мост. Исключение составляют лишь летающая техника (skimmers) и подразделения с прыжковыми ранцами (jump pack), если только они не заканчивают фазу своего движения в реке. Токсичная река должна иметь минимум одно место на всем протяжении ее течения, через которое ее можно пересечь. Если она протянулась более чем на половину длины игрового стола, то должна иметь минимум 2 таких места.
3. Грязевой поток или канал. Грязевой поток считается тяжело преодолимой местностью (difficult terrain) для пехоты, кавалерии и байков, с другой стороны, берега и насыпи, образованные потоками и каналами, предоставляют укрытие (cover). Грязевой поток или канал должен быть размещен по правилам, действующим для токсичной реки. Грязь не считается сложно преодолимой местностью для техники (difficult terrain).
4. Грязевые пласты. Представляют из себя пространство не более, чем 9”x9”, покрытое тонким слоем грязи. Грязевые пласты являются тяжело преодолимой местностью (difficult terrain) для пехоты, кавалерии, байков, но так как они плоские, то не предоставляют укрытия. На движение техники они не оказывают действия.

5. Свалки. Свалки усеяны бочками; кучами утиля, отбросов; разбитой техникой; трубами; шинами и крышками; пустыми упаковками и т. д. Такого рода местность предоставляет укрытие (cover) для пехоты, не замедляя при этом ее движения. Для байков, кавалерии и техники свалка является трудно преодолимой местностью (difficult terrain). Местность под свалку не должна занимать пространства более, чем 12"x12".
6. Горные породы. Местность, покрытая скальными образованиями, не должна быть более, чем 12"x12". Скальные породы предоставляют укрытие для пехоты (cover) и считаются трудно преодолимой местностью (difficult terrain) для всех типов подразделений. Большие скалы – непреодолимы для техники (impassable).
7. Выжженные дюны. Два или три небольших холма, образованных из песка, нанесенного ветром. При движении через них, дюны считаются трудно преодолимой местностью (difficult terrain).
8. Кратеры. Кратеры служат укрытием (cover) для пехоты, находящейся внутри них, и не препятствуют передвижению. Очень большие кратеры предоставляют укрытие (cover) для техники, но считаются в этом случае тяжело преодолимой местностью (difficult terrain).
9. Химические пустыни. Представляют из себя территории, загрязненные токсинами и кислотами, размером не более 9"x9". Передвижение по загрязненному химикатами пространству очень опасно, поэтому бросайте D6 кубик за каждую модель, которая вступает на эту территорию. На 1 модель пехоты, кавалерии или байка получает попадание (hit) с S4, можно использовать обычные спасброски. Техника, выбросившая 1 – остается обездвижена (immobilised) до конца игры.
10. Старые руины. Зброшенное здание или группа из нескольких строений (от 1 до 4). Эти постройки когда-то были или лачугами в составе небольшого поселения, а иногда тюрьмой или храмом. Руины могут быть окружены разрушенными заборами или стенами длиной не более 12".
11. Шахта. Работающая или заброшенная шахта с подпорками, транспортными туннелями, рельсами и т.д. (от 2 до 4 штук). Шахта может быть окружена разрушенными заборами или стенами длиной не более 12".
12. Поселение. Комплекс построек (от 2 до 4 штук). Любое строение предоставляет великолепное укрытие (cover) для пехоты, а если оно достаточно велико, то и для техники. Поселение может быть окружено забором или стеной длиной не более 12".

