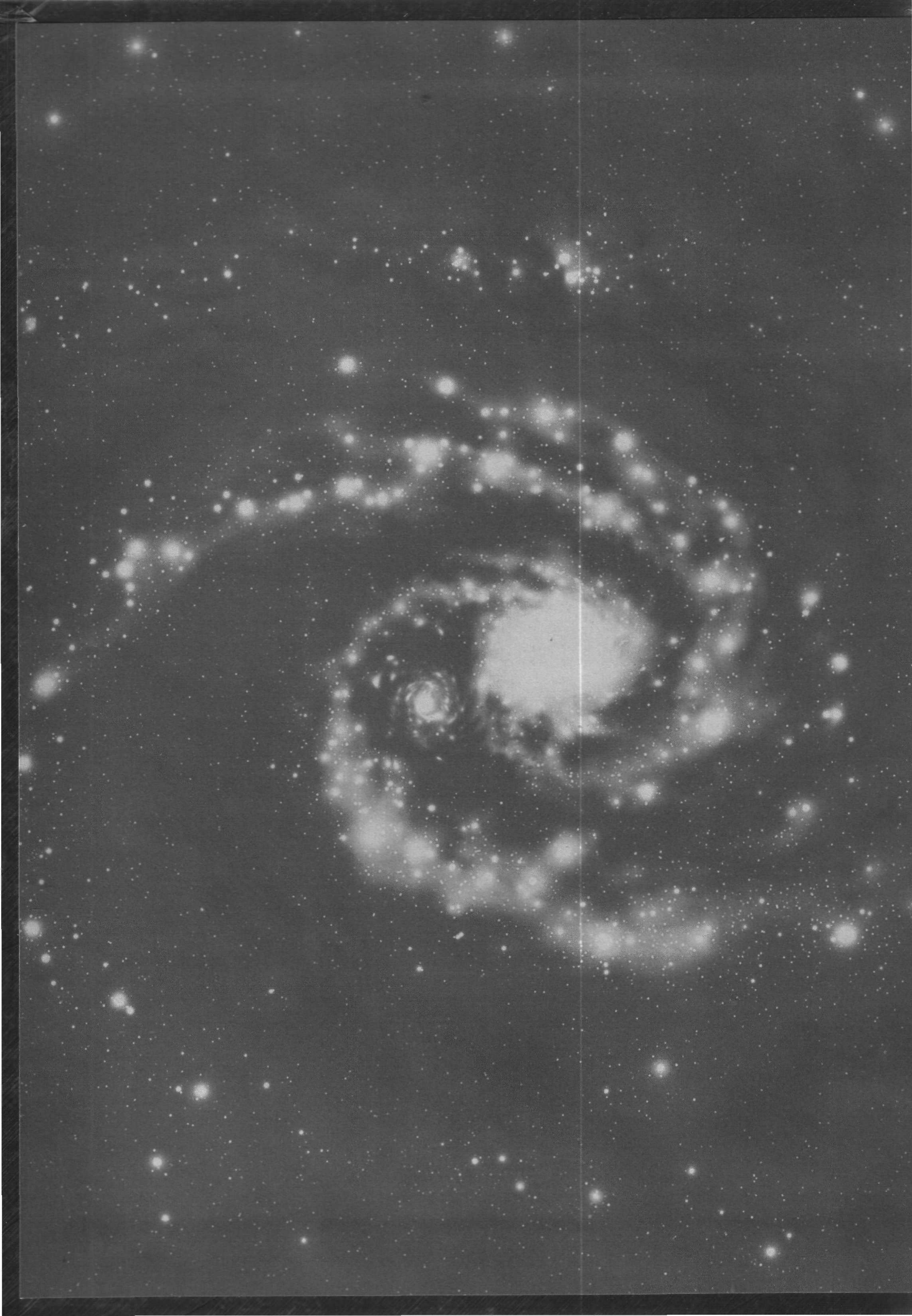
WARHAMMER 40,000



Во мрачной тьме далекого будущего есть место только для войны



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

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

Пусть вселенная велика, но как бы Вы ни скрывались, чаша сия Вас не минует...




