WARHAMMER 40,000

БИТВА ЗА ЧЁРНЫЙ ПРЕДЕЛ



НАЧТИТЕ ИГРУ С ЭТОЙ КНИГИ!

GAMES WORKSHOP

WARHAMMER 40,000

В 41-м Тысячелетии галактика представляет собой опустошаемое войнами поле битвы. Бесчисленные тысячи гибнут, когда города, империи и даже целые планеты разрываются в клочья в вихре сражения. Здесь есть только одна валюта – кровь, и только одна цель – победа.



Игра Warhammer 40,000 позволяет вам устраивать на игровом столе сражения между воинами человечества и пришельцами. Противостоящие армии составляются из моделей, представляющих вооружённые соединения вашей избранной расы, собранных и покрашенных вами самостоятельно. Данный буклет познакомит вас с игровым хобби Warhammer 40,000 во всей его красе.

Цель каждого игрока Warhammer 40,000 – сражаться с другими игроками. В не зависимости от победы или поражения все битвы являются захватывающими испытаниями, в которых вам придётся перехитрить и обыграть вашего соперника, используя всю возможную удачу, но так же не забывая о разумной тактике и стратегии. Собирание победоносной армии и грамотное её использование это то, чего может достичь любой приверженный игрок, если будет постоянно играть, набираясь опыта. Можно начинать с небольшой армии, составленной из самых основных подразделений, к которой в последствии вы сможете добавлять новые отряды, постепенно края свои войска. По мере роста боевого опыта, можно расширять армию до тех пор, пока под вашим руководством не окажутся сотни моделей, сопровождаемые боевой техникой.

В играх Warhammer 40,000 ваши способности и воображение важны не меньше, чем книга правил! Нет особой необходимости красить модели прежде, чем вы начнёте использовать их в играх, но многие люди с удовольствием красят свои модели, а битва двух полностью покрашенных армий выглядит просто фантастически.

Добро пожаловать в наше хобби, и да пребудут с вами шестёрки на кубиках. Всегда.

НЕИЗВЕДАННАЯ ГАЛАКТИКА

В данной коробке вы найдёте достаточно моделей, чтобы начать играть, но это только самая верхушка айсберга. Игра Warhammer 40,000 предоставит вам всё необходимое для проведения сражений 41-го Тысячелетия.

Целая галактика, полная боевых машин, чудовищ, героев и злодеев ждёт вашего прибытия. От благородных Космических Десантников до грубых Орков; от мобилизованных рот Имперской Гвардии до одержимых демонами танков Космических Десантников Хаоса, для всех существует поистине великолепные миниатюры от фирмы Citadel Miniatures, которые вы можете собирать, красить и, естественно, вести к победе.



Эльдарский Зловещий Мститель – элитный воин загадочной расы.



Раптор Космодесанта Хаоса – воин-варвар, управляемый волей Тёмных Богов.



Лорд Некронов – вечный и бессмертный враг всего живого.



Боевой костюм Тау типа «Кризис» – внушительная огневая мощь, направляемая закалённым в боях инопланетянином.



Лэндрейдер Космодесанта – совершенная штурмовая машина 41-го Тысячелетия.



АТАКА ЧЁРНОГО ПРЕДЕЛА

Эти модели могут использоваться для воссоздания схватки Космических Десантников и Орков во время обороны Чёрного Предела. В качестве альтернативы вы можете разыграть любую из сотен войн на тысячах миров, придумывая свои собственные кампании или восстанавливая знаменитые сражения вселенной Warhammer 40,000.

АРМИЯ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА



Космический десантник



Космический десантник терминатор



Космический десантник капитан

Космические десантники – супервоины, основные защитники Человечества. Армия космического десанта – элитное войско, располагающее всеми возможными вооружениями и тактическими решениями. Каждый космический десантник вооружён самым смертоносным оружием и облачён в непробиваемую силовую броню, что делает его одинаково грозным при атаке или нападении.

Космические десантники являются потрясающими специалистами всех разновидностей боя. Их очень тяжело убить и практически невозможно обратить в бегство. Однако противники армии космического десанта будут всегда превосходить её численностью. И в ожесточённых перестрелках и в кровавых рукопашных любой космический десантник стоит двух или даже трёх врагов.



АРМИЯ ОРКОВ



Смертолёт



Орк босс



Орк



Орк ноб

Орки – раса воинственных варваров, которые живут только ради сражений. Армия Орков представляет собой несметную орду зеленокожих громил, облачённых в примитивные доспехи и вооружённых грубым, но эффективным оружием. Орочий игрок будет выигрывать сражения за счёт огромного численного перевеса, быстро подавляя более дисциплинированных врагов своим зелёным потоком.

Орки очень плохо стреляют, и, не смотря на то, что почти каждый из них имеет при себе какое-нибудь стреляющее оружие, в основном они используют их для пущего шума, нежели чем пытаются подстрелить врага. Наиболее хорошо себя показывают Орки в ближнем бою. Если игрок за Орков сможет провести сквозь неприятельский огонь достаточно своих зеленокожих воинов, он с лёгкостью сможет устроить противнику кровавую баню.



С ЧЕГО НАЧАТЬ

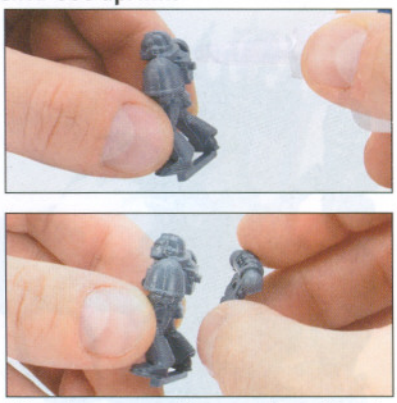
Первое, что вы увидите, открыв эту коробку, это огромное количество миниатюр. Здесь есть достаточно моделей, чтобы собрать две начальные армии – Космических Десантников и Орков. На следующих страницах мы покажем вам, как надо собрать ваши миниатюры и покрасить обе армии.



Используйте кусачки (бокорезы), чтобы отрезать модели от рамки (постарайтесь не отрезать пластинки, которые вставляются в подставки).



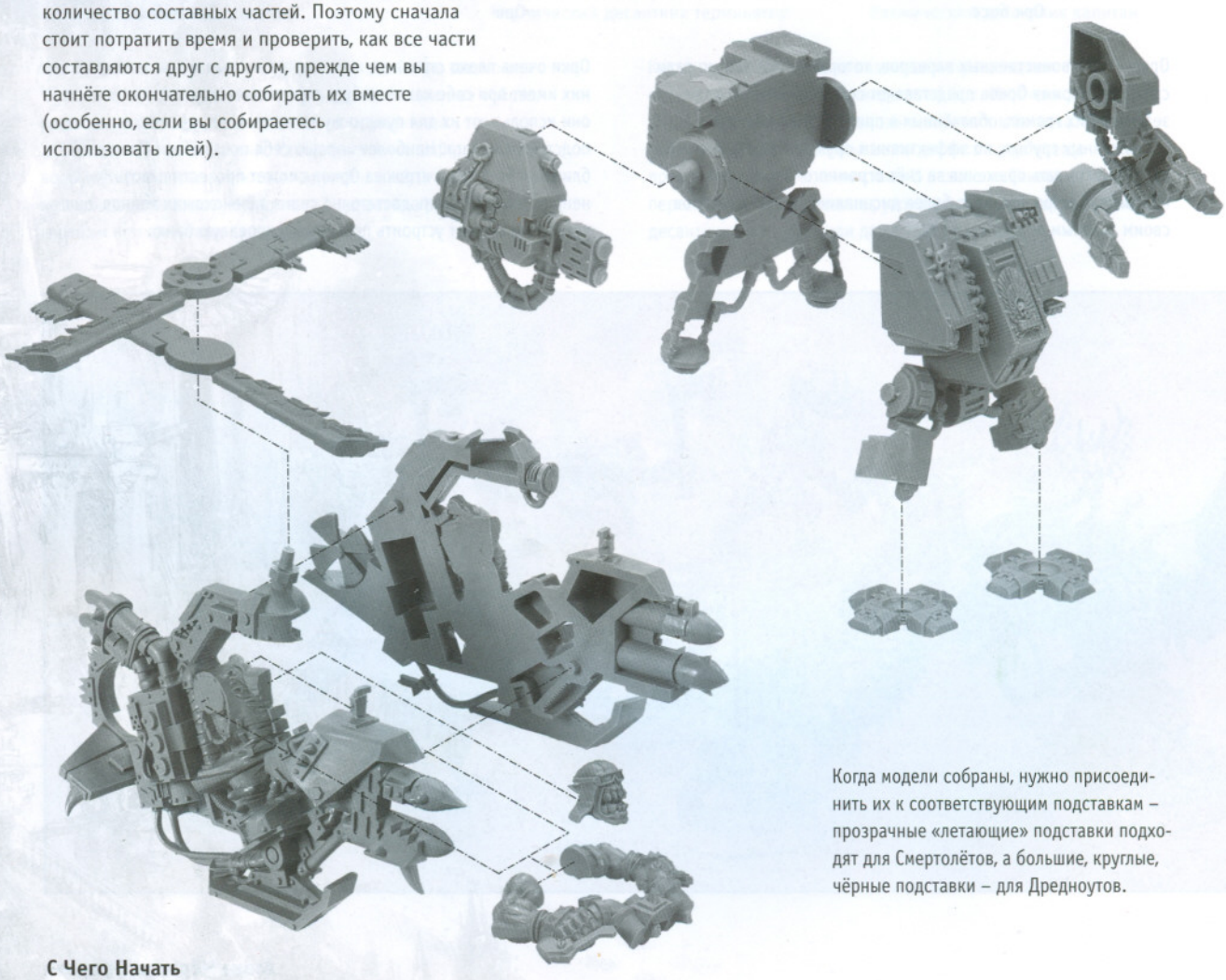
Вы можете использовать надфиль, чтобы убрать формовочные швы на моделях, делая поверхность более гладкой для покраски.



Модели сделаны так, чтобы их можно было собрать без всякого клея. Однако, некоторые игроки предпочитают склеивать составные части пластиковым клеем.

БОЛЬШИЕ МОДЕЛИ

Дредноут Космического Десанта и Орочий Смертолёт – большие модели, имеющие большое количество составных частей. Поэтому сначала стоит потратить время и проверить, как все части составляются друг с другом, прежде чем вы начнёте окончательно собирать их вместе (особенно, если вы собираетесь использовать клей).



