

SPACE HULK



КНИГА ПРАВИЛ

СОДЕРЖАНИЕ

Космический скиталец
Как играть
Модели
Другие компоненты игры
Правила игры
Командная фаза
Фаза действий

Фаза подкреплений
Фаза статуса миссии
Лестницы и объекты
Арсенал десантника
Библиарии
Патриарх



АВТОРЫ

By: Richard 'Hal' Halliwell

Art: John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith.

Book Design: Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor.

'Eavy Metal: Fil Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams.

Games Development: Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Andrew Kenrick, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward.

Hobby Team: Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Stuart White.

Miniature Design: Mike Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedstrom, Matt Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Michael Perry, Aly Morrison, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton, Jonny Ware.

Production & Reprographics: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jaggars, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe.

Special Thanks to: Tom Merrigan, Alan Merrett, Rick Priestley, Peter Gosling, Andy Hall, Tom Hibberd, Matthew Hutson, Mark Latham, Glenn More, Dom Murray, Gabrio Tolentino, Markus Trenkner, Adam Troke, and Ted Williams.

Produced by Games Workshop

Copyright © Games Workshop Limited 2009. Space Hulk, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Citadel and the Citadel Device, 'Eavy Metal, the Double-headed/Imperial Eagle device. Space Marine, Tyranid, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000 and the Warhammer 40,000 device, White Dwarf and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library.

Pictures used for illustrative purposes only.

ВНИМАНИЕ! Ряд продуктов Citadel при нецелевом использовании может оказаться опасным, и Games Workshop не рекомендует их применять детям до 16 лет без присмотра взрослых. Независимо от Вашего возраста, будьте осторожны при использовании клея, режущих инструментов и аэрозолей; прочитайте инструкцию на упаковке и выполняйте её.

www.games-workshop.com

Перевод русской версии: Владимир Яснов, Стрилятель, Red Elf, Daddymoroz, Darog, Mad Rat и сообщество переводчиков портала Warforge. Под редакцией Никиты Панкевича aka Утка.

UK
Games Workshop,
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham NG7 2WS

US
Games Workshop,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland 21060-6401

Australia
Games Workshop,
23 Liverpool Street,
Ingleburn
NSW 2565

Canada
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville, Ontario L6H 6ZS

КОСМИЧЕСКИЙ СКИТАЛЕЦ

«Космический скиталец» — игра об ожесточенном конфликте между Имперским Космическим Десантом и наводящими ужас пришельцами — генестилерами. Действие происходит на древнем межзвездном корабле, известном как «космический скиталец». Лишь одна сторона переживет смертельную схватку и выйдет победителем.

В игре «Космический скиталец» один игрок командует силами космических десантников, могучих воинов, генетически модифицированных сверхлюдей, в то время как другой контролирует силы пришельцев — генестилеров. Битвы двух игроков разворачиваются в лабиринтах коридоров и комнат гигантского доисторического звездолета. У каждой стороны свои цели и задачи, достичь которых нельзя, не слолив сопротивление врага.

Имперские космические десантники — лучшие воины человечества, его защитники и стражи Империи. В игре «Космический скиталец» все бойцы десанта облачены в броню «терминатор» и снабжены внушительным арсеналом стрелкового оружия. Только космические десантники обладают отвагой и решимостью, достаточными для штурма жуткого «космического скитальца»: никто другой не рискнет встретиться лицом к лицу с рысущими на корабле генестилерами.

Кто же противостоит Космическому Десанту? Несметное племя ужасающих генестилеров. Чуждые людям, они пришли из глубокого космоса с одной целью: уничтожить. Это дикие четверорукие существа с клыками и когтями, способными пробить даже самые крепкую броню. Необычайно сильные и быстрые, словно молния, великолепно приспособленные для убийства, генестилеры практически неостановимы.

«Космический скиталец» — оригинальная настольная игра, посвященная смертельным битвам Имперского Космического Десанта против генестилеров. Все, что вам нужно для игры, находится в этой коробке. Игре легко обучиться — не просто достичь в ней совершенства; вся она — это быстрый и яростный экшн, которым наполнены различные доступные миссии. Каждая миссия отличается от остальных и представляет собой уникальное противостояние. По сути, вы получаете двенадцать игр в одной коробке.



КАК ИГРАТЬ

Игра «Космический скиталец» начинается с выбора сценария из книги миссий. Он описывает одну из смертельных битв, которые происходили в глубинах «космического скитальца» «Грех Проклятия». Условия сценария расскажут, какие силы принимают участие в битве с обеих сторон, как определить победителя и как должно выглядеть игровое поле в этой миссии.

Игра состоит из раундов; в каждом раунде оба игрока получают по одному ходу на действия доступных войск. Время хода Космического Десанта ограничено, и игрок должен быстро принимать тактические решения, чтобы не попасть в цейтнот. Генестилеры могут делать свой ход сколь угодно долго. Подобное неравенство призвано отобразить то, что четырехрукие монстры гораздо быстрее и подвижнее десантников.

Игрок за Космический Десант (далее «игрок-десантник») ведет в бой красные фигурки терминаторов, игрок за генестилеров (далее «игрок-генестилер») использует синие фигурки и картонные метки Эха. Метки Эха (иногда просто «эхо») — сигналы на сенсориумах Космического Десанта; они показывают, где в лабиринте переходов таятся генестилеры, но не могут установить точную численность скопления. Сколько генестилеров скрылось за каждой отдельной меткой Эха, станет ясно только при ее раскрытии.

Эхо появляется в точках игрового поля, отмеченных маркером «зона входа Генестилеров». Только туда игрок-генестилер может класть метки Эха. Десантники могут не беспокоиться о подкреплении — его не будет!

Игрок-генестилер быстро передвигает метки Эха к бойцам десанта, не демонстрируя игроку-десантнику истинной силы своих войск до самой последней минуты. Метка Эха раскрывается только тогда, когда терминатор её видит. Раскрытая метка немедленно заменяется моделями. Игрок выставляет на поле число генестилеров, равное числу на обороте метки.

На борту «космического скитальца» десанникам придется немало маневрировать, чтобы избежать ближнего боя, ибо даже прочная броня терминатора не может остановить убийственно-острые когти и клыки генестилера. Когда же между десантником и генестилером есть дистанция для залпа штурмового болтера, сказывается уязвимость пришельца, не владеющего стрелковым оружием. Генестилеры используют превосходство в численности и скорости, чтобы догнать и растерзать противника.

Игра заканчивается, когда одна из сторон выполняет поставленную перед ней сценарием задачу. Миссия не отнимает много времени, так что, закончив одну партию, вы можете поменяться с оппонентом сторонами и разыграть сценарий заново.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

МОДЕЛИ

- 12 терминаторов Космического Десанта
 - сержант с силовым мечом
 - сержант с громовым молотом
 - 6 десантников с штурмовыми болтерами и силовыми кулаками
 - космический десантник с тяжелым огнемётом
 - космический десантник со штурмовой пушкой
 - космический десантник с парой грозовых когтей
 - библирий с психосиловым топором.
- 22 генестилера
- 1 патриарх
- 1 мёртвый космический десантник
- 1 артефакт
- 1 К.И.С.

КНИГИ

- Книга правил «Space Hulk»
- Книга миссий «Space Hulk»
- Книга правил и миссий «Space Hulk» — перевод обеих оригинальных книг

МАРКЕРЫ

- 22 метки Эха
 - 9 «1 генестилер»
 - 4 «2 генестилера»
 - 9 «3 генестилера»
- 21 маркер зоны входа генестилеров
- 10 маркеров дозора/заедания
- 10 маркеров защиты
- 6 маркеров командных очков
- 12 маркеров лестниц
- 6 маркеров огнемёта
- 5 маркеров силовых генераторов
- 10 маркеров зоны контроля Космического Десанта
- 1 маркер силового барьера
- 1 маркер боезапаса штурмовой пушки
- 1 маркер пси-очков

СЕКЦИИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 24 коридора
- 10 комнат
- 8 перекрёстков
- 8 т-образных туннелей
- 6 углов
- 4 тупика
- 4 завершающих коридора
- 1 специальный перекрёсток
- 2 люка

ДВЕРИ

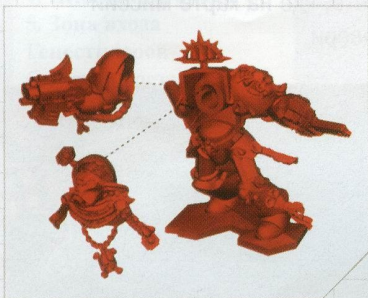
- 20 дверей
- 20 подставок под двери

РАЗНОЕ

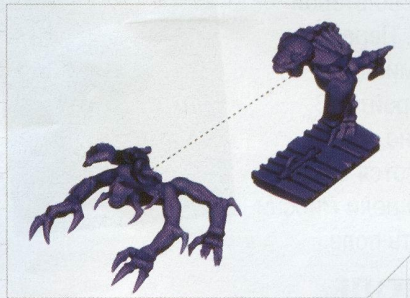
- 5 кубиков
- 1 дисплей статуса миссии
- 1 таймер

МОДЕЛИ

Каждая фигурка состоит из нескольких частей. Выберите модель и аккуратно удалите все её части с рамки. Модель будет лучше переносить длительные и частые игры, если все её части вы склеите между собой клеем для пластика, и, конечно, ваши игры станут гораздо более атмосферными, если покрасить модели акриловыми красками из линейки Citadel.



