

# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000



## БОЕВОЕ РУКОВОДСТВО

ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГР ПО WARHAMMER 40,000.





## Орудия Войны

*Для сражений вам потребуются рулетка и несколько кубиков.*

*Расстояния в Warhammer 40,000 измеряются в дюймах (") между ближайшими точками подставок моделей, между которыми вы измеряете. Если у модели нет подставки, как в случае со многими транспортными средствами, вместо этого измерения происходят от ближайшей точки корпуса этой модели. Вы можете измерять расстояние в любой момент.*

*В Warhammer 40,000 используются шестигранные кубики, иногда сокращенно Дб. Некоторые правила упоминают 2Дб, 3Дб и так далее - в таких случаях бросьте такое количество Дб и просуммируйте результаты. Если правило требует, чтобы вы выбросили ДЗ, бросьте кубики и ополовиньте общее число, с округлением в большую сторону до применения модификаторов (если таковые имеются) к результату. Все модификаторы суммируются. Если правило требует выбросить на кубиках, например, 3 или более, это часто сокращается до 3+.*

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В Warhammer 40,000 вы окажетесь во главе армии могучих воинов и боевых машин. Основные правила на этих страницах содержат всю необходимую информацию для игр по Warhammer 40,000 всей коллекцией моделей Citadel в славных битве по всей истерзанной войной галактике.

## МОДЕЛИ И СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Правила и характеристики всех моделей, а также некоторые особенности местности, представлены в справочных таблицах, которые потребуются вам для использования моделей в бою.

## ОТРЯДЫ

Модели двигаются и сражаются в отрядах, состоящих из одной или нескольких моделей. Подразделение должно быть выставлено, а так же закончить любое движение как группа, с каждой моделью в 2 дюймах по горизонтали и 6 дюймах по вертикали хотя бы от одной другой модели из их подразделения - это называется слаженность отряда. Если отряд по любой причине распадается во время боя, он должен восстановить свою слаженность в следующий раз, когда он будет двигаться.

## БОЕВОЙ РАУНД

В Warhammer 40,000 играют в виде серии раундов боя. Во время каждого раунда у каждого игрока есть один ход. Один и тот же игрок всегда начинает ходить первым в каждом боевом раунде - миссия, которую вы играете, подскажет вам кто этот игрок. Каждый ход состоит из ряда фаз, которые следуют в строгом порядке:

### 1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Переместите все подразделения, которые могут двигаться.

### 2. ПСИХИЧЕСКАЯ ФАЗА

Псайкеры могут использовать мощные псионические способности.

### 3. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Ваши отряды могут стрелять по вражеским.

### 4. ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Ваши отряды могут сходить в ближнем бою с вражескими.

### 5. ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Отряды обоих игроков могут сблизиться и атаковать оружием ближнего боя.

### 6. ФАЗА МОРАЛИ

Проверьте храбрость подразделений, понесших потери.

После того, как ход одного игрока закончен, его противник начинает свой ход. После того, как оба игрока завершили ход, боевой раунд завершен и начинается следующий, и так далее, пока битва не закончена.



# 1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

**Земля трясется от поступи марширующих ног и рычания машин в то время, как армии продвигаются вперед по полю боя в борьбе за выгодные позиции.**

Начните фазу Движения, выбрав один из ваших отрядов и передвинув каждую модель в этом отряде, пока вы не передвинете все нужные модели. Затем вы можете выбрать другой отряд для движения, пока вы не передвинете все требуемые отряды. Ни одна модель не может быть перемещена более одного раза в каждой фазе Движения.

## Движение

Модель может двигаться в любом направлении на расстояние в дюймах, равное или меньше значения Движения в её профиле. Никакая часть базы модели (или корпуса) не может двигаться дальше этого значения. Модель не может перемещаться через другие модели или через такой ландшафт как стены, но может перемещаться по вертикали, чтобы подняться или пройти через любой ландшафт.

Если в описании модели указано, что она может ЛЕТАТЬ, в таком случае она может перемещаться через модели и ландшафт, как если бы их там не было.

## Минимальное Движение

У некоторых моделей, которые могут ЛЕТАТЬ, есть два значения Движения. Первое значение - минимальная скорость модели: в фазе Движения, все части базы модели должны закончить движение, по крайней мере на такое расстояние от начала движения. Второе значение - максимальная скорость: никакая часть базы модели не может быть перемещена дальше этого расстояния. Если модель не может переместиться на минимальное расстояние или вынуждена выйти с поля боя из-за минимальной скорости, в таком случае она считается уничтоженной и удаляется с поля боя - модель либо заглохла и упала или была вынуждена покинуть битву.

## Вражеские модели

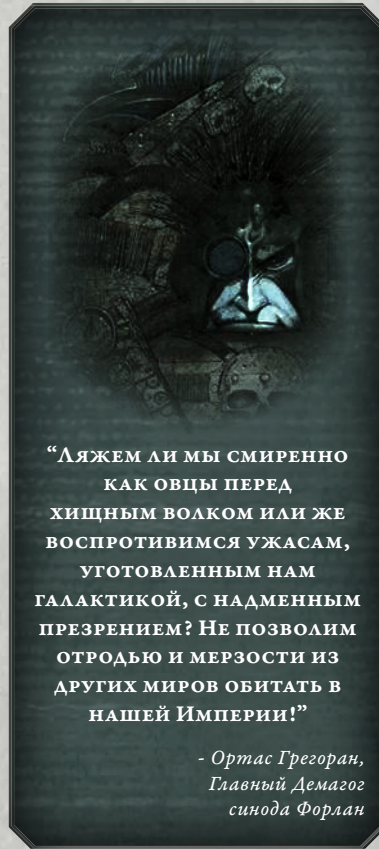
Все модели в одной армии считаются дружественными. Управляемые противником модели считаются вражескими. При перемещении модели в фазе Движения, она не может быть перемещена в 1 дюйме от любой модели противника.

## Отступление

Отряды, которые начинают фазу Движения в 1 дюйме от отрядов противника, могут либо остаться на месте, либо Отступить. Если вы выбираете Отступление, отряд должен закончить свое движение более чем в 1 дюйме от всех вражеских отрядов. Если отряд Отступает, он не может Наступать (смотрите ниже), или Нападать (стр. 8) в этом же ходу. Отступающий отряд также не может стрелять в этом ходу, если только он не может ЛЕТАТЬ.

## Наступление

Когда вы выбираете отряд для перемещения в фазе Движения, то можете объявить, что он будет Наступать. Бросьте кубик и добавьте выпавший результат к характеристике Движения всех моделей в отряде для этой фазы Движения. Наступающий отряд не может стрелять или Нападать в этом ходу.