Когда модели собраны, нужно присоединить их к соответствующим подставкам – прозрачные «летающие» подставки подходят для Смертолётов, а большие, круглые, чёрные подставки – для Дредноутов.

ПОКРАСКА ВАШИХ МОДЕЛЕЙ

В Warhammer 40,000 можно играть моделями прямо из коробки. Однако, битвы смотрятся гораздо лучше, когда в них участвуют полностью покрашенные армии.

Здесь мы покажем вам основы покраски моделей.



ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:

- Краски
- Кисточка
- Вода
- Источник света
- Тряпка
- Газета



КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТНИК ШАГ ЗА ШАГОМ



Начните с грунтования вашего Космического Десантника краской Chaos Black.



Затем, покрасьте броню слоем краски Mordian Blue, а оружие – краской Boltgun Metal.



Используйте краску Shining Gold для покраски окантовки наплечников и знаков отличия, а краску Blood Red – для глаз.



Вы можете осветлить модели, используя более светлые цвета, для брони используя краску Ultramarines Blue, а на оружии – краску Mithril Silver.

ОРК ШАГ ЗА ШАГОМ



Точно так же, как и для Космического Десантника, используйте краску Chaos Black для грунтования Орка.



Покрасьте оружие краской Boltgun Metal, а кожу Орка – краской Orkhide Shade. Используйте краску Scorched Brown для ремней.



Мы покрасили кожу краской Goblin Green, оставив более тёмный цвет для углублений. Зубы покрашены краской Bleached Bone.



Песок был приклеен к подставке клеем ПВА. После чего подставка была покрашена краской Graveyard Earth, а потом обработана сухой кистью с краской Bleached Bone.

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Ультрамарины– один из самых могучих Орденов Космического Десанта. Однако, существует более тысячи различных Орденов, что даёт вам прекрасную возможность создавать свои собственные цветовые схемы помимо тех, что указаны здесь.

Мы покрасили всех космодесантников из этой коробки так, чтобы они представляли Орден Ультрадесанта. Ниже приведены примеры различных типов войск, которых вы можете брать в свою армию.



Космический десантник



Космический десантник командир



Дредноут космического десанта



Космический десантник с огнемётом



Терминатор сержант



Терминатор



Космический десантник сержант ветеран



Космический десантник Ордена Саламандр неумолим в атаке и непоколебим в защите



Орден Багровых Кулаков считает Орков своими злейшими врагами



Белые Молнии – непревзойдённые налётчики, мастера стремительных атак

ОРКИ

Орков называют зеленокожими по одной простой причине – у них зелёная кожа! Здесь представлено несколько примеров наиболее известных Орочьих кланов, которые вы возможно захотите покрасить.

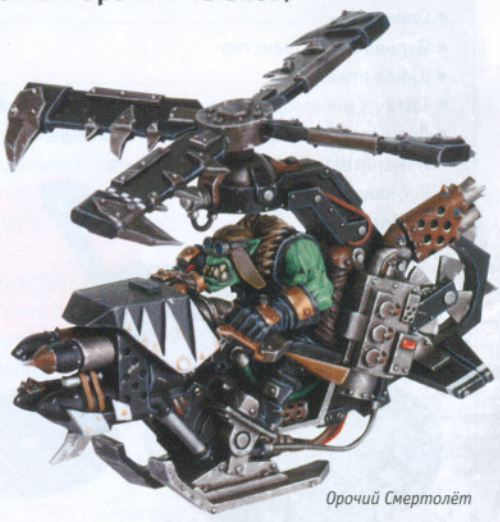
Орки в этой коробке были покрашены так, чтобы представлять клан Гофф. Здесь вы можете видеть различные типы войск клана.



Орк



Орк с шутой



Орочий Смертолёт



Орк босс



Орк ноб



Орк ноб



Орков из клана Злосолнц непреодолимо тянет к быстрым машинам и ревущим двигателям



Злобнолуны – самый богатый из Орочьих кланов. У них всегда – самая лучшая броня и крутые пушки



Змеекусы – преданные сторонники старых обычаев, очень жёсткие и выносливые.

ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

ВАМ ПОНАДОБИТСЯ:

- Оппонент
- Игровое пространство
- Книга правил
- Тактический взвод Космического Десанта (10 моделей)
- Два отделения Орочьих парней (20 моделей)
- Измерительная линейка или лента
- Кубики
- Шаблоны



ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО

Вы можете играть на любой ровной поверхности, начиная с кухонного стола и заканчивая полом вашей комнаты. Игры Warhammer 40,000 обычно проводятся на поверхности размером как минимум 4 на 4 фута.

ВЫСТАВЛЕНИЕ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Космические десантники должны быть выставлены на поле первыми.

РАССТАНОВКА

Каждая битва основана на определённом сценарии. Каждый сценарий объясняет: как следует выставлять модели, условия победы и любые специальные правила, применяющиеся во время боя. Некоторые сценарии могут разворачиваться вокруг захвата определённых объектов, другие же могут быть простыми битвами насмерть.

Для первой игры лучше всего использовать совсем немного отрядов – мы советуем отряды Орочьих парней и тактический взвод Космического Десанта. Когда вы получше узнаете правила, вы сможете добавить в свои сражения и другие подразделения. Чтобы подготовить ваши войска к бою, просто поставьте их, как показано здесь.

Эти инструкции предполагают, что вы используете игровое пространство размером 4 на 4 фута. Если вы играете на меньшей поверхности, то не бойтесь уменьшить расстояния, чтобы привести их в соответствие с вашим игровым пространством. Только убедитесь, что обе армии начинают игру на расстоянии как минимум 12 дюймов друг от друга.

ЛАНДШАФТЫ

Вы можете играть совсем без ландшафтов, однако их использование сделает ваши игры более захватывающими. Мы использовали на своём поле боя элементы из набора ландшафтов Citadel Terrain. Но в своей первой игре вы можете с лёгкостью использовать в качестве холмов и прочих элементов ландшафта простые картонные коробки и книги.

КУБИКИ

В игре жизнью и смертью моделей управляют броски кубиков. При бросках используются стандартные шестигранные кубики, также называемые как D6. И хотя хитроумная стратегия и мощные войска обычно приносят победу, удача также может оказаться решающим фактором и превратить неизбежное поражение в ослепительную победу. Лучше всего иметь примерно дюжину кубиков, что поможет не замедлять игру, когда начнётся пальба.



АТАКА!

Начав с хода Космических Десантников, игроки ходят поочерёдно, передвигая модели, стреляя и атакуя. Обрушить на врага ураганный огонь или разорвать его в ближнем бою – выбор целиком ваш.

ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ?

Игра продолжается до тех пор, пока одна из сторон не будет полностью уничтожена, или пока оба игрока не сыграют шесть ходов.

Если один игрок смог полностью уничтожить войска своего противника – он выигрывает в игре. Если игра заканчивается, потому что было шесть ходов, побеждает тот игрок, моделей которого осталось на столе больше.

САМОЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО!

Игра Warhammer 40,000 не похожа на другие игры. Несмотря на кажущуюся всесторонность правил, могут сложиться ситуации, не описываемые правилами. Если вы столкнулись с тем, что правило не подходит для решения определённой ситуации, то немного здравого смысла и сотрудничества обычно будет достаточно для её разрешения. Помните, что вы играете, чтобы получать удовольствие от занимательных сражений с друзьями, где удовольствие более важно, чем победа любой ценой.

12"

ВЫСТАВЛЕНИЕ ОРКОВ

Орки выставляются на поле вторыми. Любая из моделей Орков должна находиться на расстоянии не меньше 12 дюймов от любой моделей Космодесанта.

ДОБАВЛЕНИЕ МОДЕЛЕЙ

Теперь у вас есть возможность поближе познакомиться с правилами, попробуйте сыграть один и тот же сценарий несколько раз, используя все миниатюры из коробки. Как и прежде, Космодесант будет выставляться первым и ходить первым, а Орки – выставляться и ходить вторыми.



ИЗУЧЕНИЕ ПРАВИЛ

ПАРАМЕТРЫ МОДЕЛЕЙ

Все модели имеют параметры, сходные с показанными ниже и представляющие разные качества, кратко описанные на этих страницах (см. страницу 6 основной книги правил для более подробных описаний).

WS Умение Драться
BS Умение Стрелять
S Сила
T Стойкость
W Раны
I Инициатива
A Атаки
Ld Лидерство
Sv Спас бросок



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космич. десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

ОЧЕРЁДНОСТЬ

Каждая игра является последовательностью очерёдных ходов, пока один из игроков не становится победителем.

Оба игрока ходят по очереди. Сначала один игрок передвигает модели, стреляет и атакует. Когда он закончил, точно также ходит другой игрок. На этой странице показан ход Космических Десантников.

Ландшафты

Ландшафт может предоставлять защиту от вражеского огня (см. страницу 21 основной книги правил), но также замедляет передвижение (см. страницу 13 основной книги правил).

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

У оружия также есть свои параметры, показывающие его радиус действия, силу, бронебойность, количество выстрелов и все имеющиеся специальные правила (см. страницу 27 основной книги правил).

	Дальность	Сила	Бронебойность (AP)	Специальные правила
Болтган	24	4	5	Быстрая стрельба

1

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В фазе Движения ваши подразделения могут совершать маневры по полю боя.

Подразделения

Модели организуются в подразделения, обычно состоящие из 5 и более моделей. Каждый член подразделения должен всегда оставаться в пределах 2 дюймов от своих соратников.

Перемещение пехоты

Пехота может перемещаться на дальность до 6 дюймов (смотрите страницу 11 основной книги правил)



Независимые персонажи

Космический Десантник Капитан и Орочий Босс – могучие личности, не нуждающиеся в сопровождении подразделений (см. страницу 47 основной книги правил).

2

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Во время фазы Стрельбы модели могут стрелять во врагов, которых видят (см. страницу 17 основной книги правил). Для каждого выстрела надо бросать кубик, чтобы узнать его результат.

Бросок на попадание

Модели используют своё Умение Стрелять, чтобы определить шансы попадания. У Космических Десантников BS равен 4, поэтому они всегда попадают при результате броска 3 и больше (см. страницу 17 основной книги правил).

Бросок на пробивание и Спасение

Подстреленные во время стрельбы модели могут быть ранены, согласно Силе (S) выстрела и Стойкости (T) самой модели (см. страницу 19 основной книги правил). Модели, получающие ранение, обычно имеют шанс сделать «спас-бросок», представляющий спасение за их броню.