Для игры модель собирается без клея, до щелчка.



Если вы хотите, можете склеить части модели вместе.

Руководством для сборки послужат рисунки на боку коробки с игрой и задняя обложка этой книги.



РАЗВОРОТ

В игре модели перемещаются по квадратам поля, выполняя свои задачи. Каждая модель должна быть развернута лицом к одной стороне занятого квадрата, но не может быть развернута лицом к его углу.

Разворот фигурки определяется по ее голове: куда модель смотрит, туда она и развернута. Если разворот модели определить трудно, просто скажите сопернику, куда развернута ваша модель.



Правильный разворот: куда смотрит модель, туда она и развернута.



Неправильный разворот: модель смотрит на угол квадрата. Это неверно, разворот по диагонали квадрата невозможен.

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

КНИГА МИССИЙ

Игра «Космический скиталец» ведётся по сценариям, которые собраны во второй части этой книги. Перед игрой выберите миссию, которую хотите пройти. В сценарии написано, какие модели используются каждой стороной, каковы цели миссии и как формировать поле.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Коридоры и отсеки «космического скитальца» собираются из картонных секций. Стыкуясь между собой, секции образуют единое поле. Для каждой миссии поле собирается особым образом по карте, приложенной к сценарию.

Для удобства движения все коридоры и комнаты разделены на квадраты. Квадрат может занять либо один десантник, либо один генестилер, либо одно эхо. Кстати, некоторые квадраты выглядят серьезно пострадавшими в боях, но это не оказывает никакого влияния на игру и не мешает модели занять квадрат.



ДВЕРИ

В коробке с игрой есть набор дверей. Чтобы ставить их вертикально, используйте пластиковые подставки. Из сценария вы узнаете, где на карте миссии следует установить двери.



ТАЙМЕР

Боевые действия на «космическом скитальце» ведутся в жестких условиях, когда на счету каждая секунда, и игроку-десантнику отпущено ограниченное время на выполнение хода. Это время фиксируется с помощью таймера (песочные часы).

КУБИКИ

Боевая система игры основана на бросках кубиков (D6 для краткости). В набор включены пять D6.





МЕТКИ ЭХА

Космические десантники не знают, сколько именно генестилеров им противостоит, поэтому до визуального контакта пришелец отображается меткой Эха. Метка движется стороной с числом вниз и при раскрытии заменяется на 1, 2 или 3 модели. Это позволяет игроку-генестилеру копить и перемещать войска в тайне, пока ход игры не раскроет точную численность генестилеров.

МАРКЕРЫ И ЖЕТОНЫ

В игре применяется несколько видов маркеров и жетонов, которые позволяют воплотить в игре расход боезапаса, заедание оружия и многое другое.

ДИСПЛЕЙ СТАТУСА МИССИИ

В наборе также есть особая карта: дисплей статуса миссии. На нем регистрируются наиболее важные сведения: количество использованных командных очков, расход боеприпасов для штурмовой пушки, число оставшихся у библиария пси-очков. Фиксация этих данных осуществляется специальными жетонами на различных треках дисплея.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Когда игровое поле собрано, а модели расставлены по условиям миссии, можно начинать партию. Игра «Космический скиталец» состоит из раундов. В первом раунде любой игры действия выполняет Космический Десант, далее следует раунд генестилеров, затем снова раунд игрока-десантника и так вплоть до конца игры. Каждый раунд разделен на фазы для простоты и упорядоченности.

Во время своего раунда вы можете передвигать все модели, доступные вам в текущий момент миссии, и выполнять ими действия. Теперь подробности.

В начале своего раунда игрок получает дополнительные возможности. Для Десанта это командные очки, позволяющие более эффективно использовать бойцов, для генестилеров — свежие подкрепления (метки Эха).

Далее в раунде игрок двигает своих бойцов и атакует силы противника. Игрок-генестилер может использовать для своего хода любое количество времени, тогда как Космический Десант ограничен во времени, отпущенном на завершение хода: так в игре воссоздаются трудности боя человека (пусть и крайне неординарного) с существами, которые наделены сверхъестественной реакцией генестилеров.

Когда оба игрока завершили по одному раунду, наступает фаза статуса миссии: пришло время узнать, не закончилась ли партия, и удалить с поля ненужные маркеры и жетоны.



РАУНД КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Командная фаза Космического Десанта

Игрок-десантник определяет, сколько у него командных очков раунд. В конце данной фазы игрок-генестилер ставит песочные часы.

Фаза действий Космического Десанта

Игрок-десантник совершает движение, выстрел или иные действия каждым из космических десантников под его командой. Когда песок в часах пересыпется, раунд Космического Десанта заканчивается.

РАУНД ГЕНЕСТИЛЕРОВ

Фаза подкреплений

Игрок-генестилер выясняет, сколько меток Эха он получает в подкрепление своим силам, и размещает их рядом с зонами входа; подробнее о подкреплениях генестилеров будет рассказано позже.

Фаза действий генестилеров

Игрок-генестилер совершает движение или иные действия каждым своим генестилером или эхом.

ФАЗА СТАТУСА МИССИИ

Когда игрок-генестилер заканчивает раунд, производятся необходимые по условиям миссии записи и проверки.

КОМАНДНАЯ ФАЗА

В начале раунда игрок-десантник кладет 6 маркеров командных очков в непрозрачное вместилище (кувшин, мешок и т.п.) и вслепую вынимает оттуда один маркер. На нем будет число, которое не должен увидеть игрок-генестилер. Игрок-десантник кладёт маркер числом вниз на деление 0 шкалы командных очков (она размещена на дисплее статуса миссии, см. стр. 7)

Сержанты Космического Десанта

Сержанты Космического Десанта — ветераны множества битв, опытные стратеги и хорошие тактики. В игре их профессионализм воплощен в следующем правиле: пока на поле есть живой сержант Космического Десанта, игрок-десантник может вскрыть доставшийся маркер командных очков, вернуть его к остальным, перемешать их и повторно вытянуть маркер. Этот маркер придется использовать, даже если число на нем меньше.

Использование командных очков

Затраты командных очков дают десантникам право на дополнительные действия в течение своего раунда или в фазе действий генестилеров. В деталях об этом ниже.

Расход командных очков

Маркер командных очков ставится в начале раунда на нулевое деление соответствующей шкалы на дисплее. Игрок-генестилер следит, чтобы маркер смещался по шкале при каждом использовании командных очков.

В фазе статуса миссии маркер вскрывается. Число на нем покажет, сколько командных очков мог потратить Космический Десант. Если окажется, что игрок потратил больше очков, чем позволяет маркер, Космический Десант немедленно терпит поражение в миссии.

Таймер

Игрок-десантник ограничен во времени, отведенном для завершения раунда; время отслеживается по песочным часам, включённым в набор.

Игрок-генестилер ставит таймер и следит за течением времени. Часы надо перевернуть, едва игрок-десантник положит маркер командных очков на дисплей. По истечении времени фаза действий и весь раунд игрока-десантника заканчивается. Он вправе лишь завершить начатое действие (бросить кубики и удалить с поля фигурки убитых противников); затем наступает раунд игрока-генестилера.

Миссия «Космического скитальца» достигает своего апогея. Дисплей статуса миссии указывает на то, что к этому моменту игрок-десантник потратил 4 командных очка, в штурмовой пушке осталось 2 заряда, а библиарий сохранил всего 6 пси-очков.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Значительная часть правил посвящена движению моделей и меток Эха и сражениям. Перемещение бойцов производится игроком в его фазе действий. Во время этой фазы каждая фигурка или метка игрока получает определённое количество очков действия. Эти очки расходуются на выполнение тактических задач: отступить, развернуться, обстрелять цель, напасть на врага в ближнем бою и т.д.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

В начале фазы действий у каждой фигурки или метки Эха есть очки действия, которые можно потратить на маневры, атаки и применение особых свойств.

Очки действий

Космический десантник	4
Генестилер	6
Эхо	6

Действия

Каждое действие, которое может выполнить боец, требует от него расхода очков действия. В таблице ниже перечислено то, что могут сделать бойцы игроков (движение, манипуляции с дверями, стрельба, ближний бой), и число необходимых для этого очков действия.