WARHAMMER
40,000

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ IV

Включает обзор игры, а также краткие рекомендации по тому, как следует делать свои первые шаги в нашем хобби, в частности, как начать собирать армию – эта часть особенно интересна тем, кто только начинает играть.

ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ VI

СОЗДАНИЕ АРМИИ VIII
- Кодексы viii
- Очки viii
- Выбор армии для битвы ix

НАСТОЛЬНЫЕ БИТВЫ X
- Размер игры x

ОБЗОР ПРАВИЛ XII

ПРАВИЛА 1

Первыми идут основные правила – правила для пехоты. Далее следуют правила для комплексных типов войск, включая танки, монстров, персонажей и псайкеров.

КУБИКИ 2

МОДЕЛИ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ 3
- Измерение расстояний 3
- Типы подразделений 4

ХАРАКТЕРИСТИКИ 6

РАУНД 9

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ 11
- Дистанция движения 11
- Боевое построение 12
- Ландшафт 13

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ 15
- Кто не может стрелять 15
- Бег! 16
- Линия видимости и выбор цели 16
- Проверка дальности 17
- Броски на попадание 17
- Броски на ранение 19
- Спас-броски 20
- Спас-броски за укрытие 21
- Окапывание 24
- Удаление убитых 24
- Сложные подразделения 25
- Более одной раны 26

ОРУЖИЕ 27
- Типы оружия 28
- *Шаблонное оружие* 29
- Взрыв 30
- Залегание 31
- Перегрев! 31
- Спаренное оружие 31
- Суперострое оружие 31
- *Снайперское оружие* 31
- Навесное оружие 32
- Мельта-оружие 32
- Высокоэнергетическое оружие 32

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ 33
- Объявление нападений 33
- Кто не может нападать 33
- Движение нападающих 34
- Реакция на нападение 34
- Ведение ближнего боя 34
- Нападение через укрытие 36
- Гранаты 36
- Результат боя 39
- Тест на мораль 39
- *Стремительное продвижение* 40
- Сплочение 40
- Консолидация 40
- Стрельба ИЗ ближнего боя и В него 40
- Многосторонний бой 41
- Оружие ближнего боя 42

МОРАЛЬ 43
- Тест на мораль 43
- Отступление! 45
- Восстановление порядка 46

ПЕРСОНАЖИ 47
- Независимые персонажи 47
- Независимые персонажи, присоединяющиеся к подразделениям и покидающие их 48
- Специальные персонажи 49

ПСАЙКЕРЫ 50
- Психосиловое оружие 50

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 51
- Монстроидальные существа 51
- Пехота с прыжковыми ранцами 52
- Реактивные ранцы 52
- Мотоциклы 53
- Джетбайки 53
- Кавалерия и звери 54
- Артиллерия 55

МАШИНЫ 56
- Характеристики машин 56
- Машины и измерения дистанций 56
- Машины и движение 57
- Дороги 57
- Машины и стрельба 58
- Машина как цель стрельбы 60
- Таблица повреждений машин 61
- Машины и укрытие 62
- Дымовые гранатометы 62
- Гранаты 63
- Машины и ближний бой 63
- Машины и мораль 63
- Подразделения машин – эскадроны 64

Типы машин 65
Транспортные машины 66
Прикомандированные транспорты 67
Танки 68
Открытые машины 70
Быстрые машины 70
Скиммеры 71
Шагатели 72
Дредноутское оружие ближнего боя 73

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 74
Контратака 74
Вечный воин 74
Бесстрашие 75
Не зная боли! 75
Подвижность 75
Яростная атака 75
Налет и отскок 75
Скрытое проникновение 75
Движение через укрытие 75
Ночное зрение / Шестое чувство 75
Ненавистный враг 75
Гнев 76
Неумолимый 76
Разведчики 76
Медленный и неотвратимый 76
Скрытность 76
Опытный наездник 76
Упорные 76
Стаи 76
Охотники за танками 76
Турбоускорение 76
Уязвимы для взрывов и огнеметов 76