3

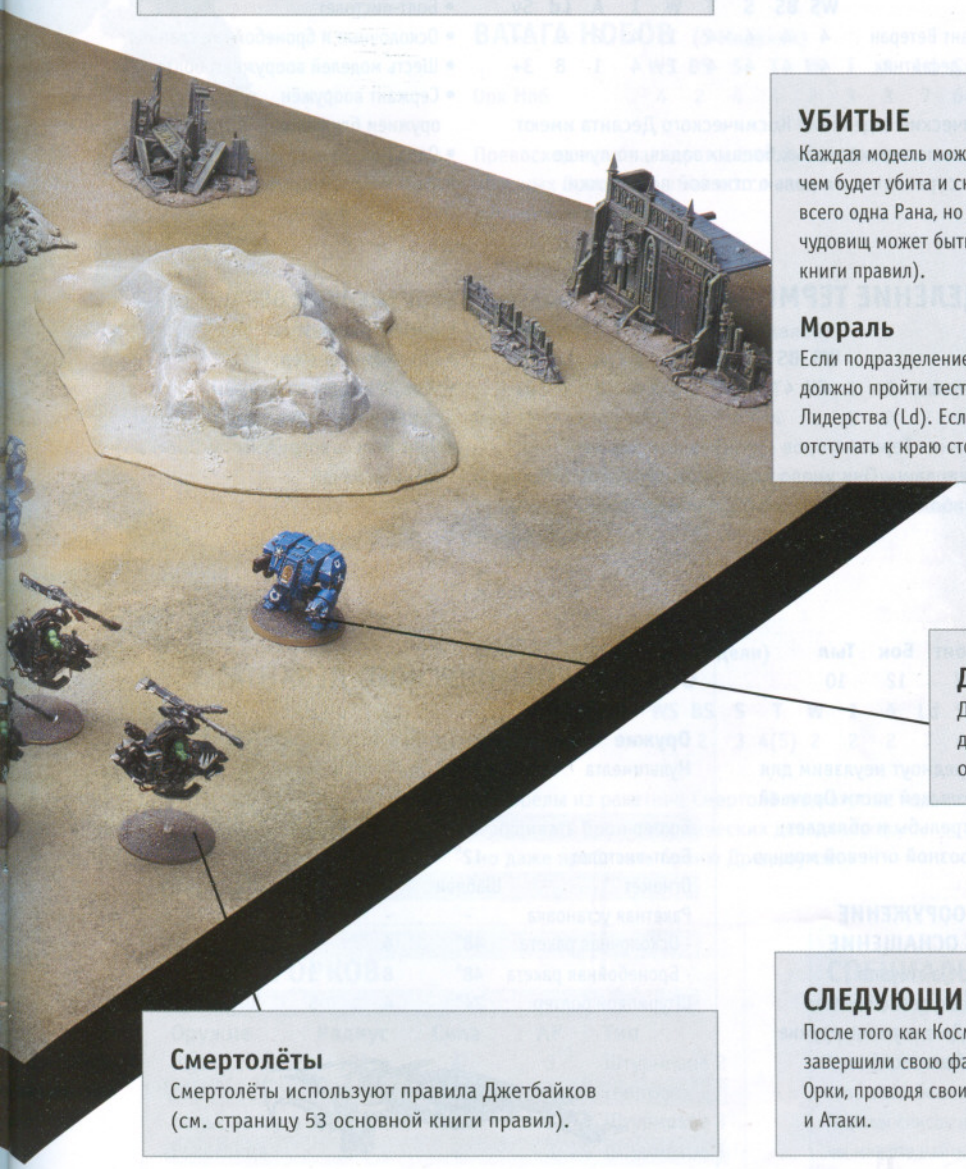
ФАЗА АТАКИ

Во время фазы Атаки подразделения, находящиеся в радиусе 6 дюймов от врага, могут его атаковать.

Нанесение ударов

Во время атаки модели с обеих сторон наносят удары в порядке, устанавливаемом Инициативой (I), используя количество своих Атак (A), чтобы определить, сколько ударов попало в цель. Умение Драться (WS) моделей определяет, с какой лёгкостью они попадают друг по другу.

Атаки ближнего боя могут нанести ранения согласно Силе (S) модели, наносящей удары, и Стойкости (T) атакуемой модели. Если раны нанесены, то можно сделать спас-броски, а также убрать убитых (см. страницу 39 основной книги правил).



УБИТЫЕ

Каждая модель может получить несколько Ран (W) прежде, чем будет убита и снята со стола. У большинства моделей – всего одна Рана, но у героических персонажей и больших чудовищ может быть больше (см. страницу 26 основной книги правил).

Мораль

Если подразделение несёт слишком много потерь, оно должно пройти тест на Мораль, используя свой показатель Лидерства (Ld). Если тест не пройден, подразделение будет отступать к краю стола.

Дредноут

Дредноуты – Техника, которая следует другим правилам (см. страницу 56 основной книги правил).

Смертолёты

Смертолёты используют правила Джетбайков (см. страницу 53 основной книги правил).

СЛЕДУЮЩИЙ ХОД

После того как Космические Десантники завершили свою фазу Атаки, начинают ходить Орки, проводя свои фазы Движения, Стрельбы и Атаки.

КОНТИНГЕНТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА



КАПИТАН КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капитан	5	5	4	4	3	5	3	9	3+

Капитан Космического Десанта отлично стреляет и ведёт ближний бой.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

- Силовая броня
- Болтер
- Силовой меч
- Осколочные и бронебойные гранаты

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

- Независимый персонаж



ТАКТИЧЕСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ (10 Моделей)

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Косм. десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Тактические отделения Космического Десанта имеют опыт выполнения любых боевых задач, но лучше всего справляются с ролью огневой поддержки.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

- Силовая броня
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Шесть моделей вооружены болтерами
- Сержант вооружён оружием ближнего боя
- Одна модель вооружена огнемётом
- Одна модель вооружена ракетомётом



ОТДЕЛЕНИЕ ТЕРМИНАТОРОВ (5 Моделей)

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Отделения Терминаторов – мобильны и хорошо бронированы. Они умело действуют на расстоянии, но наибольший урон наносят в ближнем бою.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

- Броня «Терминатор»
- Штурмовой болтер
- Четыре модели вооружены силовыми кулаками
- Одна модель вооружена силовым мечом

ДРЕДНОУТ

	WS	BS	S	I	Фронт	Бок	Тыл
Дредноут	4	4	6(10)	4	12	12	10



Дредноут неуязвим для большей части Орочьей стрельбы и обладает грозной огневой мощью.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

- Мультимелта
- Штурмовой болтер
- Дредноутское оружие ближнего боя

ОРУЖИЕ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Оружие	Радиус	Сила	AP	Тип
Мультимелта	24"	8	1	Тяжёлое 1, Мельта
Болтер	24"	4	5	Скорострел
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Ракетная установка	-	-	-	-
- Осколочная ракета	48"	4	6	Тяжёлое 1
- Бронебойная ракета	48"	8	3	Тяжёлое 1
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2





БАНДА ОРКОВ

ОРК БОСС

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Босс	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Орочьему Боссу нужно как можно быстрее добраться до ближнего боя и начать драться. Лучше всего поставить вашего Босса во главе Нобов или Парней, чтобы его случайно не подстрелили.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ
- Орочья броня
- Шута
- Силовой коготь

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО
- Независимый персонаж



ВАТАГА НОБОВ (5 Моделей)

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Орк Ноб	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Превосходящие размерами, силой и стойкостью обычных Орков Нобы являются вашими штурмовыми войсками.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ
- Орочья броня
- Хряпа
- Слугга



ТОЛПА ПАРНЕЙ (20 Моделей)

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Орк	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Парни Орков быстро сближаются с противником, где, используя своё большое количество атак, разрывают его на части.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ
- Орочья броня
- Хряпа
- Слугга
- Две модели вооружены большими шутами



СМЕРТОЛЁТЫ (3 Модели)

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Смертолёт	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Выстрелы из ракетниц Смертолётов могут не только прошивать броню космических десантников, но даже пробивать броню Дредноутов.

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ
- Орочья броня
- Хряпа
- Спаренная ракетница

ОРУЖИЕ ОРКОВ

Оружие	Радиус	Сила	AP	Тип
Шута	18"	4	6	Штурмовое 2
Слугга	12"	4	6	Пистолет
Большая шута	36"	5	5	Штурмовое 3
Ракетница	24"	8	3	Штурмовое 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Многие подразделения обладают специальными правилами, которые дают им дополнительные способности. Мы специально опустили большую часть этих правил, чтобы вам было проще разобраться в механике игры. Полный список и описание специальных правил вы можете найти в соответствующей книги армии, также называемой: Кодекс.

РАСШИРЕНИЕ ВАШЕЙ АРМИИ

Армии из этой коробки отлично подходят для того, чтобы начать играть за Космических Десантников и Орков. По мере того, как вы будете продолжать играть, вы сможете добавлять больше моделей к своей коллекции, увеличивая количество типов войск в вашей армии.

Когда вы сыграете несколько игр, используя модели из этой коробки, вы захотите получить книгу Кодекс: Космические Десантники или Кодекс: Орки. В Кодексах Армий находятся: подробная история, руководства покраски и примеры листов армий. В Кодексах указываются правила и очковая стоимость всех моделей, чтобы вы могли собирать сбалансированные армии. Большинство игр Warhammer 40,000 играются армиями, имеющими стоимость между 1000 и 3000 очков. Как вы можете увидеть ниже, в этой коробке находится Космических Десантников примерно на 600 очков и Окров – на 450, так что вы сможете начать собирать свою армию. Когда у вас появится Кодекс, вы сможете добавлять новые модели к вашей растущей армии, включая мощные танки, штурмовые подразделения, экипированные прыжковыми ранцами, и артиллерию.



КОНТИНГЕНТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА: 585 очков



Капитан Космического Десанта: 100 очков

Тактический взвод: 170 очков

Дредноут: 115 очков

Взвод Терминаторов: 200 очков

БАНДА ОРКОВ: 450 очков



Босс и ватага Нобов: 185 очков

Смертолёты: 135 очков



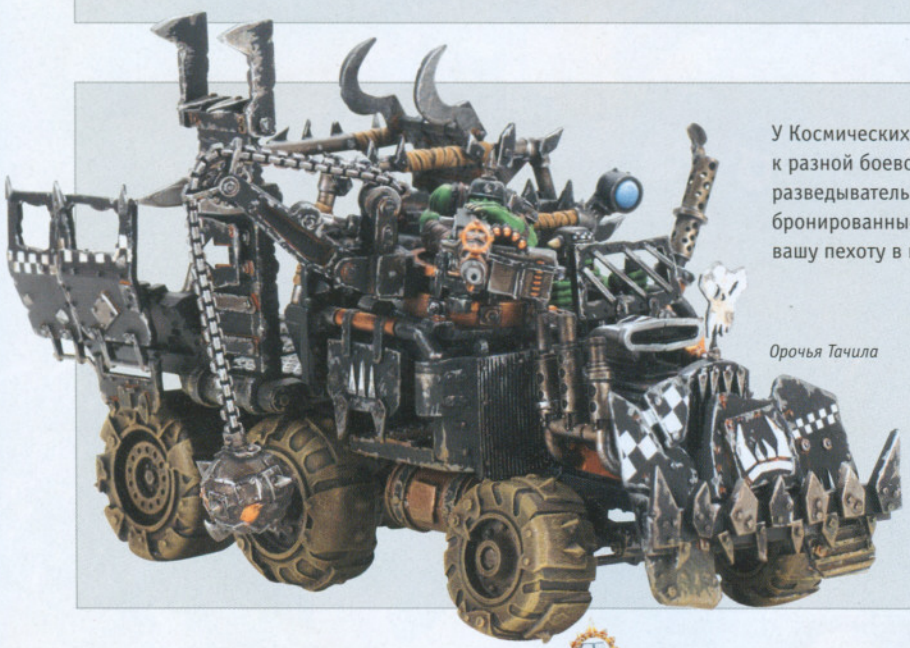
Парни: 130 очков



В коробке «Battleforce» находится несколько разных подразделений, также часто – персонажи или мощная боевая машина. Покупка подразделений из «Battleforce» гарантирует быстрый рост вашей армии.



В коробках «Battle Squad» обычно находятся несколько разных вариантов оружия. Например, Космические Десантники Опустошители могут выбирать из целого набора тяжёлого вооружения.



У Космических Десантников и Орков есть доступ к разной боевой технике. Это и стремительные разведывательные машины, тяжёлые танки и бронированные транспорты, быстро перевозящие вашу пехоту в гущу боя.

Орочья Тачила



Металлические модели

Многие модели, которые вы будете добавлять к своей армии, – пластиковые. Однако, некоторые чудовища, элитные подразделения и специальные персонажи – выполнены из металла.
Эти модели обладают ещё более подробной детализацией, чем пластиковые, что делает их замечательными добавлениями к вашей коллекции.



Марнеус Калгар, Гроссмейстер Ордена Ультрамаринов



Капеллан Космического Десанта



Орк Коммандо







Вот уже более ста веков Император недвижимо сидит на Золотом Троне на божественной Терре. Он повелитель человечества по воле богов, и владыка миллионов миров силой его бесчисленных армий. Он гниющий заживо труп, в котором жизнь теплится только благодаря техническим чудесам времен Темного Века технологий. Он Правящий из Могилы повелитель Империи, которому приносят в жертву сотни жизней каждый день. Он поедает плоть людскую и пьет кровь человеческую. Плоть и кровь бессчетного количества людей — вот та основа, на которой возвышается колос Империи.

Быть человеком в такие времена это быть одним из многих миллиардов. Это жить под пятой самого жестокого и кровавого режима в истории человечества. Перед вами рассказ об этом времени. Во вселенной, в которую вы готовитесь вступить — если осмелитесь — вы найдете мало надежды и еще меньше комфорта. Если вы готовы пройти этот путь, то крепите свою волю и дух. Забудьте силу науки, технологии и свет человечности. Забудьте перспективы на прогресс и понимание, ибо среди звезд нет места миру и покою, только вечность убийства и смех безжалостных богов.

Пусть вселенная это большое место, но как бы вы не скрывались, чаша сия вас не минует...

ИМПЕРИУМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Это эра тьмы и суеверий. Империум Человечества управляет самой большой звёздной империей за всю историю галактики. Его аванпостами являются миллионы миров; его законы и кредо направляют бесчисленные души. Это Эра Империума – эра претворения высшего предназначения человечества.

Сотни столетий прошли с тех времён, когда человек впервые шагнул в просторы холодного космоса. Сорок тысяч лет. Это настолько большой срок, что он практически весь покрыт легендами. Кто знает, как Человечество расселилось по миллионам разных планет? Кто помнит войны, раздиравшие Землю и погрузившие Человечество в пучину варварства? Кто вспомнит названия древних земных руин, построенных давно сгинувшими народами? На все эти вопросы нет ответов. Да, и сами вопросы застыли на губах людей десятки тысяч лет назад. От тех времён остался лишь шёпот, шёпот о кошмарах и смерти, о Тёмной Эре Технологий, Царстве Ночи, Империи Крови и ужасно долгих столетиях Эры Раздора.

Это время Императора, Эра Империума. Это эра войны, длящейся уже десять тысяч лет. В этой войне победой считается простое выживание. Поражение ведёт лишь к окончательному и бесповоротному концу человечества и уничтожению материи реальности. Эта война ведётся по всей галактике, в темноте космоса, на миллионах планет и в самых глубинах человеческих душ. У неё не может быть никакого конца или мира, только спокойствие забвения.

ИМПЕРАТОР

Даже самые древние записи историков Адептус Администратум не рассказывают, как Император пришёл к власти в Империуме. Более сотни столетий назад Великий и Благодетельный Император взошёл на Золотой Трон Земли. В легендах есть мрачные упоминания ужасных войн Ереси Гора, сражений, бушевавших по всей галактике, и о конечной победе Императора над трижды проклятым Гором и силами Хаоса. Правда похоронена под тысячелетней толщей суеверий, покрыта сонмом мифов и заперта за адамантиевыми дверьми, запечатанными древними могущественными рунами. Единственный человек, который может помнить те далёкие дни, это сам Император, но никто не может знать, что за мысли возникают внутри его бессмертного черепа.

Десять тысяч лет назад Император жил и дышал, как обычный человек, но его физическая жизнь давным-давно оборвалась, выбитая из него Гором, Великим Врагом, во время решающей битвы за Землю. Сегодня, как и все последние десять тысяч лет, Император живёт только благодаря своей непомерной силе воли. Его изломанное тело сохраняется стасиным полем и пси-фузионными реакторами Золотого Трона. Его разум заключён в мёртвом теле, поддерживаемый чудесами древних технологий. Его безмерные психические способности простираются из Золотого Трона и, охватывая всю галактику, защищают человечество. Его сознание странствует по Варп-пространству, сражаясь с населяющими его Демонами и удерживая закрытыми врата между этим миром и следующим.

Если Император падёт, то Демоны Хаоса прорвутся в реальную вселенную. Каждый живой человек станет ключом к гибели всего Человечества. В конце концов, галактика будет поглощена Варп-пространством, и вся реальная жизнь прекратит своё существование. Не будет никакой физической материи, пространства и времени. Будет только Хаос.

АДЕПТУС ТЕРРА

Со времени своего помещения в Золотой Трон, Император ни разу не двигался или разговаривал. Его физическое тело во всех смыслах мертво, а его психический разум всецело занят бесконечной борьбой за сохранение Человечества. Всё, что осталось от Императора, это сознание, отлучённое от материальной вселенной, разум, не способный общаться с миллиардами своих преданных слуг.

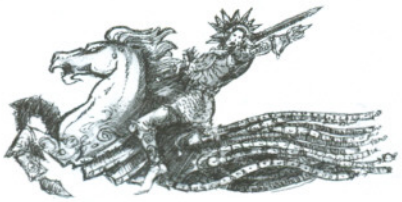
Империумом именем Императора управляют неисчислимые Адлептус Терра, служители древнего Культа Земли, чьими руководителями являются Верховные Лорды Терры. Только на Земле Адептус Терра насчитывают миллиарды миллиардов человек. Их обязанности охватывают всю галактику, их влияние затрагивает каждую планету. Каждый человек находится в их власти и в рамках их законов. Император стал богом и спасителем всего Человечества. Суеверия и догма стали ритуалами поклонения.

Адептус Терра – огромная многогранная организация. Она разделена на бесчисленное множество второстепенных организаций, миллионы ведомств, каждое из которых обладает чудовищной властью над простыми людьми.



Действительно, Адептус Терра – настолько огромна, что никто точно не может сказать, сколько подразделений работают под её началом, или какие у них могут быть обязанности. За десять тысяч лет создалась система, протянувшаяся к самому сердцу человеческого общества. Собирается информация; записываются факты; взимаются налоги. Подобно древним массивным часам, влекомые собственным весом бюрократические колёса медленно вращаются, не обращая ни на что внимания и не останавливаясь ни на мгновение. Только самые важные из этих огромных организаций задокументированы; и, сомнительно, чтобы хоть кто-то знал истинные границы могущества Адептус Терра.

Империум Человечества распространён по всей галактике и насчитывает миллионы планет. И хотя это огромное количество, оно не идет ни в какое сравнение с размерами самой галактики. Империум сильно растянут – его миры



разделяют сотни, если не тысячи световых лет. Поэтому ошибочно рассматривать Империум как территорию, занимающую часть галактики. Правда намного сложнее. Владения Империума сильно рассеяны волей путешествий через Варп и пространственных отклонений.

Одна населённая планета может быть отделена от своего ближайшего соседа чужеродными цивилизациями, нестабильными Варп-штормами, пространственными аномалиями или неисследованным космосом. Воистину, невежество Человечества сильно превосходит его скудные знания, и человечеству ещё предстоит разведать большую часть галактики. Кто знает, какие секреты таятся среди неизведанных звёзд?

ВАРП

Структура человеческих поселений во всей галактике напрямую связана с природой космических путешествий. Все межзвёздные путешествия предпринимаются с использованием Варп-двигателей, запускающих корабль в альтернативное измерение Варп-пространства. Находясь в Варп-пространстве, корабль может преодолеть многие тысячи световых лет за относительно короткий промежуток времени, возвращаясь в реальное пространство очень далеко от точки входа. Вследствие непредсказуемости и неспокойности природы Варпа до одних регионов галактики добраться труднее, чем – до других. Некоторые области находятся в постоянной изоляции, закрытые бушующими Варп-штормами, дихотомическими завихрениями и неистовыми течениями в эфире. До других областей можно добраться только по труднопроходимым и опасным маршрутам, или во время кратких затиший в яростных колебаниях Варпа. Некоторые зоны Варп-пространства действуют подобно пространственным вихрям, захватывая корабли и с лёгкостью разрывая их в клочья. В других зонах время течёт не одинаково с реальностью. Дни становятся наносекундами, минуты растягиваются в года, и будущее стремится по спирали к прошлому. Только Империум может полноценно использовать среду Варпа, чтобы путешествовать с одного края галактики до другого. Господство Империума над Варп-пространством является следствием трёх факторов. Первый фактор – поддержание древних технологий Адептус Механикус – Техножрецами Марса, сохраняющими знания древних наук от имени Адептус Терра. Без технологического преимущества эффективных Варп-двигателей Империум не сможет защищать свои разрозненные планеты.