В фазе действий модели и метки игрока действуют по очереди. Игрок должен назначить модель или метку, которая будет действовать. Она тратит очки на нужные игроку маневры, пока не останется очков, возможностей или необходимости для ее действий. Пока модель не завершила одно действие, она не может начать другое.



Идёт фаза действий игрока-десантника. Он выбирает терминатора из своего отделения и может потратить 4 очка на его действия. Выбранный десантник движется на 2 квадрата вперёд (два очка), открывает дверь (одно очко) и стреляет в генестилера, который стоит за дверью. Все очки действия терминатора потрачены, его ход закончен. Игрок должен выбрать для действий следующего бойца, пока не истекло время раунда.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

Космический десантник:

4 очка Действия

Генестилер или эхо:

6 очков Действия

Действие	космический десантник	генестилер	эхо
Движение вперёд	1*	1**	1
Движение назад	2*	2**	1
Движение вбок	-	1**	1
Поворот на 90 градусов	1*	1	-
Поворот на 180 градусов	-	1	-
Выстрел из болтера или штурмовой пушки	1	-	-
Переход в режим Дозора/На Страже	2	-	-
Устранение заедания	1	-	-
Выстрел из тяжелого огнемёта	2	-	-
Удар	1	1	-
Открыть/закрыть дверь	1	1	1

* — Космический Десантник может выстрелить из болтера или штурмовой пушки во время такого действия, не расходуя дополнительных очков действия.

** — Генестилер может повернуться на 90 градусов во время такого действия, не расходуя дополнительных очков действия.

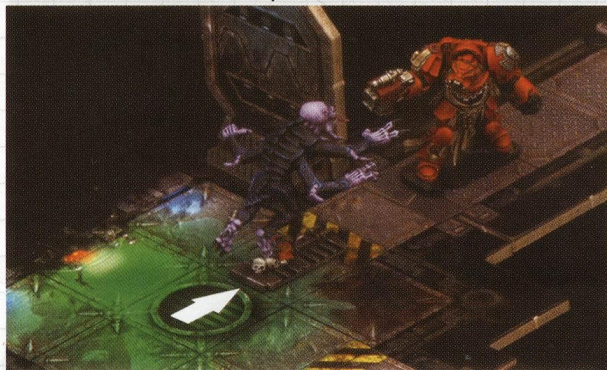
Когда все модели/метки игрока завершат действия, раунд игрока заканчивается. Помните: в каждом раунде одна модель/метка игрока действует только один раз; если игрок не израсходовал все очки действия одной модели и принялся действовать следующей, выполнить что-либо первой моделью в этом раунде уже нельзя. Продумывайте свои действия заранее!

КОМАНДНЫЕ ОЧКИ

Каждый раунд игрок-десантник получает командные очки. Их применяют, чтобы увеличить норму очков действия у десантников. Командные очки позволяют десантнику действовать даже в раунде генестилеров.

Командное очко, потраченное в раунде десантника, становится одним дополнительным очком действия модели. За его счет можно выполнить действие, даже если модель закончила действовать ранее в раунде. Игрок-десантник вправе распределять командные очки между бойцами любым образом.

Командные очки можно тратить и в раунде генестилеров в ответ на какое-либо действие игрока-генестилера; например, генестилер открывает дверь и оказывается на прицеле терминатора; игрок-десантник может потратить одно командное очко и выстрелить в появившегося генестилера.



Идет фаза действий генестилеров. Генестилер использует одно очко действия, чтобы открыть дверь. В ответ на это игрок-десантник использует командное очко, чтобы терминатор выстрелил в генестилера. Сначала выясняется результат выстрела, потом генестилер продолжает раунд.

Десантник может потратить командное очко в фазе действий генестилеров, только если генестилер, завершивший действие, оказался на линии видимости десантника. О линии видимости написано в правилах стрельбы на следующей странице.

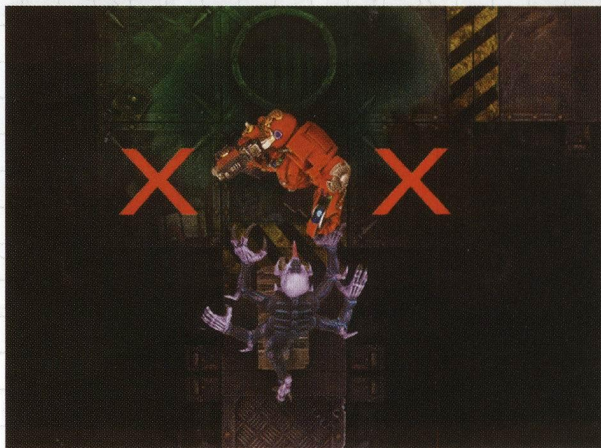
Каждое действие, замеченное десанником, дает ему право на один ответный шаг. Этим шагом может быть

действие, требующее затраты двух очков действия (и тогда на него надо потратить два командных очка). Десантник реагирует сразу, как только замеченный им генестилер завершил действие, и до начала следующего действия генестилеров.

ДВИЖЕНИЕ И ПОВОРОТ

Генестилер, космический десантник и метка эха могут двигаться и поворачиваться. Движение позволяет передвинуть модель на один любой соседний квадрат. Поворот позволяет изменять направление взгляда модели (о развороте читай на стр. 5). Затраты очков на одно и то же действие у каждой стороны свои: они зависят от того, насколько трудно данному бойцу выполнить действие в боевых условиях.

Движение. За 1 очко действия боец может пройти на один квадрат вперед прямо или по диагонали. Шаг назад (прямой или по диагонали) стоит 2 очка действия. Эхо сдвигается на один квадрат в любую сторону за одно очко. Космический десантник не может пойти вбок. Чтобы занять квадрат сбоку от себя, десантник должен повернуться лицом к нужному квадрату, а потом перейти на него. Генестилер может шагнуть вбок одним движением (и за одно очко действия).



Генестилер не может занять квадраты со знаком X, так как не может пройти между стеной и терминатором.

Движение через занятые квадраты и сквозь закрытые двери запрещено. Также нельзя двигаться по диагонали между двумя фигурками или между фигуркой и стеной.

Поворот. Генестилер может сделать поворот на 90 градусов как часть движения. Разворот фигурки надо изменить до или после движения (но не дважды). Очков такой поворот не расходует, так как отдельным действием не является, в отличие от поворотов при других обстоятельствах. За одно очко действия десантник поворачивается на 90 градусов, генестилер — на 90 или на 180 градусов, по желанию.



Этот рисунок показывает, сколько очков действия нужно генестилеру, чтобы занять тот или иной соседний квадрат.



Здесь мы видим, сколько очков действия тратит десантник на переход в соседний квадрат. Обратите внимание на то, что космический десантник не может занять боковой квадрат одним действием.

Выход с карты

Есть миссии, которые требуют от игрока вывести бойцов с поля через указанную на карте точку выхода. Чтобы покинуть поле, фигурка должна перейти на воображаемый квадрат за точкой входа по правилам движения. Покинувший поле боец не может вернуться.

Двери

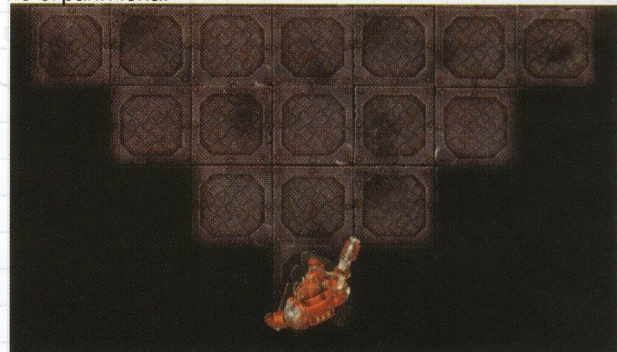
Переходы «космического скитальца» часто перегородены бронированными дверями. Закрытая дверь блокирует движение и линию видимости; открытая дверь никак не влияет на игру. Чтобы закрыть или открыть дверь, модель должна находиться на прилегающем к двери квадрате, а дверь должна располагаться в одном из трёх квадратов перед моделью. Открыть или закрыть дверь можно за 1 очко действия.

СТРЕЛЬБА

Космические десантники вооружены смертоносными штурмовыми болтерами и внушительным арсеналом более тяжелого оружия. Они могут вести огонь по Генестилерам и по закрытым дверям. Выстрел из болтера или штурмовой пушки требует одного очка действия, из тяжелого огнемёта — двух. Генестилеры не имеют стрелкового оружия, так что они не могут стрелять и полностью полагаются на свои когти и звериную силу.