ТАБЛИЦА 2

Генератор ландшафта сельскохозяйственных миров (Бросайте 2D6)
Многие планеты представляют из себя фермерские миры, большая часть поверхности которых отведена под сельскохозяйственные угодья. Их продукция вывозится космическими кораблями, чтоб прокормить миллиарды иждивенцев из перенаселенных планет-муравейников, входящих в Империю.
2. Глубокая река или озеро. Вам предоставляется возможность самим выбрать реку или озеро. Река должна быть так размещена на игровом столе, чтоб она вытекала из места недалеко от его края и заканчивалась рядом с другим краем стола. Река не может вытекать из ниоткуда и утекать в никуда, также она не может занимать свыше половины длины стола, если только оппоненты не договорились об обратном. Глубокую реку нельзя пересекать технике, кроме как через мост или брод. Исключение составляют лишь летающая техника (skimmers) и подразделения с прыжковыми ранцами (jump pack), если только они не заканчивают фазу своего движения в реке. Для прочих подразделений река является особо трудно преодолимой местностью (very difficult terrain), поэтому бросайте 1D6 кубик для определения дальности движения. Глубокая река должна иметь минимум одно место на всем протяжении ее течения, через которое ее можно пересечь. Если она протянулась более чем на половину длины игрового стола, то должна иметь минимум 2 таких места. Озеро не должно быть размером более 12"x12", и имеет те же особенности, что и река.
3. Мелкая речка, оросительный канал. Выберите мелкую речку, которая считается трудно преодолимой местностью (difficult terrain) или оросительный канал. Реки, протоки и каналы должны быть расположены на столе по правилам, действующим для глубоких рек и озер, с аналогичными особенностями их преодоления.
4. Поля с посевами. Поля со злаками большой высоты, которые могут быть отгорожены оградой или забором. Для пеших подразделений и техники эти поля считаются трудно преодолимой местностью (difficult terrain). Для пеших подразделений поле является так же укрытием (cover), предоставляющим 6+ спасбросок, т. к. пехоту тяжело заметить в зарослях злаков. Для техники они не являются укрытием. Посевы могут занимать площадь разного размера. На сельскохозяйственных планетах под них используют целые континенты. В игре же они должны быть размером от 6 до 12 кв. дюймов.
5. Свалки. Свалки усеяны бочками; кучами утиля, отбросов; разбитой техникой; трубами; шинами и крышками; пустыми упаковками и т. д. Такого рода местность предоставляет

укрытие (cover) для пехоты, не замедляя при этом ее движения. Для байков, кавалерии и техники свалка является трудно преодолимой местностью (difficult terrain). Местность под свалку не должна занимать пространство от 6 до 12 кв. дюймов.
6. Лес или плантация. Лес или плантация считаются трудно преодолимой местностью (difficult terrain). Но при этом отряды в лесу или на плантации будут считаться находящимися в укрытии (cover). По сути плантация – тот же самый лес, но с деревьями (а иногда более экзотическими растениями или гигантскими грибами), посаженными рядами. Лес или плантация может быть любого размера, но лучше использовать массивы от 6 до 9 кв. дюймов.
7. Холм или лес / плантация. Выберите или холм, или лес / плантацию для размещения на игровом поле.
8. Холм. Холмы не влияют на передвижение отрядов, но они предоставляют отличную позицию для тяжелого оружия и артиллерии.
9. Стены, трубопроводы, изгороди. Разместите на игровом столе стену, трубопровод, изгородь или иное линейное препятствие общей длиной до 12". Данный вид препятствий может быть преодолен, но он замедляет движение пехоты и кавалерии и считается для них трудно преодолимой местностью (difficult terrain). В то же время, байки и техника могут просто проломиться сквозь них (это конечно зависит от размера). Большинство такого рода препятствий представляет из себя отличную позицию для обороны и предоставляет укрытие (cover). Но, например цепная секционная изгородь не дает возможности укрыться за ней, хотя по прежнему считается трудно преодолимым препятствием (difficult terrain).
10. Строение. Одиночное здание. Может быть маленьким лесохранилищем, резервуаром воды, элеватором, большим жилым домом или гробницей. Здание может быть разрушенным и иметь стену или изгородь длиной до 6".
11. Комплекс фермы. Группа от двух до четырёх строений. Комплекс может иметь стену или изгородь длиной до 12".
12. Крутой, обрывистый холм. Крутой холм считается трудно преодолимой местностью (difficult terrain) и может иметь, с одной стороны, обрыв, который могут преодолевать только летающая техника (skimmers) и подразделения с прыжковыми ранцами (jump packs).