Второй фактор это наличие человеческих мутантов, называемых Навигаторами, – отдельной расой, происхождение которой теряется где-то в неизвестности Тёмной Эре Технологий. Только Навигатор может пилотировать корабль сквозь Варп-пространство. Его раздутый череп скрывает разум, чувствительный к течениям и потокам Варпа, что позволяет ему направлять корабль сквозь Варп-пространство к своей намеченной цели.
Третий фактор – неимоверно могущественный маяк Астрономикона. Передаваемый со священной Терры хором псайкеров и направляемый волей Императора маяк через Варп-пространство достигает дальних уголков галактики, позволяя Навигаторам следовать за его путеводным светом. Астрономикон позволяет Навигаторам использовать свои способности на полную мощь. Без него даже самые способные из их числа не смогут проводить свои корабли на необходимые огромные расстояния.
Без господства в Варп-пространстве и способности перебрасывать свои войска через бездну космоса Империум не сможет функционировать. Он зачахнет и умрёт, разорванный на части внутренними междоусобицами и нападениями пришельцев. Повсюду враги человечества пытаются использовать его слабости. Воинственные Орки набрасываются на планету за планетой, грабя и разрушая, оставляя после себя лишь смерть и разорение. Давно дремавшие Некроны, неумолимые и безжалостные, пробуждаются посреди пыли тысяч мёртвых миров. Ненасытные Тираниды проносятся по галактике подобно нашествию саранчи, пожирая целые звёздные системы, чтобы сразу же двинуться дальше. Прогрессирующие Тау напирают на границы Империума, их обманчивые и несправедливые идеалы всеобщего блага опасны не меньше, чем их военные технологии. Со своих удивительных кораблей-миров, странствующих в космосе между мирами, загадочные Эльдар влияют на своё окружение, изменяя судьбы других рас, чтобы обеспечить своё выживание. Однако все эти угрозы – ничто, по сравнению с ужасами, скрывающимися за гранью материальной вселенной. Из изменчивых морей Варпа выходят Демоны, существа, чьи тела созданы не из плоти и крови, а из чистейшей энергии, чья еда и питьё – ужас и тщеславие людей. Создания, которые вызывают ненависть и жадность, чтобы существовать, и которые не успокоятся, пока жив хотя бы один человек.

СГУЩАЮЩАЯСЯ ТЬМА

Несмотря на то, что Империум окружён и одинок в галактике, исполненной войны, он далеко не беззащитен. Сверхчеловеческие Космические Десантники, бесчисленная Имперская Гвардия, огромные звездолёты Имперского Боевого Флота и могучие машины Легионов Титанов – все они служат оплотом защиты от внешних и внутренних угроз, храбро сражаясь с подступающей тьмой. Однако свет Императора постепенно тускнеет, а его владения – уменьшаются, планета за планетой, система за системой. Враги Человечества собираются подобно падальщикам, подступает время вечной ночи. Здесь нет мира, нет передышек, нет надежды на победу.

Здесь только война...

ИМПЕРИУС ДОМИНАТУС

Эра Войны началась.

Огни войны ярко горят среди звёзд. Повсюду крепости Человечества омываются кровью, а из тьмы появляются древние враги. Чувствуя слабость они собираются вместе, чтобы нанести решающий удар. Они знают, что приближается ночь, и что вся смертная жизнь будет уничтожена. Но мы, в отличие от них, знаем, что будет новый рассвет и новый день, и мы восстанем, а они будут вытеснены обратно во тьму.

«НЕУКРОТИМЫЙ ГНЕВ»
Линкор класса «Император»



Сотни могучих кораблей, подобных «Неукротимому гневу», бороздят черноту космоса, готовые высвободить скорую смерть.

СИСТЕМА ДВОЙНОЙ ЗВЕЗДЫ «КАБУЛ»



В основном являющийся типичным примером двойной звезды Кабул поставляет военное снаряжение. Одно из его солнц является паразитом, превратившим своего спутника в звёздный скелет. Вся система Кабул погружена в отчаянную изматывающую войну с кажущейся непреодолимой ордой зеленокожих Орков.

СВЯЩЕННАЯ ТЕРРА

Освящённая Его властью,
место пребывания благодетельного Императора.





Терра является сердцем Империума, священным миром власти и величия, ставшим легендой. Здесь находится Золотой Трон; в котором содержится Бессмертный Император Человечества. Высоченные здания поражают своей величественностью находящихся внизу просителей. Грозные статуи ангелов и примархов нависают над ними с парапетов, их невидящие взоры, изгоняют все мысли о ереси. Истинным благословением считается ступить на Прославленную Терру, и многие пилигримы тратят все свои жизни целиком, чтобы только добраться до неё.

СИСТЕМА ПЛЕУРА, ПОЯС ВАН РЕИЛАКА



Система Плеура буквально из ниоткуда возникла в момент наступления 41-го тысячелетия. Она не значилась ни на каких из Имперских звёздных карт и в архивных записях. Будучи в основном заселённой, система тут же оказалось охваченной войнами между соперничающими домами Свободных Торговцев. До сих пор остаётся открытым вопрос, – была ли планета всегда сокрыта в Поясе Ван Реилака, или же родилась из Варпа.

МАЛЬСТРИМ

Ранг Мажорис
Переход Варп/реальность
Убежище неисчислимых пиратских флотилий
Местоположение базы изменника Гурона Чёрное Сердце со своим флотом (точные координаты неизвестны)

Олороли
Геликс Прим
Великая Язва
Адская акация
Нулевой Бастион

КРОВАВЫЕ ЛУНЫ ФЕКС ПРИМ

(прибл. 15% всей Фексийской Торговой Империи)



Происходящая с окисленных миров, известных как Кровавые Луны, Фексийская Элита – малочисленная раса биоморфов, обладающих сильным влиянием. Они являются мастерами манипулирования и смогли занять важные позиции в цивилизациях Борлачей, Локсатлей и Никассаров. Несмотря на то, что Фексийцы славятся своими способностями убеждения, когда одной хитрости оказывается недостаточно, их боевая мощь является столь же впечатляющей.

КОРАБЛЬ-МИР ЙАНДЕН

Эльдарский Корабль-Мир, последний контакт в 992.M41

Эльдарская руна «Храм Азуриана»



Кочующие остатки расы Эльдар бороздят межзвёздные просторы в Кораблях-Мирах; которые являются скорее не космическими кораблями, а огромными космическими городами. Некоторые ксеноучёные считают, что Корабли-Миры обладают собственным сознанием, составленным из призраков погибших Эльдар, живших на них. Как и все корабли Эльдар, эти исполины с одинаковой вероятностью могут напасть на Имперские войска или же прийти им на помощь.

Квисто'рол
Лунафаг
УМЕРТВЕННЫЕ ЗВЁЗДЫ
Портей
Ангелис
Коэлья
Отчаяние
Баал
Соболь
Азилус
СЕГМЕНТУМ УЛЬТИМА
Формун
Гексос
Кар Дуниаш
Коринф
Атилла
Кирилло Прим
Монолит Имга
Месть
ВОСТОЧНЫЙ РУБЕЖ
Шиндельгейс
ИМПЕРИЯ ТАУ
СЕКТОР ХАРАДОН
Икар IV
Эспандо
Пердус
Чёрный предел
Ложная надежда
Салем



ЗВЁЗДЫ ГРЕНДЕЛЯ

Созвездие на Восточном Рубеже, когда-то известное как Крылья Сангвиния, является домом для гипер-жестоких Баргези. Избегать любой ценой.



Аномалия «Гадекс» +++Неклассифицирована+++

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ АНОМАЛИЯ «ГАДЕКС»

Известная под названием «Гадекс», «Красная дыра» является объектом, не поддающемся классификации и возможно даже обладающем разумом. Полагают, что он постоянно выплёскивает в южный рукав галактической спирали временные искажения, сводя на нет все попытки наблюдать или контролировать его. Внешняя граница Гадекса утыкана кораблями-призраками, захваченными в стасисную ловушку, из которой нет спасения.

ЦАРСТВО УЛЬТРАМАР



МАКРАГГ
УЛ01.01
Дист. орб. 2.01 АЕ
Родной мир Адептус Астартес
Уровень налогов: Адептус, нет
Ценность: Д0
Население: 400 000 000
Уничтожение Флота-Улья Бегемот (с.: Битва за Макрагг 745.M41)



Являющийся домом для Ордена Ультрадесанта, Ультрамар – империя прекрасных и высоко развитых цивилизованных миров, играющая роль оплота противостояния подступающей тьме Восточного Рубежа.

УГРОЗА ИЗВНЕ

Большая часть обнаруженных на данный момент Тиранидских Флотов-Ульев приходит с галактического востока. Несколько щупалец Флота-Улья Бегемот и Флота-Улья Кракен были уничтожены с большим трудом, однако остальные щупальца остаются. Хуже того, многие ксенологистики считают, что основная масса расы Тиранидов ещё находится только на подступах к нашей галактике.



Документированное продвижение восточных Флотов-Ульев. 998.M41

ВОЙСКА ИМПЕРИУМА

Империум ведёт бесконечную войну против внешних и внутренних врагов. Мятежи должны быть подавлены, ереси выкорчеваны и ксеноимперии уничтожены. Эти обязанности ложатся на плечи армий Империума: Космический Десант, Имперскую Гвардию и сотни прочих.

Имперский командующий, выполняя Волю Императора, может обращаться к различным организациям, и каждая из них привносит в Имперские войска свою собственную тактическую специализацию. Некоторые организации, такие как набожные боевые сёстры Адепта Сороритас, храбрая Имперская Гвардия или доблестный Космический Десант, выставляются как героические спасатели, а их усилия прославляются и восхваляются простым людом. Другие, такие как мрачные агенты Оффицио Ассассинорум, находятся в темноте, как сторонники и пользователи более зловещих методов.

Империум пользуется огромным преимуществом невероятного количества живой силы, которую он может использовать. Помимо этого Империум также использует мощь машин и древних технологий. Могучие Титаны Адептус Механикус шествуют по полям сражений подобно адамантиевым колоссам. Необъятные корабли Имперского Боевого Флота перевозят армии с одной зоны боевых действий на другую и принимают участие в апокалипсических баталиях в космосе. Величайшей силой Империума является разнородность его вооружённых сил. Несмотря на то, что вооружённых сил – великое множество, все они работают над одной общей целью, выполняя Волю Императора и, тем самым, защищая Человечество.



КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Легионы Адептус Астартес являются самыми мощными и грозными из всех воинов Человечества. Во многих отношениях они являются не людьми, а сверхчеловеческими созданиями, созданными из обычных людей при помощи генетического модифицирования, напряжённого обучения и железной дисциплины. Вооружённые устрашающими болтганами и закованные в непробиваемые костюмы силовой брони Космические Десантники являются живыми воплощениями Воли Императора.

ТЫСЯЧА ОРДЕНОВ

Космический Десант разделён на небольшие независимые армии, называемые Орденами, примерно тысяча которых распределена по всей галактике. У каждого Ордена есть свои собственные корабли, геральдика, знаки отличия и традиции. Большая часть Орденов действует с Планеты Ордена – мира внутри Империума, принадлежащего и управляемого Космическими Десантниками, имеющими на нём вою базу.

Некоторые Ордены не связаны ни с какой конкретной планетой, их база – большой космический флот, астероид или орбитальная станция. Магистр Ордена Космического Десанта является не только его верховным командующим, но также представляет его во всех мирских делах. Поэтому Магистр Ордена может быть не только командиром армии, но и – главой правительства.

ДОЛГ, ОТВАГА, ВЕРА

Все Космические Десантники Ордена принадлежат к его воинскому культу. В большинстве случаев эти воинские культы хранят свои традиции и ритуалы со времён самых ранних дней правления Императора. Поэтому Десантники одного Ордена являются не только братьями по оружию, но так же и духовными братьями. Это двойственное существование в качестве физических и духовных воинов закаляет Космчиеских Десантников, превращая их в преданных и непоколебимых солдат.

В сравнении с несметными миллиардами человечества Космических Десантников чрезвычайно мало – меньше, чем по одному десантник на каждую планету Империума. Слишком сильно разбросанные, чтобы образовать собственные вооружённые силы Человечества, Космические Десантники являются элитными воинами Империума, составляющими ядро высоко мобильных ударных войск, обученных сражаться в любых условиях.

Космические Десантники проводят самые смелые и решающие штурмы, молниеносные атаки в тыл врага, диверсионные рейды и туннельные нападения, призванные получить контроль над удерживаемыми врагом городами. Несмотря на то, что противник часто имеет огневое превосходство над Космическими Десантниками и всегда превосходит их численно, их сила, отвага и вера позволяют им выходить победителями из самых ужасных передряг.



ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Имперская Гвардия – основная и самая многочисленная защитная сила Человечества. Это Молот Императора, насчитывающий миллиарды миллиардов солдат, разделённых на десятки тысяч полков. Эти полки сильно различаются друг с другом и включают в себя: многочисленную пехоту, славную кавалерию, грозную артиллерию и сотрясающие землю танки и прочие боевые машины. Имперский Гвардеец никогда не сможет сравниться с Космическим Десантником, но на каждого Десантника приходятся целые миллионы Гвардейцев, которых можно небрежно истратить для достижения самых незначительных целей или удержания самых безнадёжных оборон.

Каждый мир Империума обязан формировать полки Имперской Гвардии, рассылаемые по всей галактике для ведения ужасных войн во имя Императора. Все полки имеют свои собственные традиции, обозначения подразделений и доктрины, но в остальном, являются универсальными формированиями. Поэтому пехотный полк не будет включать единиц тяжёлой артиллерии, а артиллерийский полк – пехоты. В результате Имперская Гвардия оказывается сильнее всего, когда её армии формируются из нескольких полков – специальная процедура, предусмотренная для предотвращения возможности крупномасштабных мятежей.

Если Космический Десант можно сравнить с хирургическим скальпелем, действующим быстро и точно, атака Имперской Гвардии больше напоминает кувалду, неуклюжую, но непреклонную. Имперская Гвардия способна выдвигать на поля сражений бесконечный поток пехоты, поддерживаемой бронетехникой и артиллерией. Под аккомпанемент громовых раскатов канонады, рычания танков и треск лазганов Имперская Гвардия атакует, волна за волной, до тех пор, пока не добьётся победы. Это самая жестокая война, здесь не считают отдельных солдат, ведь только сотня тысяч человек может решить судьбу сражения.

ИНКВИЗИТОРЫ

Инквизиторы – крайне беспощадные личности, охотящиеся на врагов Императора, где только могут их найти. Ни один заговор или мятеж не может ускользнуть от внимания инквизитора, в не зависимости от масштабов и форм. И хотя Империум является самым большим галактическим государством всех времён, никто – ни человек, ни пришелец – не может укрыться от сурового взора Инквизиции.

Выполняя свой долг, инквизитор наделён властью обвинять или призывать любые силы под своё командование, начиная с ополчения пограничных колоний и заканчивая отрядами безопасности городов-ульев, Орденами Космического Десанта, Легионами Титанов и кораблями Имперского Флота.

И всё же, Инквизитор располагает в своём арсенале оружием, не доступным больше никому – Экстерминатусом, орбитальной бомбардировкой катастрофических пропорций с применением вирусных бомб, циклонических боеголовок и сейсмических торпед для уничтожения любой жизни на планете, оставляя её мёртвой и полностью опустошённой.

ИНОПЛАНЕТНАЯ УГРОЗА

Человечество не одиноко в галактике. Бесчисленные инопланетные империи жадно наблюдают за Империумом, высматривая возможности покуситься на владения Человечества. И хотя большинство из них – маленькие и незначительные, легко отпугиваемые одной лишь демонстрацией Имперской мощи, среди них есть некоторые, представляющие серьёзную угрозу.

ОРКИ

Орки – зеленокожие чудовища, живущие только для того, чтобы сражаться. Они – самая жестокая и воинственная из всех инопланетных рас, а также – самая многочисленная, ведь в каждом секторе галактики есть тысячи населённых Орками миров. Орков так много, что, если они когда-нибудь объединятся, то никто во всей галактике не сможет им противостоять.

К счастью для других рас галактики, жажда битвы, делающая Орков такими сильными, также является их слабостью. Желание Орков сражаться так велико, что они с радостью будут сражаться между собой, если вовремя не обнаружится достойный противник. Действительно, Орки будут вести кровопролитные междоусобные войны только для того, чтобы почувствовать запах кордита от выстрелов своих шут и услышать чавкающий звук, с которым хряпа разрубает плоть. Время от времени среди враждующих орд появляется Босс, который может объединять своих сородичей. Способы у каждого разные, но в конечном итоге все они сводятся к его видениям галактического завоевания, подкреплённым грубой Орочьей силой, необходимой для выбивания дури из голов до тех пор, пока Парни «не перестанут гавкать и начнут слухать сюда». Под управлением Босса Орки отправляются на поиски нового врага – любого врага. Так рождается Ваааах!.



Ваааах! практически невозможно уничтожить. Сотни тысяч охваченных боевой жаждой Орков на волне свирепого энтузиазма несутся от планеты к планете, от системы к системе. Огромные толпы мускулистых Зеленокожих, стреляя на ходу из всего, чего только можно, устремляются в бой. Самопальные Байки, Тачилы и Боевые Вагоны извергают в воздух облака густого дыма, с рёвом приближаясь к врагу. Полчища подгоняемых вперёд крохотных Гретчинов с радостным хихиканьем сокрушают вражескую оборону. Вокруг бешено носятся исполинские Сквигготы, без разбора топча людей и танки. Сквозь это всё Босс ведёт свою орду, находясь всегда впереди и всегда там, где драка жарче, рубя врагов направо и налево, тем самым, воодушевляя своих Парней.

Орки очень мало заботятся о стратегии и ещё меньше о потерях, – только гибель или поражение своего Босса может лишить их стремления сражаться. Когда Босс убит или смещён, племена начинают разделяться, и, таким образом, угроза Ваааах! окажется временно устранена. Однако такая передышка в лучшем случае окажется короткой, потому что уже очень скоро придёт к власти другой Босс, и начнётся новый Ваааах!

НЕКРОНЫ

На протяжении столетий эксплораторы Империума считали древнюю цивилизацию Некронов вымершей, колоссальной звёздной империей, сошедшей на нет под весом тысячелетий. Но сейчас Некроны пробуждаются от своего сна. Спавшие могильные комплексы пробуждаются, выпуская бесшумные фаланги механических воинов Некронов м мириады их боевых устройств.



Некроны нападают без предупреждения, используя оружие, далеко превосходящее все возможности техников Тёмной Эры Технологий. Истинные размеры Некронской угрозы неизвестны. Их механические воины сооружены так, что «исчезают», когда оказываются выведенными из строя, поэтому невозможно определить, сколько необъяснимых катастроф было осуществлено руками Некронов. Нет сомнений, что у Некронов есть цель, план, великий и зловещий мотив, направляющий их агрессию. Природу этой цели ещё только предстоит узнать, но уже ясно, что она не пророчит галактике ничего хорошего.



ЭЛЬДАР

Эльдар – загадочные создания. Давным-давно, когда человеческие предки только-только выползали из океанов, империя Эльдар простиралась по всей галактике. Увы, Эльдар лишились всего, пав жертвами своей собственной надменности. Гордость превратилась в спесь, спесь – в декаданс, а декаданс – в безнравственность. Так и получилось, что из иллюзорных снов Эльдар родился отвратительный и непристойный бог – Слаанеш, Тёмный Князь Хаоса. Психический вихрь рождения Слаанеша в клочья разорвал сердце Эльдарских владений, оставив на его месте лишь бурлящий Хаос. Лишь горстке Эльдар удалось пережить катаклизм Падения, ускользнув на исполинских кораблях, известных как корабли-миры. Теперь Эльдар практически вымерли, а рассеянные и кочующие остатки их расы выживают только благодаря манипуляциям с судьбой и фортуной. Благодаря жёсткой сосредоточенности и отречению от своих тёмных сторон Эльдар удаётся отталкивать хищного бога, который всё ещё жаждет их бессмертных душ.

Чужеродная грация и ловкость Эльдар значительно превосходят человеческие. Подобное физическое превосходство, объединённое с невообразимым технологическим превосходством, делает Эльдар одними из самых грозных противников. Их блестящие антигравитационные машины молниеносно проносятся, с лёгкостью увёртываясь от огня противника и выпуская направленные энергетические лучи, прошивающие любую даже самую толстую броню. Отряды элитных Воинов Аспектов наносят выверенные удары. Варлоки и Ясновидящие переплетают нити судьбы, чтобы защитить своих собратьев, или собирают психическую энергию, чтобы напрямую атаковать разумы врагов. Эльдар могут быть обречены, но их звезда будет гореть ярко до самого конца.