**“ЛЯЖЕМ ЛИ МЫ СМЕРЕННО  
КАК ОВЦЫ ПЕРЕД  
ХИЩНЫМ ВОЛКОМ ИЛИ ЖЕ  
ВОСПРОТИВИМСЯ УЖАСАМ,  
УГОТОВАННЫМ НАМ  
ГАЛАКТИКОЙ, С НАДМЕННЫМ  
ПРЕЗРЕНИЕМ? НЕ ПОЗВОЛИМ  
ОТРОДЬЮ И МЕРЗОСТИ ИЗ  
ДРУГИХ МИРОВ ОБИТАТЬ В  
НАШЕЙ ИМПЕРИИ!”**

*- Ортас Грегоран,  
Главный Демагог  
синада Форлан*

## Синдром НЕУСТОЙЧИВОЙ МОДЕЛИ

*Может случиться так, что определенная часть местности не даёт возможности поставить модель именно там, где вы хотели бы. Даже если вы аккуратно сбалансируете модель в этой точке, есть вероятность, что она упадет, как только кто-то толкнет стол, в результате чего ваша покрашенная модель может повредиться или даже сломаться. В подобных случаях, мы считаем вполне приемлемым поставить модель в более безопасном месте, при условии, что оба игрока с этим согласились и знают её “фактическое” местоположение. В дальнейшем, если ваш противник предполагает стрелять по модели, вам придется поддержать её в фактическом месте, чтобы он мог проверить видимость до этой модели.*

## Подкрепления

*Многие отряды могут быть выставлены на поле боя в середине хода, иногда с помощью телепортов, гравитютов или другими более мистическими способами. Как правило, это происходит в конце фазы Движения, но это также может произойти во время других фаз. Выставленные таким образом отряды не могут двигаться или идти в Наступление в течение хода, когда они прибыли: вся их фаза движения используется для развертывания на поле боя, - однако они могут нормально совершать другие действия (стрелять, нападать и т.д.) в оставшуюся часть хода. Отряды, вышедшие на поле боя как подкрепления, считаются двигающимися в своей фазе Движения для всех правил, таких как стрельба из Тяжелого оружия (стр. 6). Все отряды, которые так и не вышли на поле боя до конца битвы считаются уничтоженными.*



## ПЕРЕБРОС

Некоторые правила разрешают перебросить кубик, что означает возможность бросить снова один или все кубики. Такой бросок всегда происходит до любых модификаторов и ни при каких обстоятельствах нельзя перебрасывать больше одного раза.

## КТО БОЛЬШЕ

Порой правила требуют сравнить результаты. В таком случае оба игрока бросают Д6, и игрок с большим результатом побеждает. В случае одинакового результата, оба игрока перебрасывают Д6: это единственный случай в игре, когда перебрасывать кубики может быть несколько раз - пока не определится победитель.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

В игре в Warhammer 40,000 иногда бывают случаи когда одно или несколько правил должны быть отыграны одновременно: обычно "в начале фазы Движения" или "перед началом битвы". В таком случае игрок, который ходит первым, выбирает последовательность разрешения правил. Если такой выбор происходит до или после игры, или в конце боевого раунда, игроки бросают кубики, чтобы определить победителя (как описано выше), который определяет последовательность применения правил.

# 2. ПСИХИЧЕСКАЯ ФАЗА

У Воинов мистиков и магов есть странная сила варпа, которую они используют для помощи своим союзникам и уничтожения своих врагов. Однако, обуздание этой силы не проходит без риска, и даже малейшая ошибка может означать погибель для всех поблизости.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. ВЫБЕРИТЕ ПСАЙКЕРА И СИЛУ
2. ПРОЙДИТЕ ПСИХО-ТЕСТ
3. ПРОТИВНИК ПРОХОДИТ ТЕСТ "ОТРИНУТЬ ВЕДЬМОВСТВО"
4. ОТЫГРАЙТЕ ПСИХО-СИЛУ

### 1. Выберите псайкера и силу

Некоторые модели отмечены как ПСАЙКЕРЫ в справочной таблице. Псайкеры могут проявлять свои потусторонние способности и пытаться сбивать вражескую магию. Известные псайкеру силы и их количество, которое псайкер может попробовать использовать или отринуть каждую психическую фазу, подробно описаны в справочной таблице модели.

### Психические силы

Если не указано иное, у всех псайкеров есть психо-сила Удар, описанная ниже. Некоторые ведают другими силами - вместо или в дополнение к Удару - их наличие и количество будет указано в справочной таблице псайкера или других дополнительных правилах, которые вы используете. Если псайкер генерирует свои силы перед битвой, необходимо это сделать до того, прежде чем любой из игроков начинает рсставлять свою армию.

### Удар

У Удара значение варп-заряда равно 5. При успешном использовании ближайший видимый вражеский отряд в 18" от псайкера получает Д3 смертельных раны (pg 7). Если результат психо-теста был больше 10, цель получает Д6 смертельных ран.

### 2. Пройдите психо-тест

Псайкер может попытаться использовать известную ему психо-силу, пройдя психо-тест. Для этого бросьте 2Д6. Если сумма значений равна или больше значения варп-

заряда, эта сила успешно используется. Псайкер не может пытаться использовать одну и ту же психическую силу более одного раза за ход.

### 3. Тест "Отринуть Ведьмовство"

#### Опасности Варпа

При выпадении двух 1 или двух 6 при прохождении психо-теста, псайкер тут же подвергается Опасностям Варпа и получает Д3 смертельных раны: силы демонического пространства варпа пытаются ухватиться за его сознание. Если псайкер погиб из-за Опасностей Варпа, психо-тест считается проваленным и каждый отряд в 6" сразу же получает Д3 смертельных раны: псайкера затягивает в пространство варпа или же наоборот разрывает от потока мистической энергии.

Псайкер может попытаться противостоять психо-силе, которая была использована вражеской моделью в 24". В таком случае немедленно проводится тест «Отринуть Ведьмовство», даже если это не ваш ход. Для этого бросьте 2Д6. Если сумма значений больше результата психо-теста на использование силы, то сила считается отмененной и не имеет эффекта. Каждый ход можно отменить только раз каждую успешно сыгранную психо-силу, независимо от количества псайкеров в 24" от вражеской модели, использующей психо-силу.

### 4. Отыграйте психо-силу

При условии, что психо-тест был успешно пройден, псайкер не погиб в результате Опасностей Варпа, и психо-сила не была отменена в результате теста "Отринуть ведьмовство"; только затем вы можете отыграть результат эффекта психо-силы, как это указано в описании.



# 3. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Орудия гремят и осколки льются с небес. Вспышки очередей горят сквозь сумрак, лазерные лучи освещают туман войны, а использованные кассеты и силовые блоки усыпают поле битвы.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. НАЗНАЧЬТЕ СТРЕЛЯЮЩИХ
2. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ
3. ВЫБЕРЕТЕ ОРУЖИЕ
4. ОТЫГРАЙТЕ ВЫСТРЕЛЫ
  - СДЕЛАЙТЕ БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ
  - СДЕЛАЙТЕ БРОСОК НА РАНЕНИЕ
  - ПРОТИВНИК РАСПРЕДЕЛЯЕТ РАНЫ
  - ПРОТИВНИК ДЕЛАЕТ
  - СПАС-БРОСКИ
  - НАНЕСЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

### 1. Назначьте стреляющих

В вашу фазу стрельбы вы можете стрелять моделями, вооруженными дальнобойным оружием. Во-первых, вы должны выбрать один из ваших отрядов для стрельбы. Вы не можете выбрать отряды, которые Наступали или Отступали в этом ходу, или находящиеся в 1" от вражеского отряда. Если не указано иное, каждая модель в отряде атакует всем оружием дальнего боя, которым она вооружена. После того как все модели сделали выстрел, вы можете выбрать другой отряд для стрельбы - и так до тех пор, пока не постреляют все подходящие и выбранные вами подразделения.