ТАБЛИЦА 3

Генератор ландшафта ледяных миров (Бросайте 2D6)
Многие планеты имеют снежную шапку в полярных широтах, но некоторые из них так далеки от своего солнца, что на их поверхности царит постоянный ледниковый период. При наличии небольшого воображения можно использовать эту таблицу для пустынных миров, заменив снег на песок.
2. Глетчер (ледник). Очень медленнодвигающийся лед, испещренный расселинами. Глетчер должен быть расположен таким образом, чтобы он начинался недалеко от края стола и заканчивалась рядом с другим краем стола. Он не может возникать из ниоткуда и исчезать в никуда, также он не может занимать свыше половины длины стола, если только оппоненты не договорились об обратном. Глетчер покрыт разломами и бороздами и считается труднопроходимой местностью (difficult terrain), и дает укрытие (cover) пехоте. Глетчер может иметь D6 расселин и D6 скрытых расселин (см. ниже) на своей поверхности.
3. Замерзшее озеро. Замерзшее озеро покрыто толстым слоем льда поверх воды или это может быть замерзший азот, метан или иная экзотическая субстанция. Замерзшее озеро считается открытым пространством для пехоты, байков и кавалерии, но трудно преодолимой местностью (difficult terrain) для техники, включая ходячую. Если техника становится обездвиженной (immobilised) на поверхности замерзшего озера, бросайте D6 кубик в начале каждого следующего хода. На 1 – техника проваливается под лед и считается уничтоженной.
4. Скрытые расселины в леднике. Поверхность льда покрыта глубокими трещинами, которые прикрывает недавно выпавший снег, и они становятся невидимыми. Эти расселины могут быть длиной от 6" до 18" и шириной от 1" до 6". Они считаются трудно преодолимой местностью (difficult terrain), а также необходимо бросать D6 кубик на каждую модель, пересекающую расселину. На 1 – она проваливается через тонкий слой снега в разлом и считается погибшей.
5. Расселина в леднике. Поверхность льда покрыта глубокими трещинами. Эти расселины могут быть длиной от 6" до 18" и шириной от 1" до 6". Расселины являются непреодолимым (impassable) препятствием.
6. Лес. Лес из особо морозоустойчивых деревьев (обычно хвойных). Как вариант, вы можете поставить вместо леса местность с гигантскими ледяными кристаллами. Лес должен быть от 6" до 12" в диаметре.
7. Холм или лес. Выберите или холм, или лес для размещения на игровом поле. Холм будет считаться трудно преодолимой местностью (difficult terrain), из-за того, что он покрыт большими снежными наносами.

8. Холм. Как упомянуто выше, холм будет считаться трудно преодолимой местностью (difficult terrain).
9. Очистительный завод. Маленький комплекс от 1 до 3 зданий, соединенных мостиками и подъемниками. Завод может быть разрушен и может иметь стену или изгородь длиной до 6”.
10. Исследовательская станция. Группа из нескольких зданий (от двух до четырех). Комплекс может иметь стену или изгородь длиной до 12”.
11. Вход в город. Большая одиночная постройка, защищающая вход в подземный город. Часто такие входы располагаются в центре комплекса защитных бункеров и башен.
12. Снежная буря. Хотя снежная буря и не является местностью в полном смысле этого слова, она - неотъемлемая часть любого сражения, проходящего на ледяных мирах. Можно выбрать, чтоб снежная буря действовала над всей поверхностью поля боя или решить, чтоб она постепенно наступала от любого края стола со скоростью 12” в ход. Все передвижения в зоне снежной бури осуществляются как по трудно преодолимой местности (difficult terrain). Дальность стрельбы ограничена в 12”, а на попадание (hit) необходимо выбрасывать 6, независимо от уровня BS модели.