Линия видимости

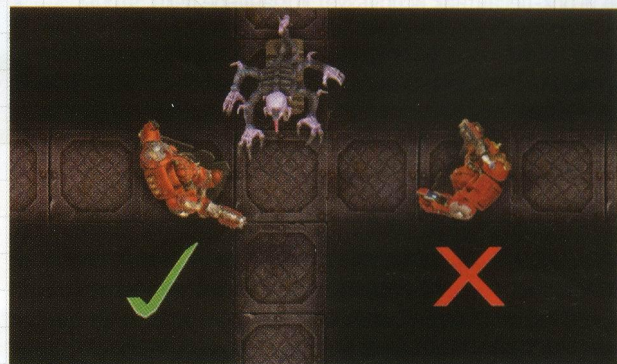
Для стрельбы космическому десантнику нужно, чтобы цель оказалась на линии видимости. Для этого цель должна быть в поле зрения десантника (на любом квадрате перед ним в секторе, показанном на рисунке ниже) и между ней и стрелком не должно быть преград. Если на линии между десантником и целью находится другая модель, стена или закрытая дверь, космический десантник не видит цель. Дальность видимости стрелка не ограничена.



На рисунке показано поле зрения модели. По мере увеличения дистанции поле зрения расширяется от трех квадратов к пяти, к семи и так далее.

Углы

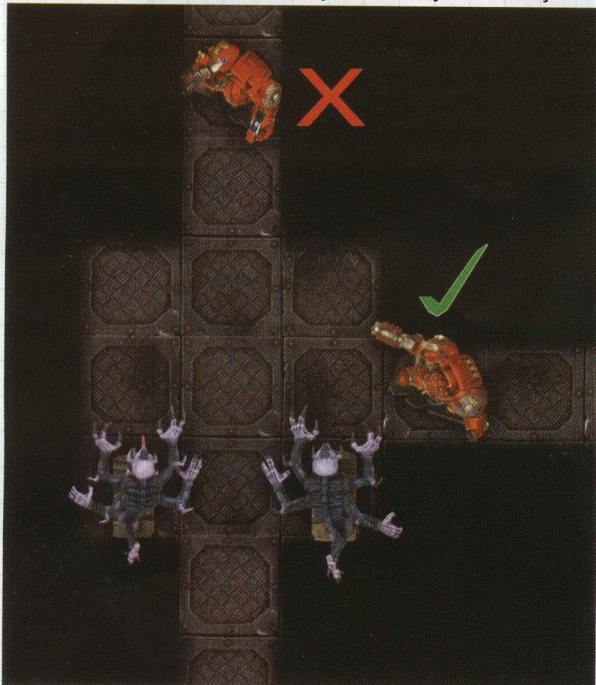
В коридоре космический десантник видит цель за углом только в том случае, если стоит рядом с ним, как это показано на рисунке.



Космический десантник, стоящий прямо за углом, видит генестилера, в то время как терминатор, который стоит дальше, не видит противника.

Комнаты

Когда космический десантник приближается к комнате, он всегда видит все цели на прямой линии перед собой (см. рисунок). Квадраты в углах комнаты и по сторонам от линии видимости остаются вне поля зрения, пока десантник не подойдет вплотную ко входу в комнату.



Космический десантник с порога комнаты видит обоих генестилеров, в то время как космический десантник в коридоре не видит никого.

Дальность

Иногда стрелковые атаки ограничены по дальности. Определяя дистанцию, посчитайте квадраты между стрелком и целью, учитывая квадрат, на котором расположена цель, и не считая тот, на котором стоит стрелок.

Уничтожение цели

Когда космический десантник стреляет по цели, игрок-десантник бросает один или несколько D6, чтобы определить, уничтожена цель или нет. Количество D6, которое бросает игрок, и значение, которое должно выпасть для уничтожения цели, зависят от вида оружия. Так, при выстреле из штурмового болтера игрок кидает 2D6 и уничтожает цель, если выпадет хотя бы одна 6.

Космические десантники не испытывают недостатка в стрелковом оружии: болтеры, штурмовые пушки, тяжелые огнеметы. Правила на все виды оружия вы найдёте на страницах 19-21 этой книги.

ДОЗОР

Космический десантник с болтером или штурмовой пушкой может быть поставлен в дозор за 2 очка действия. Он остаётся в дозоре до конца раунда генестилеров. Бойца с тяжелым огнеметом в дозор поставить нельзя.

В дозоре космический десантник готов к изменению ситуации на поле боя и может открыть огонь по любому генестилеру, который появится в его поле зрения. Положите рядом с таким десантником маркер дозора.



Игрок-десантник тратит два очка действия, чтобы поставить терминатора в дозор. Положите рядом с десантником маркер дозора.

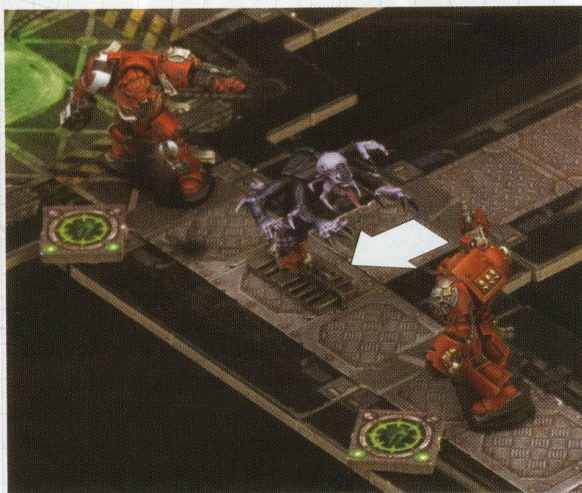
Если десантник атакован в ближнем бою или выполняет любое действие, помимо ремонта заевшего оружия, он больше не в дозоре и маркер снимается. Если нападений и действий не было, маркер снимается с поля в фазе статуса миссии. Помните, что стрельба дозорного из штурмового болтера может привести к заеданию, если на кубиках выпадет дубль (стр. 19-21).

Стрельба в Дозоре

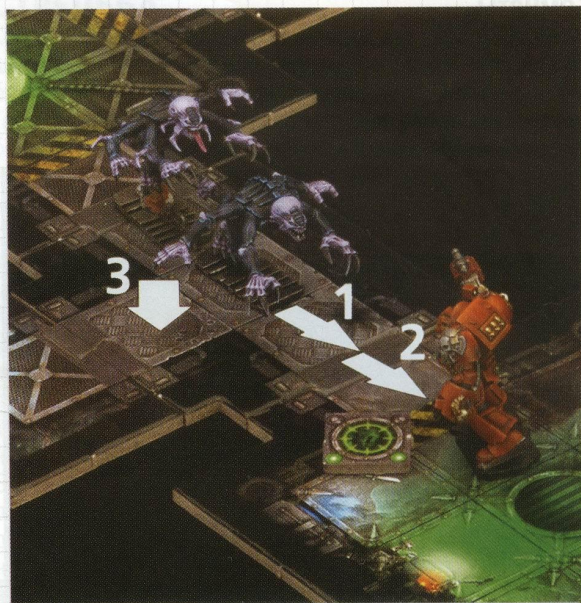
Дозорный космический десантник с болтером или штурмовой пушкой может стрелять в течение раунда генестилеров без затрат очков действия. Он **должен** выстрелить один раз при каждом действии генестилеров на его линии видимости и не далее, чем в 12 квадратах от него. Стрельба производится после того, как генестилер завершит действие, и если из-за этого генестилер уходит с линии видимости или за пределы дальности, выстрелить десантник не сможет.

Перекрестная стрельба дозорных

Если генестилер совершает действия на линии видимости двух и более космических десантников, каждый дозорный **должен** по нему выстрелить, даже если цель уничтожается первым же выстрелом (десантники реагируют на действие одновременно, и болтер может заесть у любого стрелка).



Генестилер идет вперед с поворотом на 90 градусов. Он попадает в сектор обстрела сразу двух дозорных десантников, и они оба должны стрелять по нему.



Два генестилера атакуют терминатора. Один из них тратит очко действия на шаг вперед (1). Космический десантник стреляет и промахивается. Генестилер тратит ещё одно очко, чтобы продвинуться дальше (2). Десантник снова стреляет и на этот раз убивает тварь. Второй генестилер движется по диагонали (3), уходя из поля зрения космического десантника, и стрельбы не происходит.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Не имея стрелкового оружия, генестилеры полагаются на когти, чтобы расправиться с космическими десанниками, а тем приходится отбиваться силовыми кулаками. Поговорим о ближнем бою.

Условия удара

Ближний бой начинается действием удара. Фигурка может ударить противника, который находится прямо перед ней (см. рисунок), за одно очко действия.

Обмен ударами в ближнем бою

Ближний бой отличается от стрельбы тем, что на первый удар тут же следует ответ. Этот обмен ударами в игре выполняется так: оба игрока бросают кубики, затем сравнивая наибольшие выпавшие значения. Генестилер бросает 3D6, космический десантник — 1D6. Побеждает тот, у кого максимальный результат выше. При равенстве лучших показателей обмен ударами не причиняет ущерба никому из участников ближнего боя.