### 2. Выберите цель

Выбрав отряд для стрельбы, вы так же должны выбрать отряд или отряды для произведения выстрелов: хотя бы одна модель из вражеского отряда должна находиться на дальности стрельбы используемого оружия (как указано в его профиле) и быть видимой для стреляющей модели. В случае сомнений, опуститесь к столу и посмотрите из-за стреляющей модели, чтобы определить видна ли какая-либо часть цели. Для определения видимости модель может видеть через другие модели в своем отряде.

Модели не целиться во вражеские отряды, находящиеся в 1" от

дружественных моделей - слишком большой риск попасть в собственные войска.

### 3. Выберите оружие

Имеющиеся у модели оружие указано в справочной таблице. Если у модели есть несколько видов оружия, она может стрелять из каждого одной по одной цели или по разным вражеским отрядам. Аналогичным образом, если в отряде больше одной модели, они могут стрелять по одной или нескольким целям по вашему желанию. В любом случае, объявите как вы распределяете выстрелы отряда до того, как бросить любой кубик, и определите результат всех выстрелов против одной цели перед тем, как перейти к следующей.

### Количество выстрелов

Каждый раз, когда модель стреляет из стрелкового оружия, производится ряд выстрелов. Вы бросаете кубик за каждый выстрел. Количество выстрелов, которые может сделать модель с оружием, и, следовательно, количество бросааемых вами кубиков, можно найти в профиле оружия вместе с типом оружия. Тип оружия может влиять на количество атак, которые из него можно сделать (см. на обороте).

### Персонажи

Некоторые модели отмечены как **ПЕРСОНАЖ** в своей справочной таблице. Эти герои, офицеры, пророки и военачальники являются влиятельными персонажами, которые могут оказать большое влияние на ход битвы. В закрученном водовороте битвы в них исключительно сложно прицелиться. **ПЕРСОНАЖА** можно выбрать в качестве цели в фазе стрельбы, только если он является ближайшим видимым вражеским отрядом для стреляющей модели. Это правило не относится к **ПЕРСОНАЖАМ** со значением Ран 10 или больше из-за их огромного размера.

### УСКОРЕНИЕ БРОСКО

*Правила на отыгрыш выстрелов (стр. 7) написаны так, как если бы вы делали их по одному. Тем не менее, вы можете ускорить свои битвы, кидая кубики одновременно для одинаковых выстрелов. Чтобы произвести сразу несколько выстрелов или ударов, у всех них должны быть одинаковое значение Навыка Стрельбы (если это стрельба) или Навыка Боя (если это удар в рукопашном бою). Они также должны иметь одинаковую Силу, Бронейбойность и Урон, быть направлены в один и тот же отряд. В таком случае отыграйте все выстрелы или удары одновременно, затем все броски на ранение. Ваш противник затем может распределить раны по одной, делая спас-броски и распределяя урон каждый раз, когда это потребуется. Помните, если в атакуемом отряде есть модель, которая уже потеряла рану, все последующие раны должны быть назначены на эту модель до тех пор, пока она не будет уничтожена, или все раны не будут отбиты или отыграны.*

### Способности Аура

*У некоторых отрядов - обычно у **ПЕРСОНАЖЕЙ** - есть способности, которые влияют на модели в определенном радиусе. Если способность не указывает на иное, модель с этим правилом сама считается находящейся в радиусе действия.*

*Например, у Лорда Разложения есть способность "Дар Нургла", которая действует на все модели **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в 7" от него. Поскольку сам Лорд Разложения тоже относится к **ГВАРДИИ СМЕРТИ**, он также получает эту способность.*





### САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

*В игре такой сложности и размера, как Warhammer 40,000, неизбежно возникают ситуации, которые не совсем понятно как разрешить. В таком случае обсудите с оппонентом и решите какой исход будет наиболее логичным для вас обоих (или наиболее забавным!). Если вы не можете прийти к согласию, в таком случае бросьте кубики и победитель выбирает что должно произойти. Теперь можно продолжать битву!*



### Типы оружия

Существует пять типов стрелкового оружия: Штурмовое, Тяжелое, Автоматическое, Граната и Пистолет. Стреляющая из одного из этих орудий модель может сделать столько выстрелов, сколько указано в профиле оружия после указания типа. К примеру, стреляя из "Штурмовое 1", модель может сделать 1 выстрел; а из "Тяжелое 3" можно произвести 3 выстрела, и т.д.

Если у оружия больше одного выстрела, все они должны быть произведены против одного отряда.

У каждого типа стрелкового оружия есть дополнительные спецправила, которые в зависимости от ситуации могут влиять на точность стрельбы. Вот эти правила:

#### ШТУРМОВОЕ

**Штурмовое оружие стреляет настолько быстро и без разбора, что из него можно стрелять от бедра в то время как воины несутся в ближний бой.**

Модели с Штурмовым оружием могут стрелять даже если они Наступали в этом ходу. В таком случае все броски на попадание уменьшаются на 1, при стрельбе на этом ходу.

#### ТЯЖЕЛОЕ

**Тяжелое оружие - самые большие и смертельные орудия на поле боя, но они требуют перезарядки и правильной установки для достижения максимального результата.**

Если модель с Тяжелым оружием двигалась в предыдущей фазе Движения, все броски на попадание уменьшаются на 1, при стрельбе на этом ходу.

#### АВТОМАТИЧЕСКОЕ

**Автоматическое оружие - самое**

**универсальное: из него можно делать прицельные выстрелы на дальние дистанции или стрелять короткими очередями на ближние.**

Модель со Автоматическим оружием удваивает количество выстрелов, если цель находится на расстоянии до половины максимальной дальности стрельбы.

#### ГРАНАТА

**Гранаты - это портативные взрывные устройства, которые воины бросают во врага, пока их соратники прикрывают огнем.**

Каждый раз при стрельбе одна модель из отряда, вооруженная Гранатами, может бросить ее вместо выстрелов из любого другого оружия.

#### ПИСТОЛЕТ

**Пистолеты умещаются в одной руке и могут быть использованы в рукопашном бою для стрельбы в упор. Многие воины берут его дополнительно к наряду с основным оружием.**

Модель может стрелять из Пистолета, даже если есть вражеские отряды в 1" от ее собственного отряда, но целью может быть только ближайший вражеский отряд. В таких случаях модель может стрелять из своего Пистолета, даже если другие дружественные отряды находятся в 1" от этого же вражеского отряда.

Если у модели есть пистолет и другое стрелковое оружие (например, пистолет и автоматическое оружие), она может стрелять из своего пистолета (-ов) или из всего другого оружия. Выберете из чего будете стрелять (Пистолеты или не-пистолеты), прежде чем производить выстрелы.