ТАБЛИЦА 4

Генератор ландшафта миров смерти (Бросайте 2D6)
Миры смерти являются самыми опасными планетами в галактике. Миры смерти варьируются от джунглей, наполненных прожорливыми и смертоносными формами дикой жизни, до бесплодных, покрытых скалами пустынь, сотрясаемых извержениями вулканов, метеоритными бомбардировками и ионными штормами. Ниже приведен пример генератора местности для мира смерти, покрытого джунглями.
2. Болота и топи. Болота мира смерти безумно опасны и являются труднопроходимой местностью (difficult terrain) для всех подразделений. В дополнение к этому, бросайте D6 кубик на каждую модель, вступившую в зону болота. На 1 её засосало (утонула, съедена, потерялась и т. д.). Болото должно покрывать территорию около 12” в диаметре.
3. Осыпающиеся скалы. Осыпающиеся скалы выглядят крепкими, но крошатся при контакте. Они считаются трудно преодолимой местностью (difficult terrain) для всех типов подразделений, но не считаются укрытием. Территория с осыпающимися скалами занимает от 6 до 12 кв. дюймов.
4. Термотропические лозы. Термотропические лозы – растения, которых привлекают источники тепла – например существа, техника. Они исключительно быстро растут и покрывают собой всё, что останавливается на более-менее продолжительное время. Поверхность с термотропическими лозами считается трудно преодолимой (difficult terrain) для всего, передвигающегося по ней, но также и предоставляет укрытие (cover). Если подразделение заканчивает свое движение в местности с термотропическими лозами, то ему наносится одно попадание (hit) с S5 на 4+ на D6 кубике. Спасброски используются как обычно. Если удар наносится по технике, то рассчитывать его надо по отношению к задней броне. Термотропические лозы покрывают пространство не более 6 кв. дюймов.
5. Венерина ловушка. Венерина ловушка – это всеохватывающее название, используемое для группы хищных, неподвижных растительных форм, которые в состоянии поймать и съесть существ размером с человека (или даже больше). Пометьте место расположения Венериной ловушки каким-нибудь предметом (монетой, маленьким кусочком ландшафта). Каждое подразделение, передвигающееся в 6” от Венериной ловушки, получает D6 нанесенных по ней атак (hit) с S4. Могут использоваться любые спасброски. Даже техника может подвергнуться атаке (атаки отыгрываются по отношению к уровню брони с той стороны, которая наиболее близка к растению. Венерина ловушка не подлежит ответной атаке, т. к. по большей части она хорошо скрыта под землей.
6. Джунгли. Местность, покрытая джунглями, отличается сложностями по преодолению её (difficult terrain). Подразделения в джунглях получают укрытие (cover). Джунгли могут быть разного размера, но на игровом столе обычно от 6 до 12 кв. дюймов.
7. Джунгли или холм. Выберите джунгли или холм для установки на игровом столе.
8. Холм. Разместите холм на поле боя. Он не будет влиять на передвижение и предоставлять укрытие, но будет давать лучшую огневую позицию для стреляющих с него.
9. Заросшее поселение. Поселение, которое заросло смертельными обитателями мира смерти. Оно включает в себя группу зданий (от двух до четырех) и может иметь стену или изгородь длиной до 12”. Все виды передвижений на территории поселения отыгрываются как для трудно преодолимой местности (difficult terrain).
10. Плюющийся кактус / удушающие лозы. На столе эта местность отображается в виде джунглей, но каждый раз, когда двигающееся по ней подразделение выбрасывает два одинаковых значения на кубиках (при броске на дальность передвижения), то оно считается атакованным. По нему наносится D6 атак (hit) от кактуса, плюнувшего в него отравленными

иглами или лозы, обвившейся вокруг шеи солдата. Осуществите спасбросок для каждой атакованной модели. Техника не подвержена их действию, но имеет шансы остаться обездвиженной (immobilised) из-за особенностей ландшафта.
11. Логовище хищника. Это может быть пещера, что-либо скрытое в зарослях деревьев или нечто иное. Если подразделение передвигается в 6” от логова хищника, одна модель может быть атакована и утащена им на 4+ на D6 кубике. Нельзя использовать спасброски. Логовище хищника не может быть атаковано.
12. Кипящая грязь / ямы со смолой. Местность с пузырящейся, нагретой вулканической деятельностью грязью или смолой. Она считается особо трудно преодолимой местностью (very difficult terrain), поэтому бросайте 1D6 кубик для определения дальности движения; однако предоставляет укрытие (cover). Техника автоматически становится обездвиженной (immobilised), если попытается проехать через яму с грязью или смолой. В дополнение к этому, бросайте спасбросок для каждой модели, завершившей свой ход в яме. Модели, не прокинувшие спасбросок, свариваются заживо. Ямы с кипящей грязью / смолой могут быть до 12 кв. дюймов по площади.