Бонус сержанта Космического Десанта

Сержант Космического Десанта — мастер рукопашной схватки. Поэтому сержант получает бонус +1 к результату наилучшего броска в ближнем бою.



Фигурка может ударить только врага, стоящего прямо перед ней. Генестилер на рисунке опасен только для десантника на квадрате с зеленой «галочкой». Фигурки в других квадратах от удара генестилера пока застрахованы.

Результат ближнего боя

Если ближний бой выигрывает тот, кто нанес первый удар, его соперник погибает (фигурка снимается с поля). При победе атакованного бойца есть два возможных результата. Если оба воина стоят лицом к лицу, то погибает нападавший. Если боец не стоял лицом к удару (в битвах с вертками генестилерами такое случается сплошь и рядом), то его можно развернуть на начавшего ближний бой врага.



Генестилер тратит одно очко, чтобы ударить космического десантника. Начинается ближний бой. Игрок-генестилер кидает 3 кубика: выпадает 2, 4 и 5.

Игрок-десантник кидает один кубик: его терминатор наносит ответный удар. Выпадает 4. 5:4 в пользу генестилеров. Десантник погибает.

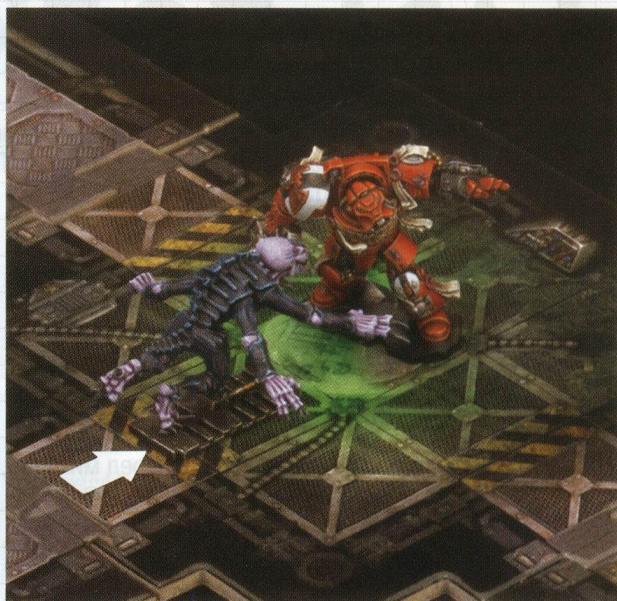
ЗАЩИТА

Космический десантник может потратить 2 очка действия, чтобы встать в защиту. В этой стойке он способен гораздо лучше отражать удары генестилеров. Положите рядом с ним соответствующий маркер. Если космический десантник производит какое-либо другое действие, маркер защиты с него снимается. Космический десантник может быть либо в дозоре, либо в защите, но не в обоих состояниях сразу.

Когда генестилер атакует терминатора, стоящего в защите, игрок-десантник получает право на повторный бросок кубика в ближнем бою, если первый выпавший результат его не устраивает. Воспользоваться этим правом можно после того, как игрок-генестилер бросит свои кубики.

Кубик можно перебросить только раз. Результат второго броска придется принять, даже если он хуже первого.

Космический десантник остается в защите до конца раунда генестилеров, даже если подвергается ударам. Маркер защиты удаляется с поля в фазе статуса миссии.



Генестилер проходит на один квадрат вперед (1 очко действия) и бьет десантника сбоку (еще 1 очко действия). Если космический десантник победит, он не убьет генестилера, но сможет повернуться к нему лицом.

Вышибание дверей

Закрытую дверь можно вышибить ударом так же, как уничтожают врага. Очевидно, что дверь не вступает в обмен ударами и D6 не бросает. Игроку надо выкинуть 6 на любом кубике, чтобы его боец вышиб дверь.



Генестилер тратит одно очко, чтобы ударить космического десантника. На 3D6 ему выпало 2, 4 и 5.

Космическому десантнику выпадает 4, но он в защите и может перебросить кубик. Получив 6 при повторном броске, десантник убивает генестилера и остается в защите.

ФАЗА ПОДКРЕПЛЕНИЙ

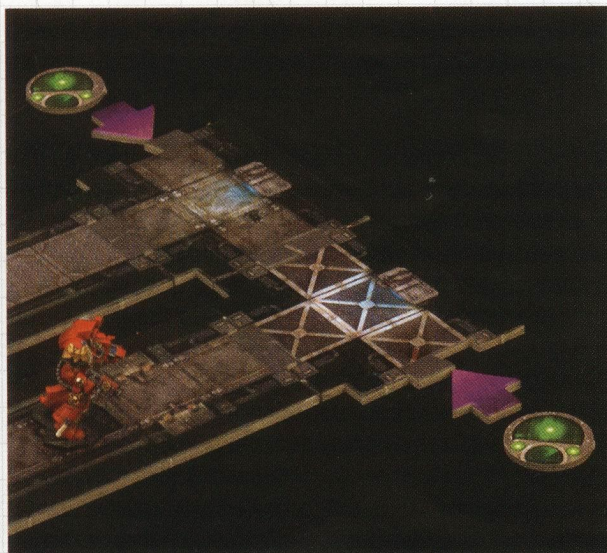
В каждом сценарии указано, сколько меток эха имеют в начале игры генестилеры и сколько получают в качестве подкрепления каждый ход. Пока метка не раскрыта, только игрок-генестилер знает, сколько под ней пришельцев.

Перед игрой метки эха перемешиваются и лицом вниз складываются в стопку. Игрок-генестилер не вправе раскрывать метки эха, пока они в стопке, зато может проверить значение любого эха, уже лежащего на поле или снятого с него. Игрок-десантник вообще не может проверять нераскрытые метки эха.

Стартовые метки вынимаются из стопки перед миссией, а метки подкрепления — в фазе подкреплений. Взяв метки, игрок-генестилер изучает их и выкладывает в зонах входа генестилеров так, как считает нужным. Когда метки эха в стопке кончаются, просто соберите все использованные метки, перемешайте их, сформируйте новую стопку и тяните метки из нее.

РАЗМЕЩЕНИЕ МЕТОК ЭХА

Первым делом игрок-генестилер выкладывает метки эха лицом вниз рядом с зонами входа (изучать метки перед расстановкой ему не запрещено). Эхо в зоне входа не принимает участия в игре. Чтобы выйти на поле и в игру, эхо должно потратить одно очко действия и занять квадрат поля рядом с зоной входа. Отсюда метка эха уже начнет движение по обычным правилам.



Игрок-генестилер получил подкрепление: два эха. Он располагает их у двух зон входа. Эхо в нижней зоне должно укрываться, так как в 6 квадратах от него стоит космический десантник.

Укрытие

Метка эха не обязана сразу входить в игру; коварные генестилеры, которых олицетворяет метка, могут и укрыться около зоны входа, дожидаясь подхода новых подкреплений. Просто оставьте эхо рядом с зоной входа: она может вместить до трёх меток эха.

Если космический десантник стоит на 6-м от зоны входа квадрате или ближе, то все метки эха, появившиеся здесь в текущем раунде, **должны** скрываться; выйти на поле они смогут в любом следующем раунде, если игрок-генестилер этого захочет.

ДВИЖЕНИЕ ЭХА

У метки эха 6 очков действия. Разворота у метки нет, так что она может перемещаться за 1 очко действия в любой соседний квадрат. В принципе, эхо только и может, что двигаться и открывать/закрывать двери за 1 очко действия: делать что-либо другое или нападать на десантников эхо не умеет.

Эхо не может выйти на линию видимости космического десантника. Если это происходит случайно, эхо уходит с линии видимости на квадрат, с которого пришло, и до конца текущего раунда ничего не предпринимает. Также метка эха не может пройти мимо десантника (по соседнему квадрату), даже если тот смотрит в другую сторону и не видит эхо.

РАСКРЫТИЕ ЭХА

Игрок-генестилер раскрывает метку либо по своему желанию, либо по требованию правил. В любом случае метка переворачивается, чтобы игроки видели, сколько фигурок генестилеров надо выставить вместо нее. Метка эха кладется лицом вверх рядом с полем.

Произвольное раскрытие

Игрок-генестилер может вывести на стол фигурки вместо эха в любой момент своей фазы действий. Раскрытие происходит вместо действий эха; если эта метка уже двигалась в текущем раунде, раскрыть ее нельзя. Игрок вправе заменить на модели и те метки эха, которые стоят в зоне входа.



Ни один космический десантник не видит метки эха, так что игрок-генестилер в своей фазе действия может заменить метки на фигурки генестилеров.

Вынужденное раскрытие

Если в любой момент своего или чужого раунда метка эха оказывается на линии видимости космического десантника (см. «Стрельба» на стр. 12), она тут же автоматически раскрывается. Если это происходит в раунде генестилеров, а эхо пока бездействовало, выставленные вместо раскрытой метки фигурки могут действовать по общим правилам.