**‘КАК НАШИ ТЕЛА ЗАКОВАНЫ В АДАМАНТ,  
ТАК И НАШИ ДУШИ ПОД ЗАЩИТОЙ ВЕРЫ.**

**КАК НАШИ БОЛТЕРЫ ЗАРЯЖЕНЫ СМЕРТЬЮ  
ДЛЯ ВРАГОВ ИМПЕРАТОРА,  
ТАК И НАШИ МЫСЛИ НАПОЛНЕНЫ МУДРОСТЬЮ.**

**С НАСТУПЛЕНИЕМ НАШИХ РЯДОВ РАСТЕТ И НАШЕ РВЕНИЕ,  
ВЕДЬ РАЗВЕ МЫ НЕ КОСМОДЕСАНТ?**

**РАЗВЕ НЕ МЫ - ИЗБРАННЫЕ ИМПЕРАТОРА,  
ЕГО ВЕРНЫЕ СЛУГИ ДО САМОЙ СМЕРТИ?’**



#### 4. Отыграйте выстрелы

Иногда несколько выстрелов отыгрываются одновременно, однако следующая последовательность рассматривает варианты, когда производится один выстрел:

##### 1. Бросок на попадание:

Бросайте кубик каждый раз, когда модель стреляет. Выстрел из данного оружия считается попаданием, если результат равен или больше значения Навыка Стрельбы (НС) модели. Иначе выстрел считается промахом и стрельба заканчивается. Результат 1 на кубике всегда считается промахом, вне зависимости от возможных модификаторов.

**2. Бросок на ранение:** Если выстрел был успешен, вы бросаете еще один кубик, чтобы определить произошло ли ранение. Необходимое значение броска определяется сравнением Силы оружия стреляющего и Стойкости цели по следующей таблице:

#### БРОСОК НА РАНЕНИЕ

СИЛА ВЫСТРЕЛА ПРОТИВ СТОЙКОСТИ ЦЕЛИ	БРОСОК D6
Сила в <b>ДВА РАЗА БОЛЬШЕ (и более)</b> Стойкости?	2+
Сила <b>БОЛЬШЕ</b> Стойкости?	3+
Сила <b>РАВНА</b> Стойкости?	4+
Сила <b>МЕНЬШЕ</b> Стойкости?	5+
Сила в <b>ДВА РАЗА МЕНЬШЕ (и более)</b> Стойкости?	6+

Если результат броска меньше необходимого значения, выстрел считается неудачным и стрельба заканчивается. Результат 1 на броске всегда считается неудачным, вне зависимости от любых модификаторов.

**3. Распределите Раны:** Если выстрел успешно нанес рану цели, игрок, контролирующий атакованный отряд, распределяет раны на любую модель в отряде (которая не должна обязательно быть видна или быть на дистанции). Если модель в отряде уже получила рану, урон должен быть сначала нанесен ей.

**4. Спас-бросок:** Игрок, контролирующий атакованный отряд, должен пройти спас-броски, бросив кубик и применяя модификаторы Бронейности оружия, которое нанесло урон. Например, если у оружия показатель Бронейности -1, тогда от результата спас-броска отнимается 1. Если результат равен или больше значения Спас-броска модели, на которую распределили рану, тогда урон игнорируется и атака заканчивается. Если результат меньше значения Спас-броска модели, такой бросок считается проваленным и модель получает урон. Результат 1 на броске всегда считается неудачным, вне зависимости от любых модификаторов.

**5. Нанесение урона:** Количество нанесенного урона равно значению Урона оружия, из которого произведен выстрел. Модель теряет одну Рану за каждое очко полученного урона. Если значение Ран модели падает до 0, она считается убитой или уничтоженной, и удаляется из игры. Если модель получает несколько ран от одного выстрела и уничтожена, все излишки урона от этой атаки считаются потерянными без эффектов.

#### Непробиваемые спас-броски

Некоторые модели обладают сверхъестественными рефлексами или защищены силовыми полями, которые дают им неуязвимую защиту. Каждый раз, когда рана наносится модели с неуязвимым спас-броском, вы можете использовать либо ее обычное значения спас-броска, либо ее неуязвимый спас-бросок, но не оба. Если у модели есть более одного неуязвимого спас-броска, она может использовать только один из них - выберите, какой будет использован. Если вы используете неуязвимый спас-бросок модели, он никогда не модифицируется значением Бронейности оружия.

#### Ландшафт и Укрытия

Поля сражений далекого будущего усыпаны различными типами ландшафта, такими как развалины, кратеры и изувеченные тела. Модели могут укрыться в таких объектах ландшафта, чтобы получить защиту от идущего по ним огня.

Если отряд целиком находится на или внутри любого рельефа местности, добавьте 1 к спас-броскам моделей от стрелковых атак, чтобы отобразить защиту, которую дает данный тип ландшафта (неуязвимые спас-броски не меняются). Отряды не получают никакой выгоды от укрытия в фазе Рукопашного боя (стр. 8).

#### Смертельные раны

Некоторые атаки наносят смертельные раны - они настолько сильны, что никакая броня или силовое поле не может противостоять их ярости. Каждая смертельная рана наносит один урон цели. Не нужно делать бросков на ранение или спас-броски (включая неуязвимые спас-броски) против смертельной раны - просто распределите ее, как и любую другую рану, и нанесите урон модели в атакованном отряде, как описано выше. В отличие от обычных атак, дополнительный урон от атак, наносящих смертельные раны, не теряется. Вместо этого продолжайте наносить урон другой модели в целевом отряде до тех пор, пока не будет нанесен весь урон или не будет уничтожен отряд.



## 4. ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Воины бросаются в бой, чтобы разить мечом, молотом и когтями.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. ВЫБЕРИТЕ НАПАДАЮЩИЙ ОТРЯД
2. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛИ
3. ПРОТИВНИК ОТЫГРЫВАЕТ ДОЗОР
4. БРОСЬТЕ 2D6 ДЛЯ НАПАДЕНИЯ

#### 1. Выберите нападающий отряд

Любой ваш отряд в 12" от вражеского может напасть в фазу Нападения. Нельзя выбирать отряды, которые Наступали или Отступали в этом же ходу или начинают фазу Нападения уже в 1" от врага.

#### 2. Выберите цели

После выбора подходящего отряда, выберите один или более вражеский отряд в 12" от вашего в качестве цели Нападения. Каждая цель теперь может произвести Дозорные выстрелы.

#### 3. Дозор

Каждый раз когда отряд объявляется целью Нападения, он может сразу же произвести выстрелы из Дозора по нападающим. Атакованный отряд потенциально может стрелять из Дозора несколько раз за ход, но не может стрелять если в 1" есть вражеские модели. Выстрелы из Дозора отыгрываются как и обычная стрельба (только в фазу Нападения, конечно же), и следуют всем стандартным правилам на стрельбу, за исключением того, что для успешного попадания требуется выбросить 6, вне зависимости от Навыка Стрельбы модели или других модификаторов.

#### 4. Нападение

После отыгрыша Дозорных выстрелов бросьте 2D6. Каждая модель в нападающем отряде теперь может переместиться на равное результату расстояние в дюймах - это их дистанция Нападения. Первая модель должна закончить своё движение в 1" от любой модели одного из выбранных для атаки отрядов. Никакие модели в нападающем отряде не могут подходить на 1" к вражескому отряду, который не был целью Нападения. Если это невозможно, нападение считается проваленным, и никакие модели в нападающем отряде не перемещают эту фазу. Как только вы переместили все модели в нападающем отряде, выберите другой подходящий отряд и повторите вышеописанную процедуру, пока все вы не переместите все подходящие отряды и выбранные вами отряды. Никакой отряд не может Нападать больше одного раза за фазу Нападения.