СТРОЕНИЯ И РУИНЫ 77
Классификация зданий и руин 77
Здания 78
Руины 82

ПОДГОТОВКА К БИТВЕ 86
Выбор армии 86
Подготовка поля боя 88
Выбор сценария 90
Контроль над территорией 91
Захватить и удержать 91
Всесожжение 91
Расстановка 92
Лобовое столкновение 92
Прорыв 93
Алая Заря 93
Специальные правила сценариев 94

ТЕМНОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ 97
В кошмарном будущем 41-го тысячелетия человечество находится на грани уничтожения. Эта секция является кратким курсом истории великой Империи Человечества, а также описанием многочисленных ксенородных и внутренних врагов, которые осаждают ее со всех сторон.

Империя Человечества 101
Эпохи человечества 122
Космический Десант 132
Имперская Гвардия 138
Десантники Хаоса 144
Демоны Хаоса 150
Эльдары 154
Орки 160
Тираниды 166
Тау 170
Темные Эльдары 174
Некроны 178

ХОББИ WARHAMMER 40000 185
Эта секция включает галерею с великолепными миниатюрами, советы по коллекционированию, покраске – все это с массой красочных примеров – плюс страницы с новыми сценариями, правилами для кампаний и великолепными полями сражений.

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ, ПОКРАСКА И ИГРЫ 186
Собирание армии 212
Покраска 220
Готовое подразделение 222
Готовая армия 223
Ордена, полки и кланы 224
Конвертирование миниатюр 225

ПОЛЕ БОЯ 230
Фирменный ландшафт 232

БИТВЫ 242
Кровь на песке 244
Кампания «Дорога к славе» 250
Отчет о кампании 260
Расширение кампании 262
Другие типы кампаний 264
Создание новых сценариев 266
Славный бой комиссара 267
Засада 268
Эвакуация 270
Разбитый союз 272
«Города смерти» 274
«Апокалипсис» 278
Турниры 282

ПОГРУЖЕНИЕ В ХОББИ 284

БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ 286

В ДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ 288

ПАМЯТКА 289
В этой секции даны профили большинства используемых в играх Warhammer 40000 моделей и техники, а также основные игровые таблицы, которые позволят Вам быстро находить то, что нужно во время игры, не перечитывая всю книгу.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ 300

СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ 301

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в темное будущее Warhammer 40000.

Warhammer 40000 – это не просто игра в пластиковых солдатиков, это полномасштабное хобби, занимаясь которым, Вы можете собирать великолепные армии, оригинально окрашивать их составляющие и использовать на игровом поле боя.

Вселенная Warhammer 40000 представляет собой варварское будущее, эру, в которой человечество отчаянно сражается за выживание, и галактика наполнена войной и кровопролитием. Это времена, когда великолепные воины Космического Десанта, закованные в сияющие силовые доспехи, и бесчисленные легионы Имперской Гвардии должны сражаться не на жизнь, а на смерть с бесчисленными ордами чужеродных воинов.

Игра Warhammer 40000 ставит Вас во главе армии могучих воинов, стремительных танков, отважных героев и даже инопланетных монстров. Эта армия позволяет Вам отыгрывать битвы на столе, полу или любой другой достаточно большой поверхности.

Вы скоро поймете, что Warhammer 40000 сильно отличается от всех других подобных игр. В то время как иные системы предлагают Вам миниатюры, Warhammer предлагает мир безграничных возможностей по созданию своих собственных уникальных армий в общей канве титанического мира. Вы должны будете приложить усилия для того, чтобы собрать и покрасить свою армию, создать игровой стол и освоить правила. Несмотря на то, что создание своего собственного войска, на первый взгляд, кажется трудновыполнимой и кропотливой работой, это не так сложно и очень интересно! Слава полей сражения далекого будущего не завоевывается легко!

Создание полноценной армии покрашенных миниатюр – это достижение, которым можно гордиться по праву. Когда Вы в первый раз увидите битву полностью покрашенных армий на хорошо смоделированном поле боя, вы станете игроком навеки, и, таким образом, присоединитесь к сообществу, насчитывающему сотни тысяч человек по всему миру. Если подобное занятие придется Вам по душе, то очень скоро Вы будете увлеченно обдумывать, что бы купить и покрасить в следующий раз, какую армию составить, какую бы новую расу освоить и в каком турнире принять участие.



ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Новичков может отпугнуть размер книги, которую они держат в руках. Не пугайтесь, сами правила занимают менее трети этой книги, и большая их часть посвящена пограничным случаям и частностям, которые нескоро понадобятся Вам в Ваших играх. Основные правила занимают буквально с десяток страниц, и они просты для освоения и понимания, для наглядности приведены примеры и поясняющие диаграммы. Остальная часть книги посвящена миру Warhammer 40000 и коллекционированию миниатюр и героев, которые населяют этот мир.

Далее книга введет Вас в мир Warhammer 40000. Мы покажем Вам, как сделать первые шаги на пути собирания коллекции и составления армии. Книга наполнена галереями миниатюр «Citadel», а также примерами армий, составленных другими игроками, что поможет понять, что Вам нравится, и воплотить свою мечту в железе и пластике.

В конце мы расскажем Вам, что делать после того, как Вы сделаете свои первые шаги и поймете, что к чему в игре и хобби. Вы найдете инструкции по проведению тематических игр, созданию собственных великолепных полей сражений, узнаете, как можно соединить серию игр во взаимосвязанную кампанию, в которой решается судьба целых планет, и как проводить турниры.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Если Вы опытный игрок, который играл в прошлую редакцию нашей игры, то я уверен в том, что, держа эту книгу в руках, Вы полны ожиданий. Новая редакция правил содержит резкие изменения в механике и балансе при полном сохранении интересности происходящего на поле боя. Теперь Ваши солдаты могут перемещаться по полю боя более быстро, а как машины получили возможность таранить друг друга. Рукопашные схватки стали более кровавыми, а сценарии – ориентированными на захват целей, так что просто уничтожить врага недостаточно для победы. Вы также найдете старые и новые фрагменты истории мира, многочисленные цветные иллюстрации и полноценную хронологию мира Warhammer 40000.

К БОЮ!

Истинные герои отличаются не медалями, а шрамами. Так что собирайте свои армии, и вперед – темное тысячелетие ждет Вас.



Одетые в силовые доспехи и вооруженные смертоносными болтерами, Космические Десантники – первейшие защитники человечества.



ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ

1

ПРОТИВНИК

Одиночной игры в Warhammer 40000 нет, так что для того, чтобы играть, Вам нужен противник.

Кубик

В игре используются обычные шестигранные кубики, самые простые кубики из всех возможных кубиков. В принципе, для того, чтобы успешно играть, Вам не потребуется более десятка, но Вы можете иметь и больший запас, если планируете обрушивать на врага «ведро кубов», то есть много-много-много выстрелов или атак. Также Вам потребуется Кубик направлений, про который более подробно написано на странице 1.

Линейка или рулетка

Линейка или рулетка с дюймовой шкалой необходима для того, чтобы измерять расстояния в игре.

Ландшафт

Вы, конечно, можете играть без ландшафта, но его наличие на столе придаст игре больший интерес. На картинке Вы можете видеть, что стол заполнен фирменным ландшафтом производства компании «Games Workshop».



Книга правил

Эти правила также доступны в более компактной, карманной версии в базовом наборе «Битва за Черный Предел».

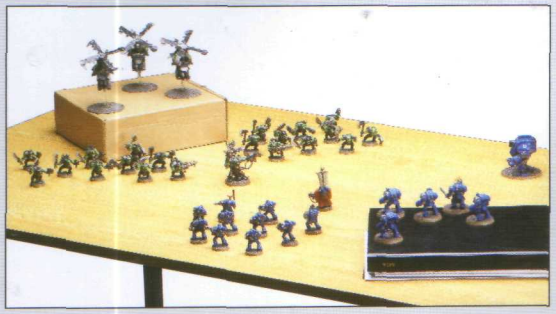
Изучение правил

Самый простой путь научиться играть – это посмотреть, как играют другие. Иногда очень трудно представить себе процесс, описанный в книге как набор правил, на столе как живое действие. Поэтому мы рекомендуем Вам зайти в какой-нибудь клуб и посмотреть, как играют другие игроки. Можно также найти друга и попросить его, чтобы он показал Вам, как играть. На следующем развороте Вы сможете найти краткий обзор правил, описывающий основные фазы и действия. После того, как Вы поймете, как играть, придет время осваивать правила. Не пугайтесь сложностей, основная цель игры не победа, а удовольствие от процесса, так что если Вы что-то сделаете неправильно, особенно в начале, то ничего страшного. Даже самые опытные игроки часто находят для себя доселе неизвестные нюансы в игре, новые тактики, а также совершенствуют свои навыки художников и моделистов.