Помните, что эхо не может само выйти на линию видимости Космического Десантника, однако может оказаться на линии видимости случайно, например, из-за перемещения другой модели или открытия двери. Любая такая ситуация вынудит метку раскрыться.



Космический десантник открывает дверь и видит метку эха. Она тут же раскрывается, и только потом космический десантник возобновляет действие.

Размещение генестилеров

Когда эхо раскрывается, один генестилер встает на квадрат, на котором лежала метка. Прочие фигурки ставятся на любые свободные квадраты, примыкающие к первому. Если эхо раскрыто в зоне входа, генестилеры остаются в ней и могут выйти на поле так же, как эхо.

При произвольном раскрытии эха фигурки расставляет игрок-генестилер. В случае вынужденного раскрытия метки всех пришельцев, кроме первого, размещает игрок-десантник. В любой ситуации разворот фигурок выбирает игрок-генестилер.

Если игрок-генестилер умышленно раскрыл метку эха, он не может ставить фигурки генестилеров на линии видимости космических десантников. Другое дело, когда его вынуждают раскрыть метку: игрок может ставить своих генестилеров в поле зрения десантников. Только при этом появление каждого генестилера будет действием, и дозорные терминаторы будут стрелять по нему, а игрок-десантник будет вправе потратить командное очко на добавочное действие.

Если рядом с центральным квадратом недостаточно позиций для размещения всех генестилеров, их фигурки не выставляются на поле боя. Такие потери не идут в зачет уничтоженных генестилеров. Это верно и в случае, если игроку не хватает фигурок. Количество генестилеров на поле не должно быть больше числа фигурок в коробке.

Если эхо не действовало в раунде, когда его раскрыли, появившихся генестилеров можно бросить в бой по общим правилам и выполнить ими все необходимые и доступные действия. Если эхо что-то предпринимало в текущем раунде, генестилеры, вышедшие ему на замену, ничего поделать не могут.



На замену метке эха вышли два генестилера. Первый ставится на квадрат метки эха (1). Так как это вынужденное раскрытие, вторую фигурку игрок-десантник выставляет за первым и подальше от терминатора (2). Разворот обеих фигурок выбирает игрок-генестилер.

ФАЗА СТАТУСА МИССИИ

Эта фаза выявляет победителя, когда один из игроков достигает своих целей в миссии, и служит для подготовки к следующему этапу битвы, если миссия не завершена. Маркеры всех видов отслужили свое и снимаются с поля, которое подготавливается для очередного раунда.

Первым делом игроки должны проверить, не закончена ли миссия. Условия победы для каждой стороны описаны в сценарии, и сейчас самое время выяснить, выполнены ли эти условия. Обычно миссия завершается по достижении определенной цели или после какого-то события на поле боя.

Иногда миссия продолжается, даже если ее условия выполнены: действия игроков в оставшееся время могут принести им новые плоды.

После проверки условий победы игрок-десантник открывает маркер командных очков, чтобы показать, что не использовал больше возможностей, чем получил в рамках правил, и возвращает его в сосуд к остальным маркерам. Не израсходованные командные очки считаются потерянными. Затем следует убрать с поля все маркеры — Дозора, заедания, огнемёта и так далее.

Теперь все готово к следующему раунду.

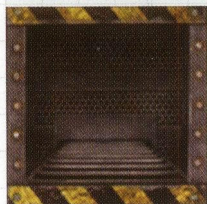
ЛЕСТНИЦЫ И ПРЕДМЕТЫ

Некоторые сценарии включают предметы, которые надо подобрать и отнести в определённое место, или лестницы, которые позволяют перебираться с одного яруса на другой. Правила лестниц и предметов изложены ниже.

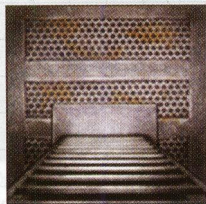
ЛЕСТНИЦЫ

В некоторых миссиях используются две карты. Одна отображает нижний ярус, другая — верхний. Ярусы соединены между собой лестницами. На картах сценария показано местоположение лестниц. Два квадрата с лестницами считаются соседними, так что боец с одного из них может выстрелить по врагу на втором квадрате той же лестницы или ударить его. На переход между ярусами генестилер тратит 1 очко действия, космический десантник — 2 очка.

Всякий раз, когда космический десантник входит на верхний квадрат лестницы (включая случаи, когда он поднимается с нижнего квадрата), бросайте D6. Если выпадет 1, космический десантник срывается, то есть сдвигается на нижний квадрат и теряет все очки действия; если на нижнем квадрате есть фигурка, она погибает. Сорвавшийся десантник может еще что-то сделать в текущем раунде только за счет командных очков. Намеренно сорваться с лестницы нельзя.



Лестница вниз



Лестница вверх

ПРЕДМЕТЫ

Миссия может требовать, чтобы одна из сторон перенесла из одной точки карты в другую или вынесла с поля предмет. Если в миссии участвует предмет, его фигурка выставляется на поле.



Атаковать предмет нельзя, зато можно напасть на бойца, который его несёт. Предмет не блокирует линию видимости; через квадрат с ним десантник может стрелять так, словно квадрат пуст. Если на квадрате с предметом закрывается дверь, переместите его на любой квадрат вплотную к двери.

Входя в квадрат, занятый предметом, фигурка тут же автоматически подбирает его и может унести. Взятый предмет никак не мешает действиям. Боец может оставить предмет в занятом квадрате и пойти дальше. Предмет выпадает при гибели того, кто его нес. Эхо не может занять квадрат с предметом.

Одна фигурка может передать предмет другой, если отдающий боец стоит лицом к принимающему на соседнем квадрате. Это действие расходует 1 очко. Прием предмета никаких действий не требует.

АРСЕНАЛ ДЕСАНТНИКА

Космические десантники обладают широким арсеналом оружия. Его свойства описаны в этом разделе. Заучивать все эти данные нет необходимости; по ходу игры вы всегда сможете прочесть их, если возникнет потребность.

ШТУРМОВОЙ БОЛТЕР

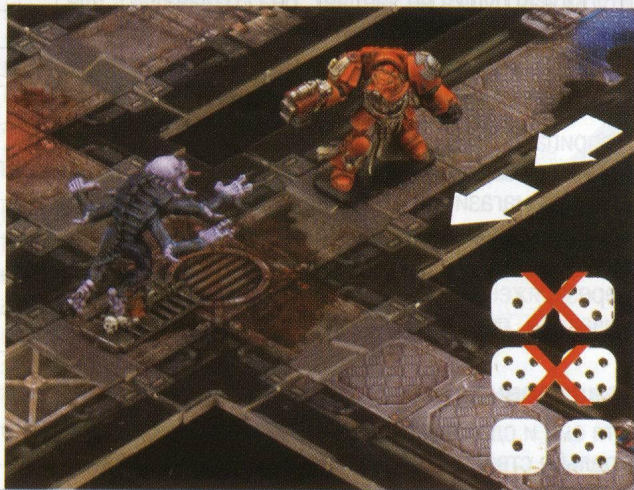
Терминаторы Космического Десанта используют болтеры, чтобы обрушивать на врага лавину разрывных снарядов, с одинаковой легкостью пробивающих как панцири генестилеров, так и корабельные шлюзы. Космический десантник тратит на выстрел из болтера одно очко действия. Ограничений по дальности стрельбы у болтера нет. При выстреле киньте 2D6: если хотя бы на одном выпадет 6, цель уничтожена.

Движение и стрельба

Космический Десантник может сочетать движение и повороты со стрельбой из болтера, затрачивая 1 или 2 очка действия на шаг или поворот; выстрел в таком случае производится «бесплатно», как только боец завершит выбранное действие.

Непрерывный огонь

Если космический десантник в раунд Десанта стреляет из штурмового болтера по цели и промахивается, он может получить бонус непрерывного огня, стоит только потратить следующее действие на еще один выстрел по той же цели. Бонус непрерывного огня также доступен дозорному космическому десантнику, когда он несколько раз подряд стреляет по одной и той же цели.



Космический десантник тратит 1 очко действия на шаг вперед и выстрел. Выпало 1 и 3, и генестилер от залпа уклонился. Терминатор подходит ближе и снова стреляет. На кубиках выпало 5 и 5, но десантник двигался, так что бонус непрерывного огня ему не положен, и генестилер выживает вновь. Третье очко действия десантник тратит на выстрел с места. На кубике выпадает 1 и 5; сейчас бонус непрерывного огня применим, и Генестилер погибает.

Космический десантник с бонусом непрерывного огня уничтожает цель, если на кубике выпадает 5 или 6 (в обычных условиях генестилер погибает только от 6).

Бонус непрерывного огня пропадает: если космический десантник выполняет любое другое действие, кроме стрельбы; если десантник стреляет во время движения или поворота; если действие выполняет не генестилер-цель, а другой пришелец.