После того, как были определены типы ландшафта для каждого квадрата игрового стола, необходимо поместить кусочки местности в центр квадрата и бросать на каждый из них Scatter dice и D6 кубики, для определения, в какую сторону они сместились. Можно расставить их без этой операции по взаимному согласию. После этого можно считать поле готовым к сражению.

СЦЕНАРИИ И МИССИИ

Разработчик игры, фирма Мастерская Игр (Games Workshop), создала целый ряд готовых сценариев сражений, каждый из них поделен на отдельные миссии. Они не являются обязательной частью игры, а служат лишь для повышения интереса и разнообразия игрового процесса. Автор считает, что в рамках данного перевода не имеет смысла приводить их конкретные описания. По-видимому, в дальнейшем выйдет отдельная книга, включающая конкретное описание всех типов сценариев, миссий, правил по проведению кампаний и т. д., в которую войдет не только материал из английского варианта правил, но и переводы ряда тематических статей из журнала White Dwarf. Пока же наша цель — дать общие представления о правилах, игровом процессе и рекомендации по организации и проведению битв.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЕВ

В некоторых миссиях используются специальные правила, которые позволяют более полно отразить картину и все особенности играемого сражения. Перечень специальных правил приведен ниже:

- **Deep strike**
- **Fortifications**
- **Hidden Set-up**
- **Infiltrators**
- **Night Fighting**
- **Obstacles**
- **Preliminary Bombardment**
- **Random Game Length**
- **Reserves**
- **Sentries**
- **Sustained Attack**
- **Victory Points**

Из вышеперечисленного списка ниже рассматриваются основные специальные правила, наиболее часто используемые игроками. Более подробная информация будет опубликована позднее (читайте об этом выше). Начинающему же игроку будет более, чем достаточно приведенного ниже материала.

DEEP STRIKE (ГЛУБОКИЙ УДАР)

Подразделения со способностью DEEP STRIKE начинают игру, находясь всегда в резерве. Когда они станут доступны, их можно разместить, где угодно на столе. Для этого выбери любое место и положи на него артиллерийский (ordnance) маркер. Бросьте Scatter dice. При выпадении символа HIT маркер остается на месте; при выпадении стрелки, сдвинь его на 2D6” в указанном направлении. Когда его окончательная позиция установлена, выстави на него все модели подразделения, делающего DEEP STRIKE. Эти модели не могут двигаться и нападать в ход своего появления, но могут стрелять (при этом они считаются передвигавшимися).

Если вы выбросили на 2D6 кубиках две единицы, то подразделение считается исчезнувшим в Варпе.

Если маркер при смещении покидает край стола, то подразделение становится недоступным до конца игры.

INFILTRATORS (СКАУТЫ-РАЗВЕДЧИКИ)

Инфильтраторы имеют возможность просачиваться вперед, разведывая местность перед идущими позади основными силами. Из-за того, что они имеют навыки по лучшей маскировке, лучшему

использованию особенностей рельефа для укрытия, чем прочие подразделения, их можно, наряду с другими диверсантами, размещать впереди основных сил.

Варианты их размещения могут варьироваться от миссии к миссии, но обычно разрешают размещать их в последнюю очередь или давать им дополнительный ход перед началом сражения. Но более подробно все особенности изложены в описании самой миссии. Если применение инфильтраторов особо не оговорено в миссии, то они выставляются как обычно, вместе с остальными подразделениями в армии, обстоятельства сражения не позволяют им воспользоваться своими специальными навыками.