### Героическое вмешательство

После того как противник закончит все нападения, любой из ваших Персонажей в 3" от вражеского отряда, может совершить героическое вмешательство. Каждый такой Персонаж может двинуться на 3", при условии, что такое движение приблизит его к ближайшей модели противника.

## 5. ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ

Резня захватывает поле битвы, когда враждебные армии рвут друг друга на части.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. ВЫБЕРИТЕ ОТРЯД ДЛЯ РУКОПАШНОГО БОЯ
2. СБЛИЖЕНИЕ НА 3"
3. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛИ
4. ВЫБЕРИТЕ ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ
5. ОТЫГРАЙТЕ АТАКИ РУКОПАШНОГО БОЯ
  - БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ
  - БРОСОК НА РАНЕНИЕ
  - ПРОТИВНИК РАЗМЕЩАЕТ РАНЫ
  - ПРОТИВНИК ДЕЛАЕТ СПАС-БРОСКИ
  - НАНЕСЕНИЕ УРОНА
6. КОНСОЛИДАЦИЯ НА 3"

#### 1. Выберите отряд для рукопашного боя

Любое напавший отряд или с моделями в 1" от вражеского отряда, может быть выбран для сражения в фазе Рукопашного боя. Это все отряды, а не только контролируемые игроком, чей идет ход. Игрок, чей сейчас идет ход, выбирает порядок, в котором сражаются отряды. После того, как все напавшие отряды отыграли Рукопашной бой, игроки поочередно выбирают подходящие отряды для сражения (начиная с игрока, чей идет ход) до тех пор, пока не сразится каждый подходящий отряд каждого игрока. Ни один отряд не может сражаться более одного раза в каждой фазе Рукопашного боя. Если у одного игрока закончились подходящие отряды, другой игрок завершает все свои оставшиеся бои, отряд за отрядом. Рукопашный бой отыгрывается в следующей последовательности:

#### 2. Сближение

Вы можете передвинуть каждую модель в отряде на 3" в любом направлении, при условии, что модель приблизится к ближайшей вражеской модели.

#### 3. Выберите цели

Выберите целевой отряд или отряды для нанесения атак. Чтобы назначить вражеский отряд целью боя, атакующая модель должна быть в 1" от этого отряда или в 1" от другой модели из своего отряда, который находится в 1" от вражеского отряда. Таким образом отряд сражается в два ряда. Нападавшие в этом ходу модели могут атаковать только те вражеские отряды, на которые было совершено Нападение.

Если у модели больше одной атаки в ближнем бою (см. справа), она может разделить атаки между подходящими вражескими отрядами. Таким же образом, если в отряде больше одной модели, каждая из них может назначить целью атаки другой вражеский отряд. В любом случае, объявите как вы



будете разделять атаки отряда в ближнем бою до любых бросков кубиков; вы так же должны отыграть все атаки по одной цели до того, как переходить к следующей.

#### Количество ударов

Количество ударов у модели в рукопашном бою определяется значением ее Атаки (А). Вы бросаете по одному кубику за каждую атаку в рукопашном бою. К примеру, если у модели значение Атаки - 2, вы можете сделать 2 удара в рукопашном бою, а значит - бросить 2 кубика.

#### 4. Выберите оружие для ближнего боя

Каждый раз, когда модель совершает атаку ближнего боя, она использует холодное оружие: вооружение модели описано в справочной таблице. Если оружие ближнего боя не указано, считается, что модель сражается с оружием ближнего боя со следующим профилем:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	ТИП	С	ББ	У
Холодное оружие	Холодное	Холодное	Модель	-	1

Если у модели несколько видов холодного оружия, выберете какое будет использовано до бросков кубиков. Если у модели несколько видов холодного оружия и несколько атак в ближнем бою, вы можете разделить все ее атаки между всеми видами имеющегося оружия, объявив об этом до бросков кубиков.

#### 5. Отыграйте атаки рукопашного боя

Атаки ближнего боя могут быть сделаны поочередно или в некоторых случаях одновременно. Последовательность действий в ближнем бою аналогична для фазы Стрельбы (стр. 7), за исключением того, что используется значение Навыка Рукопашного боя вместо Навыка Стрельбы; а так же заменив слово «выстрел» на «удар».

#### 6. Консолидация

Вы можете подвинуть каждую модель в отряде до 3" в любом направлении, при условии что модель придвинется ближе к ближайшей вражеской модели..

## 6. ФАЗА МОРАЛИ

**Даже самое смелое сердце может дрогнуть, когда ужасы сражения собирают свою дань.**

В фазу Морали, начиная с игрока. Чей сейчас ход, игроки должны пройти тест на Мораль за каждый их отряд, который потерял модели в течение хода.

Чтобы пройти тест на Мораль, бросьте кубик и добавьте количество убитых моделей в этом отряде. Если значение броска превышает наибольшее значение Лидерства в отряде, тест считается проваленным. То, насколько результат больше Лидерства, показывает сколько модель сбежали с поля боя и должны быть удалены из игры - вы выбираете какие именно модели постигнет эта участь.

## Транспорт

В некоторых справочных таблицах у модели может быть отмечено **ТРАНСПОРТ** - это машины перевозят воинов на передовую, давая им скорость и защиту. Дальнейшие правила описывают как отряды погружаются и выгружаются из транспорта, и как последние используются для перевозки пассажиров по полю битвы. Запомните: отряд не может и погружаться, и выгружаться в тот же ход.

**Вместимость транспорта:** У каждой модели транспорта есть вместимость, описанная в её справочной таблице. Это значение определяет тип и количество дружественных моделей, которые могут поместиться в технике. Никогда нельзя превышать размер вместимости транспорта.

Во время расстановки, отряд может начать битву, находясь внутри транспорта, вместо того, чтобы быть выставленным отдельно. Объявите при расстановке какие отряды находятся в транспорте.

**Погрузка:** если все модели в отряде находятся в 3" от дружественного транспорта на конец своего хода, они могут осуществить погрузку. Уберите отряд с поля боя и разместите где-нибудь рядом - теперь он находится внутри транспорта.

Отряды в транспорте обычно ничего не могут делать или стать целью происходящего на поле боя. Если не указано иное, у способностей, влияющих на другие отряды на дистанции, не имеют силы, пока отряд с этой способностью находится в транспорте.

Если транспорт уничтожен, любые отряды, находящиеся внутри, должны принудительно выгрузиться (см. ниже) до того как модель транспорта будет удалена; но вы должны бросить кубик за каждую такую модель, выставленную на поле боя. Каждое значение броска равно 1, означает, что модель уничтожена (по вашему выбору).

**Выгрузка:** Любой отряд, начинающий свою фазу Движения в транспорте, может выгрузиться до того, как транспорт начнет движение. Когда отряд выгружается, разместите его на поле боя так, чтобы все его модели находились в 3" от транспорта, но не в 1" от любых вражеских моделей - любая выгружающаяся модель, которую нельзя разместить таким образом, уничтожается.

Высадившиеся отряды могут действовать нормально (двигаться, стрелять, нападать, сражаться и т. д.) в течение оставшейся части хода. Обратите внимание: даже если вы не перемещаете высадившиеся отряды в фазе Движения, они все равно считаются двигавшимися для любых правил, например, для стрельбы из Тяжелого оружия (стр. 6).