Стрельба по дверям

Космический десантник может выбить дверь выстрелом из болтера. Стрельба по двери подчиняется тем же правилам, что и огонь по генестилерам. Даже бонус непрерывного огня действует. Если дверь уничтожена выстрелом, она удаляется с поля. Если в 12 квадратах от дозорного десантника закрывается дверь, то он открывает по ней огонь по обычным правилам стрельбы из дозора.

Заедание

Находясь в дозоре, бойцы Космического Десанта ведут огонь быстрее, чем при стандартной стрельбе, и вполне обычным делом является заедание штурмовых болтеров. Если дозорный терминатор стреляет и ему выпадает дубль, его болтер заедает; переверните маркер дозора, он станет маркером заедания. Если выпадает две шестёрки (или две пятёрки при действии бонуса непрерывного огня), то десантник убивает генестилера, и только теперь его болтер заедает.

Из заевшего болтера нельзя стрелять, пока десантник не устранит неисправность. На ремонт оружия боец тратит 1 очко действия. Когда заедание устранено, переверните маркер со стороны заедания на сторону дозора. Если терминатор не успевает отремонтировать болтер до конца раунда, маркер заедания удаляется с поля в фазе статуса миссии.

СИЛОВОЙ КУЛАК

Силовой кулак – оружие ближнего боя, встроенное в доспехи терминаторов. Это массивная бронированная перчатка с генератором энергетического поля. Поле разрушает структуру любой материи, к которой прикасается; на свете нет почти ничего, что терминатор не может пробить или раздавить силовым кулаком. Эффект этого устрашающего оружия уже учтен в правилах ближнего боя, никаких дополнительных инструкций по кулачному бою не требуется.



1. Силовой кулак
2. Штурмовой болтер с лазерным прицелом
3. Штурмовой болтер
4. Пилокулак
5. Штурмовая пушка
6. Психосиловой топор
7. Тяжелый огнемёт
8. Силовой меч
9. Грозовые когти
10. Штурмовой щит
11. Громовой молот

Штурмовая пушка

Штурмовые пушки относятся к тяжелому вооружению терминаторов. Вращающийся блок стволов штурмовой пушки обрушивает на врага настоящий град снарядов, каждый из которых может разорвать генестилера в клочья. Выстрел из штурмовой пушки расходует 1 очко действия десантника. При такой стрельбе ограничения дальности нет. Результат выстрела определяется броском 3 кубиков; цель уничтожается, если на кубике выпадает 5 или 6.

Космический Десантник может сочетать движение и повороты с ведением огня из штурмовой пушки, затрачивая 1 или 2 очка действия на шаг или поворот; выстрел в таком случае производится «бесплатно», как только боец завершит выбранное действие. Бонус непрерывного огня также применим к стрельбе из штурмовой пушки: при нем цель погибает, если хотя бы один кубик даст результат от 4 до 6.

Боезапас штурмовой пушки

Штурмовая пушка может сделать 10 выстрелов без перезарядки. Специальная шкала дисплея позволяет следить за расходом боеприпасов. В начале игры жетон боезапаса ставится на 10-е деление этой шкалы. При каждом выстреле из пушки (включая выстрелы из дозора) игрок-генестилер сдвигает жетон на одно деление вниз по шкале. Когда все 10 зарядов боезапаса израсходованы, пушка замолкает до конца миссии.

Штурмовая пушка и дозор

Десантника со штурмовой пушкой можно поставить в дозор за 2 очка действия, и он будет поливать огнем любую подходящую цель, пока есть боеприпасы. Штурмовая пушка не заедает, она создавалась для ведения огня в высоком темпе.

Перезарядка штурмовой пушки

Боеприпасы пушки содержатся в магазине, который крепится к задней ее части. К оружию прилагается один запасной магазин, и десантник может перезарядить пушку за 4 очка действия. Верните маркер боезапаса на дисплее на 10-е деление шкалы, но переверните его «перезаряженной» стороной вверх. Когда и эти заряды кончатся, перезаряжать пушку больше нечем.

Неисправность штурмовой пушки

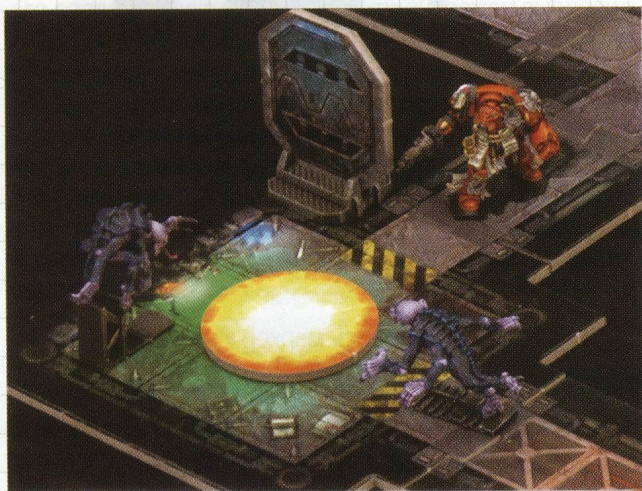
Хотя они и сделаны из особого сплава, при длительной стрельбе стволы штурмовой пушки раскаляются до невероятно высоких температур. В таких непростых обстоятельствах возможны различные неисправности вплоть до взрыва оружия. Если пушка перезаряжена и при стрельбе на кубиках выпадает три одинаковых числа, пушка взрывается (цель, по которой велся огонь, погибает, если выпали достаточно высокие значения). Десантник со штурмовой пушкой гибнет. Игрок-десантник бросает D6 за каждую фигурку и дверь на той секции поля, где взорвалась пушка. При результате от 4 и выше фигурка погибает, дверь вышибается.

ПИЛОКУЛАК

Пилокулак применяется для прорезания переборок и вскрытия дверей. Десантник с пилокулаком автоматически уничтожает дверь ударом, бросать кубик не надо. Этот инструмент наносит больше повреждений, чем силовой кулак, но обращаться с ним не так удобно, и потому в ближнем бою с генестилерами оба кулака действуют одинаково.

ТЯЖЕЛЫЙ ОГНЕМЕТ

Тяжелый огнемет выпускает струю горящего прометия. Это вещество способно испепелить орды врагов. Секция поля, накрытая выстрелом из огнемета, загорается на короткое время. Стрельба из огнемета расходует 2 очка действия, и ее нельзя сочетать с другими действиями. Целью выстрела может быть любая фигурка или квадрат (в том числе и пустой) не дальше, чем в 12 квадратах от огнеметчика.



Космический десантник видит один квадрат в отсеке и стреляет по нему из огнемета. Маркер огнемета показывает, что в отсеке бушует пламя. Пока маркер на поле, огонь будет поражать всех в этой секции, хотя десантник никого из противников не видит. Жертвы погибают, если бросок D6 даст результат от 2 и выше.

Объемное воздействие

Выстрел из огнемета поражает всю секцию карты, кроме отделенных дверями частей. При выстреле положите маркер огнемета на середину сектора, в котором стоит цель. Киньте D6 за каждую фигурку или эхо на секции поля: результаты от 2 до 6 уничтожают фигурку или эхо. В одну и ту же секцию можно стрелять несколько раз, если хочется.

Длительный эффект

Выложенный маркер огнемета снимается с поля в фазе статуса миссии. Через квадраты секции с этим маркером нельзя ни ходить, ни стрелять. Выжившие в зоне воздействия бойцы могут действовать по общим правилам, но при каждом входе на квадрат горячей секции они снова должны бросить кубик на уничтожение. Следует иметь в виду, что квадраты на

границе горячей секции находятся в поле зрения: если стрелок и цель в таком квадрате не разделены огнем, выстрел возможен. Еще примите к сведению, что игрок-десантник может стрелять из огнемета в пустые секции карты, чтобы блокировать его для перемещений во время раунда генестилеров.

Ограниченный боезапас

Прометия в огнемете хватает на 6 выстрелов. В комплект игры входят 6 маркеров боеприпасов для огнемета. Они помогут следить за расходом прометия.

Огнемет и дверь

Огнемет не может уничтожить дверь или причинить вред цели за ней. Если в секции есть закрытые двери, квадраты за ними от пламени не пострадают, но открыть их нельзя, пока в секции есть маркер огнемета.

ГРОЗОВЫЕ КОГТИ

Грозовые когти — это бронеперчатки с клинками, искрящимися смертоносной энергией. Когти созданы как парное оружие, и выбравший их для себя десантник лишается возможности применять болтер. Однако если десантник с грозовыми когтями стоит лицом к противнику в ближнем бою, игрок кидает за него два кубика и прибавляет 1 к лучшему результату. За десантника в защите игрок перебрасывает один кубик, а не оба.