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАР

Тёмные Эльдар появляются из своего сумеречного города – Комморрага. Они приносят с собой лишь ужас и смерть. Они атакуют прямо из запутанной Паутины, минуя все самые замысловатые системы обороны и раннего предупреждения. Барочные Рейдеры несут сотни кровожадных воинов, их двигатели визжат подобно страданиям проклятых душ. Тонкие ружья распыляют облака бритвенно-острых лезвий, а обезумевшие Гротески прыгают прямо на врагов, чтобы насладиться радостью бойни и теплом свежепролитой крови.

Тёмные Эльдар знают тысячи способов забрать жизнь в бою. Они обезглавливают врагов мономолекулярными клинками, кромсают их залпами лезвий или насаживают на острые носы своих летающих машин. Если требуется более медленная смерть, то Тёмные Эльдар применяют яды, заставляющие тело врага закипать, или же просто снимают с них кожу. Когда бойня заканчивается, Тёмные Эльдар возвращаются в свои ужасные владения, забирая в качестве рабов всех тех, кому не посчастливилось выжить в бою.

Тёмные Эльдар наслаждаются пытками, весь их ксенородный разум работает над способами унижения и уничтожения других. Каждый Тёмный Эльдар одинаково наслаждается отчаянным ужасом жертв и ласками лезвий по нетронутой плоти. Причиняемые страдания отточены и усовершенствованы на протяжении долгих тысячелетий, превратившись в искусство, практикуемое на телах и душах бессчётных миллиардов. Жертвы поддерживаются живыми на протяжении долгих десятилетий, мечтающие только лишь о прекращении собственного существования, которое Тёмные Эльдар им никогда не дадут.



ТИРАНИДЫ

Тираниды – прожорливые хищники, стремящиеся поглотить всю окружающую их жизнь, являются самой быстро развивающейся расой в галактике. Считается, что они мигрировали из-за пределов нашей галактики в поисках свежих миров для поглощения. Тираниды представляют собой природную силу – абсолютно чуждую, беспощадно голодную и непреодолимую.

Тираниды не создают оружие и космические корабли из металла или пластика. Вместо этого они используют геномодифицирование и биоинженерию, чтобы выращивать боевое снаряжение из живой органической материи, собранной на поглощённых мирах. Каждый живой организм, попавшийся на пути у орды Тиранидов, поглощается, и вся составляющая его материя превращается в органическую кашицу, из которой формируются новые организмы Тиранидов.

Раса Тиранидов включает в себя множество различных созданий, функционирующих как единое целое, координируемые общим сознанием Разума Улья. Каждый Тиранидский организм, от самых крошечных прожорливых червей до больших Карнифексов и гигантских Кораблей-Ульев, существуют только как часть единого суперорганизма – Флота-Улья. В бою Тираниды образовывают непреодолимую орду, грохочущую лавину биомодифицированных машин смерти всех форм и размеров. Тираниды представляют опасность не только Человечеству, но и всей галактике.

ТАУ

Вдали от Терры на востоке галактики планета за планетой и система за системой покоряются растущей Империи Тау. Будучи амбициозной и динамической расой, Тау стремятся принести просвещение и единство всем, кто присоединится к ним. Каждая фаза расширения контролируется Эфирными, духовными лидерами Тау, и приносит всё больше миров и звёздных систем под сень их Империи. Любое сопротивление сметается, неважно какое оно, физическое или философское, Великое Добро может преодолеть любые препятствия.

В первых рядах скоростной экспансии Тау идут воины Касты Огня. Сплочённые как братья и экипированные самым усовершенствованным снаряжением Огненные Воины тренируются обнаруживать и уничтожать противника на расстоянии. Военные принципы Тау вращаются вокруг применения опустошительной огневой мощи – доктрины, прошедшей проверку на тысячах миров. Также Огненные Воины могут получать поддержку специализированных команд боевых костюмов, инопланетных наёмников и грозных ховертанков, в зависимости от особенностей конкретного театра войны.

Тау – яркая искра жизни, полностью противоположная окружающей её галактике, полной мёртвых и умирающих империй. Но только время покажет, принадлежит ли Тау будущее.

УГРОЗА ХАОСА

Самая смертоносная угроза существованию Империума чужда не священной Терре или даже всему Человечеству, она чужда самой реальности. Из мутных потоков Варпа на реальную вселенную взирают Тёмные Боги Хаоса, чьё влияние просачивается в сердца смертных.

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ ХАОСА

Из бурных глубин Глаза Ужаса с тысяч унылых миров и чёрных лун Космические Десантники Хаоса начинают свои атаки на Империум. Когда-то они были элитой Человечества, гордые и величественные воины, тратившие свои жизни и усилия на всеобщее улучшение. Сейчас они потеряны – эгоистичные и презренные изгои, пошедшие на поводу собственных амбиций и ужасной славы голодных богов.

Космические Десантники Хаоса – страшные противники. Каждый из них обладает сверхчеловеческими способностями Космических Десантников, усиленными тёмными дарами Богов Хаоса, не говоря даже о демонических сущностях и разрушительном колдовстве, используемых предателями.

Десять тысяч лет Космические Десантники Хаоса являются тёмной раковой опухолью на теле Империума. Они как заболевание, которое невозможно вылечить, будут существовать до тех пор, пока не будет свергнут весь порядок, и не останется лишь анархия и безумие.

ДЕМОНЫ

Из потустороннего Царства Хаоса за реальной вселенной жадно наблюдают Демоны, без передышки выискивающие незащищённого псайкера или потоки эмоций, благодаря которым они смогли бы преодолеть границы между реальностями.

Демоны – разрушение, обретшее плоть. Каждый из них является частью одного из четырёх Богов Хаоса и разделяет пристрастия своего создателя. Например, Демоны Кхорна существуют только для того, чтобы проливать кровь во имя своего хозяина, а демонические слуги Нургла стремятся распространять эпидемии и заболевания, так лелеемые их богом. Одно лишь присутствие Демонов является осквернением материальной вселенной, и естественный порядок вещей разрушается везде, где они появляются.

К счастью, демонические вторжения очень редки. Однако число псайкеров растёт с каждым днём, экспоненциально увеличивая частоту появления демонических плацдармов в материальной вселенной.

БОГИ ХАОСА

Существует четыре брата, правящих дьявольским пространством, называемым – Царство Хаоса. Самый сильный из них – Кхорн, Кровавый Бог и Повелитель Черепов. Второй после него – Тзинч, покровитель колдовства и перемен, интриган, управляющий судьбами мироздания. Следующий – Нургл, Повелитель Разложения и Хозяин Чумы. Последним является Слаанеш, привлекательный Князь Хаоса, соблазнительный и извращённый.

Из своего логова, за гранью пространства и времени, Боги Хаоса наблюдают за жалкими поступками человечества, подобно тому, как человек может наблюдать за муравейником. Они следят за развитием одного крошечного индивидуума до тех пор, пока старания другого, более интересного индивидуума не привлекут их внимание.

У Богов Хаоса много союзников. Мутанты, псайкеры и еретики, имеющиеся в избытке по всему Империуму, – все тронуты Хаосом, и могут с лёгкостью быть извращены согласно замыслам богов. Более ценными являются добровольные сторонники, существа, встающие на сторону Хаоса, для достижения собственных целей. И хотя Боги Хаоса – капризны и непредсказуемы, они никогда не испытывают нехватки подобных последователей, так как преданность Богам Хаоса приносит славу и определённые награды. Такие приверженцы – ценный товар. Каждая заложенная душа усиливает влияние Хаоса и торопит власть Тёмных Богов над материальной вселенной.



ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ

Существует множество путей набраться опыта в играх Warhammer 40,000, вы можете устраивать сражения, собирать и красить миниатюры компании Citadel, исследовать историю вселенной – или делать всё это сразу. Все пути разные, но есть большое количество руководств, призванных помочь вам в пути.

БОЛЬШАЯ КНИГА ПРАВИЛ

Отличное приобретение для любого игрока. Большая книга правил включает в себя такие же правила, как и правила в этой коробке, а также содержит массу дополнительных описаний, историй и подноготных вселенной Warhammer 40,000, подробно рассматривающих Империум Человечества, инопланетные расы и угрозу Хаоса.

В дополнение книга содержит бесценные советы по собиранию и покраске миниатюр, красочные примеры уже покрашенных миниатюр и большое количество дополнительных материалов.







ДРУГИЕ АРМИИ

Космический Десант и Орки – всего лишь две армии из множества различных армий вселенной Warhammer 40,000, которые вы можете собирать. Описания всех рас Warhammer 40,000 можно найти на нашем web-сайте.

Данный буклет содержит краткую информацию по каждой из армий, от многочисленных Тиранидов до элитных Эльдар, но это всего лишь капли из моря информации по ним. У каждой армии Warhammer 40,000 есть свой Кодекс, содержащий правила, руководства по покраске и прочую сопутствующую информацию. У каждой армии также есть большой выбор металлических и пластиковых наборов, от бронированных танков до элитных снайперов, что даёт вам невероятное количество тем для создания армии.



Огненный Воин Тау



Космический Десантник Тысячи Сыновей

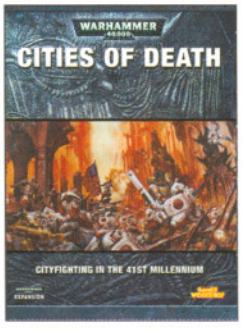


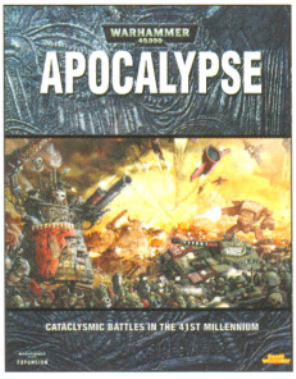
Рейнджер Эльдар

РАСШИРЕНИЯ

Для игроков, желающих перенести свои игры Warhammer 40,000 на новый уровень, существуют серии расширений. Каждое расширение основывается на главной игре, привнося новые условия и испытания, такие как рукопашные схватки в Городах Смерти или масштабные и опустошительные сражения Warhammer 40,000: Апокалипсис.

Каждое расширение предлагает к использованию новые правила, сценарии и советы по увеличению вашей армии, чтобы она могла противостоять новым угрозам.





ГДЕ ИГРАТЬ

В дополнение к играм, которые вы можете проводить с друзьями у себя дома, вы также можете играть в игровых клубах и магазинах компании Games Workshop. Магазины и клубы – отличное место для встреч с другими людьми, являющимися частью общего игрового сообщества.