# ПРИМЕР ХОДА

На этих страницах вы найдете пример хода в Warhammer 40,000. Здесь объяснены все шесть фаз хода игрока. В примере ниже, сейчас ход игрока за Гвардию Смерти, и мы присоединяемся к битве в момент, когда они собираются напасть на силы Космодесанта.

## 1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Игрок за Гвардию Смерти начинает движение отрядом Чумных Десантников. Их характеристика движения - 5", и они перемещаются как можно ближе к Космодесантникам.

Игрок за Гвардию Смерти затем перемещает Болезнетворного Чумного Заклинателя и решает объявить Наступление...



## 2. ПСИХИЧЕСКАЯ ФАЗА

У игрока за Гвардию Смерти только один псайкер - Болезнетворный Чумной Заклинатель, который пробует использовать психо-силу Удар.

Игрок за Гвардию Смерти проходит Психо-тест, бросая 2D6: в сумме выпадает 6. Это больше значения варп-заряда силы (5), поэтому тест считается пройденным.

$$\text{D6} + \text{D6} = 6$$

Ближайший вражеский отряд - Заступники - и они получают D3 смертельных раны. Игрок за Гвардию Смерти выбрасывает 5, что означает потерю 3 ран отрядом Заступников: этого достаточно чтобы убить одну модель и ранить вторую.

с округлением  
дает 3



## 3. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Игрок за Гвардию Смерти выбирает для стрельбы отряд Чумных Десантников. Чумные Десантники стреляют из болтганов, а Чемпион Чумных бросает крак гранату.

Цели находятся в 6" и в радиусе стрельбы болтгана Чумных Десантников. Тип оружия Автоматическое 1, поэтому каждая модель стреляет дважды на половину дальности или меньше. Игрок за Гвардию Смерти бросает 8 кубиков, чтобы определить попадания. Навык стрельбы Чумных Десантников равен 3+, поэтому 6 бросков попали, другие - промахнулись.



Игрок за Гвардию Смерти затем делает броски на ранение за каждое успешное попадание. Сила болтгана равна 4, что против Стойкости 4 означает, что нужен бросок 4+ для успешного ранения цели. За каждое успешное попадание игрок бросает кубик еще раз - четыре из них удачно. Игрок за Космодесант теперь должен сделать спас-бросок за каждое ранение.



Один из бросков меньше значения Спас-броска 3+ у модели Защитника, поэтому одна рана распределяется на уже раненного Заступника. Болтган наносит 1 очко урона, поэтому модель теряет последнюю рану и считается уничтоженной. Другие раны были отбиты силовой броней Космодесанта.





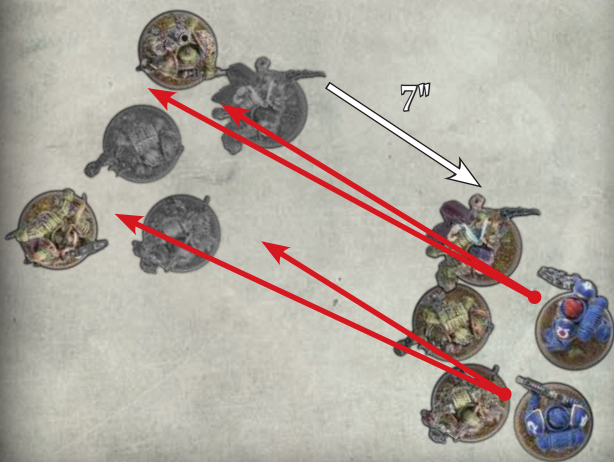
## 4. ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Игрок за Гвардию Смерти решает напасть Чумными Десантниками на Заступников.

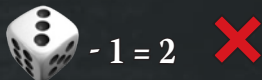
Игрок за Космодесант поводит выстрелы из Дозора и делает 4 броска на попадание. Модели попадают только на 6 при стрельбе из Дозора, однако два удачных попадания успешно ранят, а спас-броски провалены - две модели убиты!



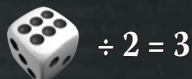
После отыгрыша Дозора, игрок за Гвардию Смерти бросает 2D6: результат - 7. Чумные Десантники могут напасть на 7" - достаточно чтобы подойти на 1" к Заступникам.



Чемпион Чумных Десантников затем бросает **крак гранату**, которая успешно попадает в цель. Сила гранаты равна 6, поэтому она наносит рану Заступнику на 3+, поскольку её Сила больше Стойкости Заступника. Игрок за Космодесант затем выбрасывает 3 на спас-броске, но должен отнять 1 от результата, поскольку значение Бронейности крак гранаты равно -1. Итоговый результат 2 - провал спас-броска.



**Крак граната** наносит D3 раны. Игрок за Гвардию Смерти выкидывает 6 на кубиках, нанося 3 очка урона. Модель Заступника теряет обе свои раны. Поскольку она убита этим броском, весь оставшийся урон теряется.

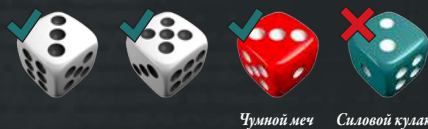


## 5. ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

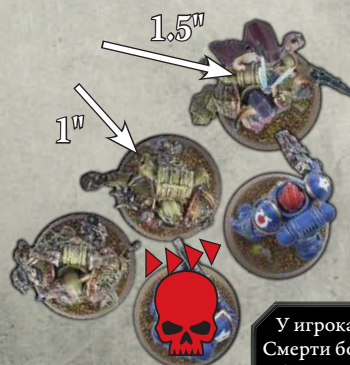
Напавшие отряды всегда бьют первые в ближнем бою. В данном случае - это Чумные Десантники.

Первым делом они Сближаются, перемещая каждую модель на 3" ближе к модели противника. Теперь все они в 1" от врага.

Чумные Десантники используют чумные ножи в ближнем бою против отряда Заступников, а Чумной Чемпион, у которого 2 атаки, решает ударить 1 раз **Чумным мечом** и 1 раз **силовым кулаком**. Игрок за Гвардию Смерти делает 2 броска на попадание чумными ножами (выпало 3 и 5), 1 - за **чумной меч** (выпало 3) и 1 - за **силовой кулак** (выпало 2).



У Чумных Десантников и Чумного Чемпиона значение Навыка Ближнего боя равно 3+, поэтому удар **силовым кулаком** промахивается, все остальные атаки попадают в цель. После бросков на ранение и спас-бросков убита еще одна модель Заступников. Отряд Чумных затем **консолидируется**, и одна из моделей подходит ближе к вражеской.



У игрока за Гвардию Смерти больше нет отрядов в ближнем бою, поэтому Космодесантники начинают бой, убивая одну модель Чумного Десантника в ответ.

## 6. ФАЗА МОРАЛИ

Оба отряда Чумных Десантников и Заступников понесли потери во время хода, поэтому должны пройти тест на Мораль.

Игрок за Гвардию Смерти начинает первым, выбрасывая 6. Три Чумных Десантника погибли в этом ходу, поэтому мы добавляем 3 к броску и получаем общий результат 9. Это больше самого высокого значения Лидерства в отряде на 1 (Лидерство Чумного Чемпиона равно 8), поэтому 1 модель бежит с поля боя.

Игрок за Космодесант проходит тест на Мораль за Заступников, выбросив 3. Добавив потери в этом ходу, мы получаем 7. Это меньше наибольшего значения Лидерства отряда (8), поэтому тест пройден и никто не бежит.