СИЛОВОЙ МЕЧ

Силовой меч — редкое и крайне действенное оружие. Им награждают отличившихся в боях воинов Десанта ветеранам Космического Десанта. Если десантник с силовым мечом стоит лицом к противнику в ближнем бою, он может парировать удар, заставляя игрока-генестилера перебросить кубик с наилучшим значением. Терминатор с мечом в защите может сначала парировать удар, а уже потом решить, надо ли ему перебрасывать свой кубик.

ШТУРМОВОЙ ЩИТ

Этот металлический щит с генератором защитного поля десантник носит на левой руке. Если космический десантник со штурмовым щитом стоит лицом к противнику в ближнем бою, он может блокировать часть атак. Генестилер при обмене ударами кидает на один кубик меньше, чем предписано правилами.

ГРОМОВОЙ МОЛОТ

Удар громового молота сопровождается разрядом энергии, способным оглушить любого противника. Десантник с громовым молотом получает бонус +1 к результатам ударов в ближнем бою, если развернут лицом к врагу. Следует иметь в виду, что сержант с громовым молотом получает бонус +2 (+1 за молот, +1 за звание сержанта).

БИБЛИАРИЙ

Библиарии ордена космических десантников наделены выдающимися способностями психики, которые могут увеличивать их собственный боевой потенциал или влиять на течение битвы. В описании миссии указано, присоединится ли к отделению ваших десантников библиарий.

ВETERАН

Библиарий — ветеран многих сражений, накопивший немало опыта. Как и сержант, он получает бонус +1 к результатам бросков в ближнем бою.

ПСИ-ОЧКИ

Каждую игру библиарий начинает с 20-ю пси-очками. Они могут быть потрачены, чтобы:

- увеличить результат боя Библиария (смотрите правило для психосилового топора);
- применить психосилы, которые описаны ниже.

В комплект игры входит маркер, который помогает следить за тем, сколько пси-очков осталось у библиария. В начале миссии поставьте маркер на 20-е деление шкалы пси-очков (дисплей статуса миссии). Игрок-генестилер должен сдвигать его по шкале по мере того, как библиарий применяет психосилы. Когда все 20 очков потрачены, библиарий теряет доступ к его пси-возможностям до конца миссии.

ПСИХОСИЛОВОЙ ТОПОР

Психосиловой топор библиария позволяет насыщать атаки пси-энергией. В ближнем бою библиарий может потратить любое количество пси-очков, чтобы увеличить результат броска на +1 за каждое потраченное очко. Он может делать это после того, как сделал все первоначальные и повторные броски.

ПСИХОСИЛЫ

Библиарий может использовать одну психосилу в раунд, потратив нужное число пси-очков. Использование психосил не расходует очков действия. Библиарий может применить психосилу в любой момент раунда Десанта (даже во время действия другого десантника).

Предсказание

Используя силу предсказания, библиарий помогает десантникам действовать с большей слаженностью и эффективностью. Предсказание за 1 пси-очко позволяет



игроку-десантнику сдвинуть маркер командных очков на 1 деление назад (но не дальше 0).

Силовой барьер

Библиарий за 2 пси-очка ставит силовой барьер. Положите маркер силового барьера на пустой квадрат в пределах 12 квадратов от библиария (линия видимости не нужна). Маркер останется на поле до фазы статуса миссии. Пока он не снят, никто не может войти на занятый барьером квадрат или стрелять сквозь него.

Психический шторм

Библиарий обрушивается на врага всей своей мощью. Выбрав целью генестилера, эхо или секцию поля не дальше, чем в 6 квадратах от себя (линия видимости не нужна), библиарий тратит 3 пси-очка и бьет врага. Если целью были отдельные генестилер или эхо, они уничтожаются при результате броска от 2 и выше; если библиарий бил по секции, игрок-десантник бросает D6 за каждого генестилера и каждую метку эха в секции и уничтожает их результатами от 4 и выше.

ПАТРИАРХ

Самые старые и матерые генестилеры прозваны патриархами. Патриарх — опасный и сильный соперник; он гораздо умнее простых генестилеров. В описании сценариев сказано, когда к силам пришельцев может присоединиться патриарх.

РАСКРЫТИЕ ПАТРИАРХА

Если миссия говорит о присутствии патриарха, один раз за игру игрок-генестилер может заменить эхо с 3 пришельцами патриархом. Просто поставьте фигурку патриарха на квадрат с меткой эха. Патриарх считается обычным генестилером, за исключением случаев, описанных ниже.

НЕИСТРЕБИМЫЙ

Застрелить патриарха не в пример труднее, чем любого его соплеменника. Игрок-десантник должен выбросить два результата, достаточных для уничтожения, а не один, как обычно. В частности это значит, что из огнемета убить патриарха нельзя. Такие проблемы он создает только при стрельбе, в ближнем бою патриарх гибнет так же, как обычный генестилер.

МОГУЧИЙ УДАР

Патриархи известны сокрушительной силой ударов. Если в ближнем бою патриарх стоит лицом к врагу, игрок-генестилер складывает значения наибольшего и наименьшего кубиков в броске. Допустим, выпало 3, 6 и 6. Общий результат равен 9. Если патриарх вынужден кидать менее 3 кубиков, выпавшие числа суммируются.



ИММУНИТЕТ К ПСИХИЧЕСКОМУ ШТОРМУ

Психический шторм библиария не убивает патриарха.

Примечания разработчика

«Space Hulk» был впервые издан в 1989 году. Созданная эксцентричным, но в высшей степени талантливым разработчиком Ричардом Хэливеллом (друзья зовут его Хэл), игра давно стала классикой жанра, иконой для легиона преданных фанатов. Уже позже первая редакция получила ряд дополнений, добавивших правила для библиариев и оружия, такого, как штурмовая пушка.

В новом издании мы сосредоточили нашу творческую энергию на создании самых лучших миниатюр. Костяк правил остался прежним, и в главную книгу были добавлены почти все нововведения из ранних дополнений. Также у нас появился новый патриарх и возможность поставить десантника в защиту: пусть и фанаты, игравшие в старую версию игры, попробуют что-то новое.

Что изменилось в наибольшей степени, так это качество игровых деталей, особенно миниатюр. Немудрено: за прошедшие десятилетия нашими скульпторы отточили мастерство и накопили богатейший опыт. Нам кажется, что эта редакция «Космического скитальца» превзойдет все прежние и продолжит развивать оригинальный замысел Хэла.

СПРАВОЧНИК

ТЕЧЕНИЕ РАУНДОВ

Раунд Космического Десанта

Командная фаза

Фаза действий

Раунд Генестилов

Фаза подкреплений

Фаза действий

Фаза статуса миссии

ПСИХОСИЛЫ

Психосила	Цена	Эффект
Предсказание	1	Сдвигает маркер командных очков на 1 деление назад
Силовой барьер	2	Дальность 12 квадратов. Блокирует один квадрат.
Психический шторм	3	Дальность 6 квадратов. Одиночная цель уничтожается на 2+. Все цели в области действия шторма уничтожаются на 4+.
Психосиловой топор	1	+1 к результату броска за каждое потраченное очко.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

Космический Десант: 4 очка действия

Генестилер или эхо: 6 очков действия

Действие	Космический Десантник	Генестилер	Эхо
Движение вперед на 1 квадрат	1*	1**	1
Движение назад на 1 квадрат	2*	2**	1
Движение вбок на 1 квадрат	-	1**	1
Поворот на 90 градусов	1*	1	-
Поворот на 180 градусов	-	1	-
Выстрел из болтера или штормовой пушки	1	-	-
Переход в режим дозора/защиты	2	-	-
Устранение заедания	1	-	-
Выстрел из тяжелого огнемета	2	-	-
Удар в ближнем бою	1	1	-
Открыть/закрыть дверь	1	1	1

* — космический десантник может выстрелить из болтера или штормовой пушки во время этого же действия, не расходуя дополнительных очков действия.

** — генестилер может повернуться на 90 градусов во время этого же действия, не расходуя дополнительных очков действия.



СТРЕЛЬБА

Оружие	Дальность	Кубики	Убивает на	Примечания
Штормовой болтер	Неограниченная*	2D6	6+	Дозор, Непрерывный огонь, Заедание
Тяжелый огнемет	12	D6	2+	Площадной эффект, длительный эффект, 6 выстрелов
Штормовая пушка	Неограниченная*	3D6	5+	Дозор, 10 выстрелов, Перезарядка, Непрерывный огонь

БЛИЖНИЙ БОЙ

Модель	Броски	Примечания
Генестилер	3D6	-
Патриарх	3D6	Могучий удар
Десантник с силовым кулаком	D6	-
Десантник с грозowymi когтями	2D6+1	-
Десантник с силовым мечом	D6+1	Парирование
Десантник с громовым молотом и штормовым щитом	2D6+2	Блок
Библиарий с психосиловым топором	D6+1+?	Пси-очки