Вы можете встречаться с единомышленниками по хобби, узнавать новое о покраске моделей и создании ландшафтов, а также устраивать сражения. Это отличный способ заводить новых друзей, прекрасно проводя время.



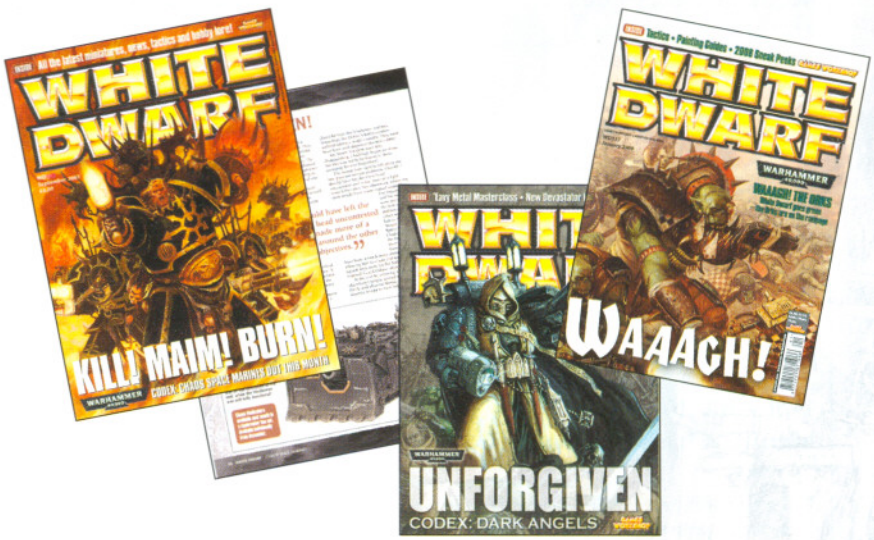


Игровое сообщество также устраивает множество игровых «событий», таких как соревновательные турниры или дружеские битвы. Эти «события» позволяют всем кто, увлекается этим хобби, собираться вместе, знакомиться друг с другом и делиться своим интересом к Warhammer 40,000.

Компания Games Workshop ежегодно проводит и спонсирует большое количество разных «событий», самыми большими из которых являются Дни Игры. Эти грандиозные собрания проводятся по всему миру, привлекая тысячи людей. Показывая все аспекты хобби, Дни Игры также представляют соревнования покраски «Золотой Демон», являющиеся самыми престижными соревнованиями покраски миниатюр.

ЖУРНАЛ «WHITE DWARF»

В ежемесячном журнале компании Games Workshop, называемом White Dwarf, можно найти горы полезной информации о хобби Warhammer 40,000. Помимо представления статей по покраске миниатюр, сооружению ландшафтов и поведению игр, White Dwarf также содержит подробную информацию по самым последним модельным новинкам и подробный список магазинов, чтобы вам было удобно выбрать ближайший к вам.



СОВЕТЫ И КОНТАКТЫ

У компании Games Workshop – отличная служба работы с покупателями. Просто зайдите в ваш местный магазин Games Workshop или позвоните в наш отдел продаж хобби-игр (см. номера телефонов справа).

ИНТЕРНЕТ

Всё, что есть в этом буклете, начиная с правил и заканчивая советами по покраске, более подробно расписано на нашем web-сайте:

www.games-workshop.com

Здесь вы также найдёте наш он-лайн магазин, тысячи статей, руководств по покраске и других полезных материалов.

ТЕЛЕФОНЫ ОТДЕЛОВ ПРОДАЖ

АНГЛИЯ	0115 91 40000
США	1-800-394-4263 (GAME)
КАНАДА	1-888-498-7655
СЕВ. ЕВРОПА	+44 115 918 4040
АВСТРАЛИЯ И НОВ. ЗЕЛАНДИЯ	02 9829 611

СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАУНДА

1 Фаза Движения
2 Фаза Стрельбы
3 Фаза Ближнего боя

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

1 Выберите цель: Подразделение противника в качестве цели для одного из своих отрядов.
2 Проверьте линию видимости и дистанцию.
3 Бросок на попадание.
4 Бросок на ранение.
5 Спас-броски.
6 Удаление потерь.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

1 Перемещение нападающих.
2 Реакция защищающегося.
3 Отыгрыш ближнего боя.

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

BS стрелка	1	2	3	4	5
Значение для попадания	6	5	4	3	2

ТЕСТЫ НА МОРАЛЬ

Подразделение должно пройти тест на мораль :

- Если в одну фазу потерло 25% и более своих моделей убитыми. При этом потери понесённые от ближнего боя не учитываются.
- Если подразделение подвергается танковому Шоку – тест проходиться если танк вступает в базовый контакт.
- Если подразделение проигрывает раунд ближнего боя (то есть нанесли ран меньше чем получило). Подразделение получает пенальти в –1 к своего лидерству каждый пункт на который подразделение поиграло ближний бой.

ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ – ЭФФЕКТЫ ДЛЯ ДВИЖЕНИЯ

Тип подразделения	Замедляется ли трудным ландшафтом?	Нужны ли тесты на опасный ландшафт?
Пехота	Да	Нет *
Мотоциклы	Нет	Да
Джетбайки	Нет	Да, если начинает или заканчивает движения в нём
Монстроидальные существа	Да	Нет *
Пехота с прыжковыми ранцами	Нет	Да, если начинает или заканчивает движения в нём
Артиллерия	Да	Нет для пушкаре, да для орудий
Кавалерия и Твари	Да	Нет *
Машины-Шагатели	Да	Нет *
Машины - Скиммеры	Нет	Да, если начинает или заканчивает движения в нём
Машины – остальные	Нет	Да

** Если ландшафт сам по себя не является опасным*

ТАБЛИЦА РЕЗЕРВОВ

Раунд	Подразделение прибывает на
1	Нет
2	4+
3	3+
4	2+
5+	Автоматически

ТАБЛИЦА УКРЫТИЙ

Тип укрытия	Спас бросок
• Колючая проволока, проволочные ограды	6+
• Кустарник Высокая трава, посевы Изгороди, легкие парапеты	5+
• Подразделения (дружественные и вражеские), Обломки машин, Строительный мусор, кратеры, Обломки, каменные россыпи, Руины, стены, здания, Траншеи, Частичное нахождение за холмом, Леса, джунгли, Ящики, бочки, Трубы, железные конструкции	4+
• Укрепления	3+

Отыгрывание ближнего боя

1 Выберите бой.
2 Проведите ближний бой. Занятые в нем модели кидают на попадание и ранение в порядке инициативы. Их противники могут использовать спас броски.
3 Определите результата боя. Сложите нанесённые раны. Та сторона которая нанесла больше ран, считается выигравшей.
4 Проигравший проходит тест на мораль. Если проигравший проваливает тест на мораль, он Отступает. Если он проходит тест на мораль, он выполняет Сплочение.
5 Стремительное продвижение, Отступление и Консолидация. Подразделение, отступающее из ближнего боя, должно кинуть тест на то смогло ли оно оторваться от противника. Если нет, оно уничтожено. Победители могут консолидироваться.
6 Сплочение. Если подразделение всё ещё Связано в ближнем бою, все модели в нем должны против до 6 дюймов для того чтобы стать Занятыми.
7 Выберите ещё один бой и повторите процедуру.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

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+

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

Сила Оружия \ Стойкость Цели	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+

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ПРАВИЛ НА ОРУЖИЕ (не на машинах)

Тип оружия	Движение и стрельба	Стрельба и нападение
Пистолет	Позволяет двигаться и стрелять	Позволяет выстрелить один раз в фазу стрельбы и напасть на то же подразделение, которое было обстреляно. В ближнем бою считается как оружие ближнего боя
Скорострельное	Всегда даёт возможность стрелять 2 раза на 12 дюймов. Если не модель не двигалась, то может выстрелить один раз на максимальную дальность	Стрелок не может нападать в то же раунд когда стрелял из этого оружия, если в описании стрелка прямо не указано обратного.
Штурмовое	Позволяет двигаться и стрелять	Позволяет выстрелить один раз в фазу стрельбы и напасть на то же подразделение, которое было обстреляно.
Тяжелое	Не позволяет двигаться и стрелять	Стрелок не может нападать в то же раунд когда стрелял из этого оружия, если в описании стрелка прямо не указано обратного.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ МАШИН

D6	Результат
1 и менее	Команда оглушена
2	Команда контужена
3	Повреждение – Оружие уничтожено
4	Повреждение – Потеря подвижности
5	Уничтожена– разбита
6 и более	Уничтожена– взорвалась!

Модификаторы:

Скользящее попадание	-2
Оружие с АР "-"	-1
Оружие с АР 1	+1
Открытая машина	+1

ТАБЛИЦА ПРОИСШЕСТВИЙ ПРИ ГЛУБОКОМ УДАРЕ

D6	Эффект
1-2	**Ужасный инцидент.** Подразделение пропало в Варпе, прыгуны были сбиты зенитной артиллерией или что-то подобное в таком духе. Подразделение полностью уничтожено.
3-4	**Не туда.** Это вы виноваты или это козни ваших врагов? В любом случае противник может разместить ваше подразделение в любом месте стола, кроме Непроходимого ландшафта (но включая Трудный, который в такой ситуации для вас Опасный), но уже без дальнейшего смещения с использованием кубика Направлений, в соответствии с общими правилами Глубокого Удара.
5-6	**Задержан.** Высадка подразделения откладывается. Подразделение возвращается в резерв и выходит из него в соответствии с общими правилами в последующие раунды. Если подразделение так и осталось в резерве на момент окончания игры, то оно считается уничтоженным.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СТРЕЛЬБЫ МАШИН

	Не двигалась	До 6 дюймов	До 12 дюймов	Более 12 дюймов
Любая машина, которая не является Быстрой или Шагателем	Всё оружие	1 оружие *	Не может стрелять	Не применимо
Быстрые машины	Всё оружие	Всё оружие	1 оружие *	Не может стрелять
Шагатели	Всё оружие	Всё оружие	Не применимо	Не применимо

** и любое количество защитных видов оружия*



И в этот час нет места миру
Нет ни мгновения покоя
Хохочут демоны и боги
Мир полон Кровью и Войною

213101990013

РУССКИЙ
www.games-workshop.com
Отпечатано в Великобритании
WARHAMMER 40,000
БИТВА ЗА ЧЁРНЫЙ ПРЕДЕЛ



CITADEL



GAMES WORKSHOP

www.games-workshop.com