Ход игрока за Гвардию Смерти закончен, и теперь игрок за Космодесант начинает свой.



# СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Воины, монстры и боевые машины, которые сражаются за контроль над галактикой, невероятно разнообразны, каждый со своим стилем ведения войны. У каждого отряда есть справочная таблица характеристик, обмундирования и способностей моделей в этом отряде. Здесь мы объясним, что это значит, а представленные ранее основные правила объясняют как все это используется в игре.

## 1. Наименование отряда

Модели перемещаются и сражаются в отрядах, в которых может быть как одна, так и более моделей. Здесь указано наименование отряда.

## 2. Боевая роль

Обычно используется для создания армии созданной в боях (см. книгу правил *Warhammer 40,000*)

## 3. Сила отряда

Чем она выше, тем сильнее отряд! Чтобы узнать Силу армии, сложите все уровни Силы всех ваших отрядов в армии.

## 4. Профиль

Здесь отмечены все значения, которые показывают характеристики моделей в вашем отряде:

**Движение (Д):** Скорость движения с которой модель перемещается по полю битвы.

**Навык Ближнего боя (НБ):** Эта характеристика показывает способность модели в рукопашном бою. Если у модели эта характеристика отмечена как "-", она не может сражаться в ближнем бою и не может наносить атаки.

**Навык Стрельбы (НС):** эта характеристика показывает точность модели при стрельбе из дальнбойного оружия. Если у модели Навык Стрельбы отмечен как "-", у нее нет достаточного навыка со стрелковым оружием и она не может стрелять.

**Сила (С):** Эта характеристика показывает силу модели и

вероятность нанесения урона в ближнем бою.

**Стойкость (Т):** отображает восприимчивость модели к физическому урону.

**Раны (Р):** Раны показывают количество урона, которое модель может выдержать до того как будет удалена с поля боя.

**Атака (А):** этот показатель показывает количество ударов, которые модель может нанести в рукопашном бою.

**Лидерство (Лд):** Показывает храбрость, решительность и самоконтроль модели.

**Спас-бросок (Сб):** Показывает защиту модели, которая у нее есть благодаря броне.

1
2
3

## Разносчики чумы

4

### ПРОФИЛИ

НАИМЕНОВАНИЕ	Д	НБ	НС	С	Т	Р	А	Л	Сб
Разносчики чумы	4"	5+	6+	3	3	1	2	4	7+

5

### СОСТАВ ОТРЯДА

Отряд состоит из 10 Разносчиков чумы.

6

### ОБМУНДИРОВАНИЕ

Каждая модель вооружена импровизированным оружием.

7

### СПАСОБНОСТИ

**Отвратительно стойкие:** каждый раз когда модель в этом отряде теряет рану, бросьте кубик; при результате 5 или 6 модель не теряет рану.

**Проклятие переходящей чумы:** всякий раз когда вражеская модель уничтожена Разносчиком чумы в ближнем бою, добавьте одну модель к отряду Разносчиков чумы.

**Бездумные:** Разносчики чумы не проходят тесты на Мораль.

**Толпа мертвецов:** Если в отряде больше 10 моделей, вы можете добавить 1 к результатам всех бросков на попадание Разносчиков чумы в фазу ближнего боя.

8

### ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	ТИП	С	ББ	У	СПЕЦПРАВИЛА
Импровизированное	Ближ	Ближ	Модель	0	1	-

9

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ФРАКЦИИ

Хаос, Нурга, Херетик Астартес, Гвардия Смерти

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Пехота, Разносчики чумы



## 5. Состав отряда

Показывает количество и тип моделей в отряде.

## 6. Обмундирование

Список основного вооружения и оборудования у моделей.

## 7. Способности

Описание потрясающие спецспособности отрядов, которых нет в основных правилах.

## 8. Вооружение

Список оружия, которое есть у отряда, с описанием параметров как указано далее:

**Дальнобойность:** Дальность на которую можно стрелять. Оружие отмеченное как "Холодное" может быть использовано только в рукопашном бою. Все другие виды оружия называются стрелковым.

**Тип:** все типы оружия описаны в фазах Стрельбы и Ближнего боя основных правил.

**Сила (С):** вероятность нанесения урона этим оружием. Если Сила оружия отмечена как "Модель", значит используется сила владельца оружия. Если указаны модификаторы "+1" или "+2", необходимо добавить это значение к силе владельца чтобы определить силу оружия. К примеру, если Сила оружия указана как "x2", а

Сила модели - 6, тогда итоговая Сила оружия будет 12.

**Бронейбойность (ББ):** способность оружия пробивать броню.

**Урон (У):** Количество урона, наносимого при успешном попадании.

Другое оружие, которое отряды могут взять в качестве дополнительного, обычно описаны где-то еще, например - в кодексе.

## 9. Ключевые слова.

Во всех справочных таблицах есть ключевые слова, которые иногда выделены в ключевые слова Фракций и другие. Они могут быть использованы для определения какие модели стоит брать в свою армию, но все виды ключевые слова действуют одинаково. Иногда какое-то правило может ссылаться на определенное ключевое слово модели. К примеру, правило может иметь отсылку ко "всем моделям Адептус Астартеc". Это означает, что оно применяется только к тем моделям, у которых есть ключевое слово Адептус Астартеc в их справочной таблице.

## КОДЕКСЫ WARHAMMER 40,000.

Теперь вы знаете что такое справочные таблицы и как они работают в сочетании с основными правилами (а так же моделями Citadel, полем боя, кубиками и линейкой, конечно!). И теперь у вас есть всё необходимое, чтобы погрузиться в мир Warhammer 40,000 и начать отыгрывать эпические сражения.

Но где же найти справочные таблицы? Все просто: при покупке любого набора моделей Citadel вы найдете их в наборе, а так же в кодексах. Эти кодексы - это основная книга для вашей армии (или армий!), в которой есть справочные таблицы для всех моделей вашей фракции. Но это еще не все: в кодексах вы так же найдете уникальные правила армии, потрясающие Черты Военачальников, стратегические задачи, вооружение и даже уникальные реликвии.

В каждом кодексе огромное количество справочных материалов для вдохновения, организационной информации, а так же шикарные рисунки и фотографии моделей, цветные руководства и геральдика - контекст для понимания того, как работает фракция во вселенной Warhammer 40,000. Заходите на сайт [www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com) чтобы узнать больше.

## ИЗМЕНЯЮЩИЕСЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ

*Некоторые характеристики больших моделей могут изменяться в зависимости от полученного урона - сверьтесь с таблицей ран и определите строчку в их справочной таблице, которая показывает их характеристики.*

*Есть так же способности и правила, которые изменяют характеристику. Все модификаторы суммируются. Однако любое умножение или деление (с округлением вверх) необходимо применять до любых модификаторов.*

*В некоторых случаях характеристики случайное значение вместо числа. К примеру, Движение может быть указано как 2D6, или количество Атак - как D6. Если необходимо переместить отряд со случайным значением Движения, определите значение Движения отряд броском кубиков (стр.2). Для всех других характеристик, бросайте кубик за каждую модель отдельно для определения количества атак, урона и т.д. Обратите внимание, что вне зависимости ни от чего, значение "-" не может быть модифицировано; а значение характеристик Силы, Стойкости и Лидерства модели не может быть меньше 1.*



«В битве за выживание не может быть свидетелей. Любой, кто не сражается на вашей стороне - это враг, которого вы должны сокрушить»

- Скрипторус  
Мунифисантус.



# ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

## МИССИЯ

Перед началом сражения в игре Warhammer 40,000 вы должны выбрать миссию. Основные правила включают в себя одну миссию - «Только война», которая идеально подходит для быстрого старта. Больше миссий можно найти в других печатных изданиях, таких как книга правил Warhammer 40000; или вы можете сыграть самостоятельно созданную миссию. Если вы и ваш оппонент не можете договориться о том, в какую миссию играть, оба игрока должны бросить кубики, перебрасывая одинаковые результаты, и выбросивший больше, выбирает миссию.

## Поле Битвы

В далеком будущем сражения проходят на бесконечном множестве странных и чужих планет, где не осталось места, нетронутого проклятием войны. Хрустальные луны, заброшенные космические скитаальцы, плотоядные смертельные миры и кошмарные демонические миры - это всего лишь несколько фантастических ландшафтов, которые можно воссоздать в игре Warhammer 40,000.

Поле битвы может стать любая поверхность, на которой могут держаться модели: например, обеденный стол или пол. Обычно мы предполагаем, что поле битвы равно 6'на 4' (144 x 96 см) (хотя в некоторых миссиях будут указаны другие размеры); самое главное - стол всегда

должен быть достаточно большим для размещения всех ваших моделей, иначе просто увеличьте размер поля боя.

Если в миссии, которую вы играете, не указано иначе, вы вольны создать захватывающее поле боя, используя любые варианты ландшафта из своей коллекции. По общему правилу, мы рекомендуем поставить одну или две детали в каждом квадрате 2' на 2' (48 x 48 см). Не переживайте, если ваше поле битвы не соответствует всем этим требованиям, однако имейте в виду, что игра на очень маленьких или очень больших полях; пустынных или переполненных деталями ландшафта, может дать преимущество одной или другой стороне.

## Военные Зоны и Дополнения

При сражениях в конкретной военной зоне или при использовании дополнений, могут быть дополнительные правила, касающиеся создания поля боя, а также спецправила, которые изменяют то, как некоторые виды ландшафта взаимодействуют с вашими войсками. Помните об этом при создании своего поля битвы.

## ВОЕНАЧАЛЬНИК

Собрав свою армию, назначьте одну из ваших моделей своим Военачальником.

Если ваш Военачальник - Персонаж, он может использовать Черту Военачальника - предпочтительную тактику или личную способность, которая выделяет его среди своих сверстников. Непосредственно перед расстановкой армии, вы можете бросить кубик по таблице Черт Военачальников ниже, чтобы определить Черту Военачальника. Вы так же можете выбрать черту, которая больше всего подходит вашему темпераменту Военачальника или стилю ведению войны.

## ЧЕРТЫ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

### D3 ЧЕРТА ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Легендарный боец:</b> если Военачальник нападает в фазе Нападения, увеличьте на 1 количество его Атак до конца последующей фазы Ближнего Боя.      |
| 2 | <b>Воодушевляющий лидер:</b> дружественные отряды в 6" от этого Военачальника могут добавить 1 к своему значению Лидерства.                           |
| 3 | <b>Цепляющийся за жизнь:</b> каждый раз когда Военачальник теряет рану, бросьте кубик. Если выпал 6, Военачальник игнорирует урон и не получает рану. |



# ТОЛЬКО ВОЙНА

Пришло время доказать свою ценность как величайшего военачальника в галактике! Все, что стоит между вами и абсолютной славой, - это вражеская армия, которую необходимо сокрушить.

## АРМИИ

Чтобы сыграть эту миссию, вы должны сначала собрать армию из моделей в вашей коллекции. Вы можете включить в свою армию любые модели.

В некоторых случаях может случиться, что у вас недостаточно моделей для минимального размера отряда (как описано в справочной таблице каждого отряда). В таком случае возьмите в свою армию такой отряд с имеющимся количеством моделей.

## ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле боя и расставьте ландшафт. Затем игроки должны поместить маркеры целей, которые представляют собой места тактического или стратегического значения и которые обе армии пытаются защитить. Маркеры целей могут быть представлены любым подходящим маркером или типом ландшафта. Каждый игрок размещает два маркера цели в любом месте на поле битвы, при условии, что каждый из них находится на расстоянии не менее 10 дюймов от любого другого маркера. Мы рекомендуем поочередно размещать их, начиная с игрока, выигравшего бросок. Игрок контролирует маркер цели, если у него больше моделей из его армии в 3" от него, чем моделей противника (измеряйте до центра маркера).

## ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Перед расстановкой своих армий оба игрока кидают кубик. Игрок, который выбросил больше, бросает затем по таблице основных задач (см. справа), чтобы определить, какие из них будут использоваться во время миссии.

## РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Как только условия победы определены, игрок, который бросал по таблице основных задач, делит поле боя на две равные половины. Его противник затем решает, в какой половине размещается его армия, а в какой половина поля будет размещаться противник.

Затем игроки поочередно размещают свои отряды по одному за раз, начиная с игрока, который не выбирал зоны размещения. Модели должны быть размещены на своей половине стола, но более чем в 12 дюймах от зоны размещения противника. Продолжайте расстановку отрядов до тех пор, пока оба игрока не выставят все отряды своей армии или у вас закончилось место для установки оставшихся отрядов.

## СИЛА АРМИИ

Перед началом сражения определите силу каждой армии в очках, просуммировав стоимость всех отрядов выставленных на поле из каждой армии. Игрок с наименьшей стоимостью армии считается Аутсайдером. Если у обоих игроков одинаковое количество очков, таким игроком становится тот, кто выбирал зоны расстановки.

Если разница между уровнями силы двух армий составляет от 10 до 19, то Аутсайдер получает один переброс на Команды; если разница составляет от 20 до 29, Аутсайдер получает два переброса на Команды и так далее. Каждый переброс на Команды можно использовать один раз, в любой момент во время битвы, для переброса одного кубика.

## ПЕРВЫЙ ХОД

Аутсайдер выбирает, кто будет ходить первым.

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

Битва длится пять боевых раундов, или пока одна армия не уничтожит всех своих врагов.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если одна армия убила всех своих врагов, она немедленно одержит главную победу. В противном случае, в конце сражения, игрок, у которого больше всего победных очков, одерживает главную победу. Если у обоих игроков одинаковое количество победных очков в конце битвы, то Аутсайдер одерживает незначительную победу.

### ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

#### D3 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- Убить и захватить:** в конце битвы каждый маркер задач приносит 2 победных очка контролирующему игроку. Каждый игрок так же получает D3 победных очка за убитого вражеского Военачальника в этой битве.
- 1**
- Древняя реликвия:** в начале первого боевого раунда, но перед началом первого хода, выберите случайный маркер задач и удалите все другие маркеры. В конце битвы единственный оставшийся маркер приносит 6 победных очков контролирующему игроку.
- 2**
- Доминирование:** в конце каждого хода каждый маркер задач приносит 1 победное очко контролирующему игроку. Ведите счет в течение всей битвы.
- 3**