NIGHT FIGHTING (НОЧНОЙ БОЙ)

Ночью засечь противника особо тяжело. Не только из-за того, что темно, но просто зачастую тяжело отличить свое подразделение от вражеского. Это сбивает с толку воинов с обеих сторон. Поэтому иногда может случиться, что, не разобравшись, подразделение не откроет огонь по вражескому отряду рядом со своими позициями, но будет расстреливать более отдаленное от них подразделение противника.

Перед началом стрельбы вы должны проверить, видит ли ваш отряд противника. Бросьте 2D6 и умножьте сумму, выпавшую на этих двух кубиках, на 3, что даст в результате число от 6" до 36" (на столько подразделение видит). После этого, если сможете осуществите стрельбу. 2D6 бросаются на каждое подразделение в целом, а не на отдельные модели в нем. При стрельбе из навесного (Guess) оружия никаких ограничений по дальности видимости не существует, но при бросании Scatter dice, кидайте не один, а два D6 на дальность смещения выстрела.

RANDOM GAME LENGHT (ВАРЬИРУЮЩАЯСЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ)

В некоторых сценариях используется правило RANDOM GAME LENGHT, чтобы внести элемент случайности, который может повлиять на планы генерала. Варьирующая продолжительность игры может представлять собой такие варианты, как: время, оставшееся до наступления темноты, нехватка топлива или боеприпасов у одной из сторон или перемещение сражения в другой сектор и т. д.

В любом случае продолжительность игры будет составлять минимум 4 хода (если одна из сторон не успеет проиграть до этого). В конце 4-го хода бросьте D6 кубик: при результате 2+ будет пятый ход; в конце пятого хода бросьте кубик – на 3+ будет шестой ход и т.д. Если выкинута цифра ниже необходимой, то игра прекращается.

Следующий ход на	Ход 4	Ход 5	Ход 6	Ход 7	Ход 8+
	2+	3+	4+	5+	6+

RESERVES (РЕЗЕРВЫ)

Резервами называются подразделения, которые находятся в том же секторе, что и войска, вовлеченные в битву и способные подойти к ним на подмогу.

Подразделения, находящиеся в резерве, не выставляются в начале битвы, но будут доступны в дальнейшем. Резервы не могут прибыть в первый ход.

Резерв появляется на	Ход 1	Ход 2	Ход 3	Ход 4+
	--	4+	3+	2+

Как только нужный результат выброшен, резерв должен двигаться от края стола в зоне игрока, если только не действуют особые правила. Это необходимо сделать незамедлительно. Если подразделение загружено в транспортное средство, то оно появляется, как только выброшено необходимое число на появление этого транспорта.

VICTORY POINTS (ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ)

Победные очки суммируются в конце игры для определения выигравшей стороны. Для определения суммы победных очков, необходимо сложить очковую стоимость моделей, убитых или серьезно поврежденных вашей армией.

Каждое уничтоженное подразделение приносит сумму победных очков, эквивалентных их очковой стоимости. Подразделения, при отступлении покинувшие поверхность стола или отступавшие на момент окончания игры считаются уничтоженные.

Если подразделение потеряло свыше половины своего состава, то сумма победных очков составляет половину от очковой стоимости подразделения. Если оно потеряло менее половины своего состава, то противник не получает победных очков.

Поврежденная техника дает победных очков на половину своей очковой стоимости, уничтоженная – на полную стоимость. Даже если в отряд входит несколько единиц техники (например Vurug эльдар) подсчитывайте победные очки для каждой единицы отдельно.

Индивидуальные модели с несколькими жизнями (Wounds) приносят половину их очковой стоимости в виде победных очков, если количество их жизней было снижено в 2 раза и всю очковую стоимость в виде победных очков, если они были убиты.

В дополнение к этому разные миссии, использующие это специальное правило, дают победные очки за выполнение определенных задач и целей. Более подробно об этом пишется в описании самой миссии. Таким образом для определения победителя необходимо сложить победные очки, полученные за уничтоженные вражеские силы и очки за выполнение задания миссии.