2

ПОЛЕ БОЯ

Чтобы играть, Вам нужная ровная поверхность, например, стол. На первых порах можно даже обходиться своеобразным суррогатом ландшафта, например, использовать пару книг как холм, а большую коробку как здание.



3

ДВЕ АРМИИ

В начале постарайтесь, чтобы каждая сторона имела примерно одинаковый размер армии в очках. Что такое очки и размер игры, Вы сможете более подробно узнать далее в этой книге.





Покраска миниатюр – увлекательное занятие, которое сильно украшает Ваши битвы.

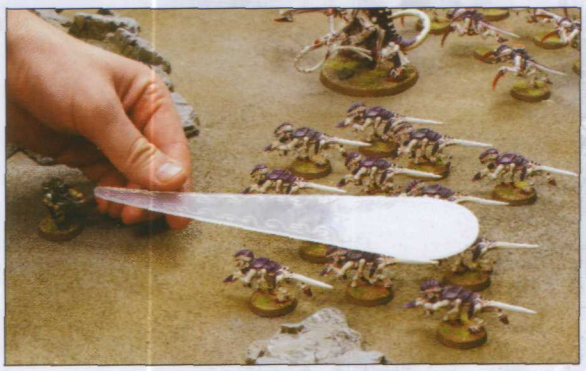


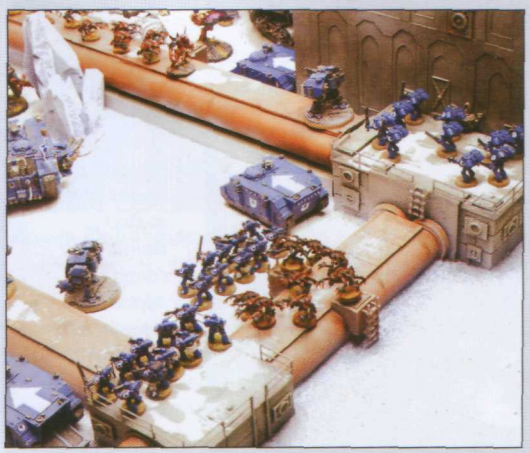
Бумага и ручка

Они потребуются для записи Воинского Листа – подробного описания подразделений, их оружия, предметов, другой информации и примечаний.

Шаблоны

Отыгрывая стрельбу из артиллерийских орудий или использование огнемета, применяют шаблоны, определяющие область поражения. Вам потребуется три шаблона: каплевидный огненный шаблон и два круглых шаблона диаметром 3 дюйма и 5 дюймов соответственно. Приобрести пластмассовые прозрачные шаблоны мсжно отдельно.





Полностью моделированное игровое поле делает игру незабываемой.

ПОМОЩЬ В ИНТЕРНЕТЕ

Большее количество информации Вы можете найти в Интернете на наших сайтах:

www.games-workshop.com

www.warhammer.ru

СОЗДАНИЕ АРМИИ

Пришло время занять свое место в рядах Космического Десанта или в бесчисленных легионах Имперской Гвардии. Или, если Вы отважитесь призвать на свою голову гнев таинственной инквизиции, встать на сторону служителей Хаоса – предателей, всех до единого. Или, может быть, Вы возглавите армии одной из многочисленных чужеродных рас, которые ведут непрерывную войну с человечеством: диких и брутальных Орков, таинственных Эльдар, которые готовы принести все расы галактики в жертву ради собственного выживания, или же монстроидальных Тиранидов, которые алкают пожрать всех живых и разумных.

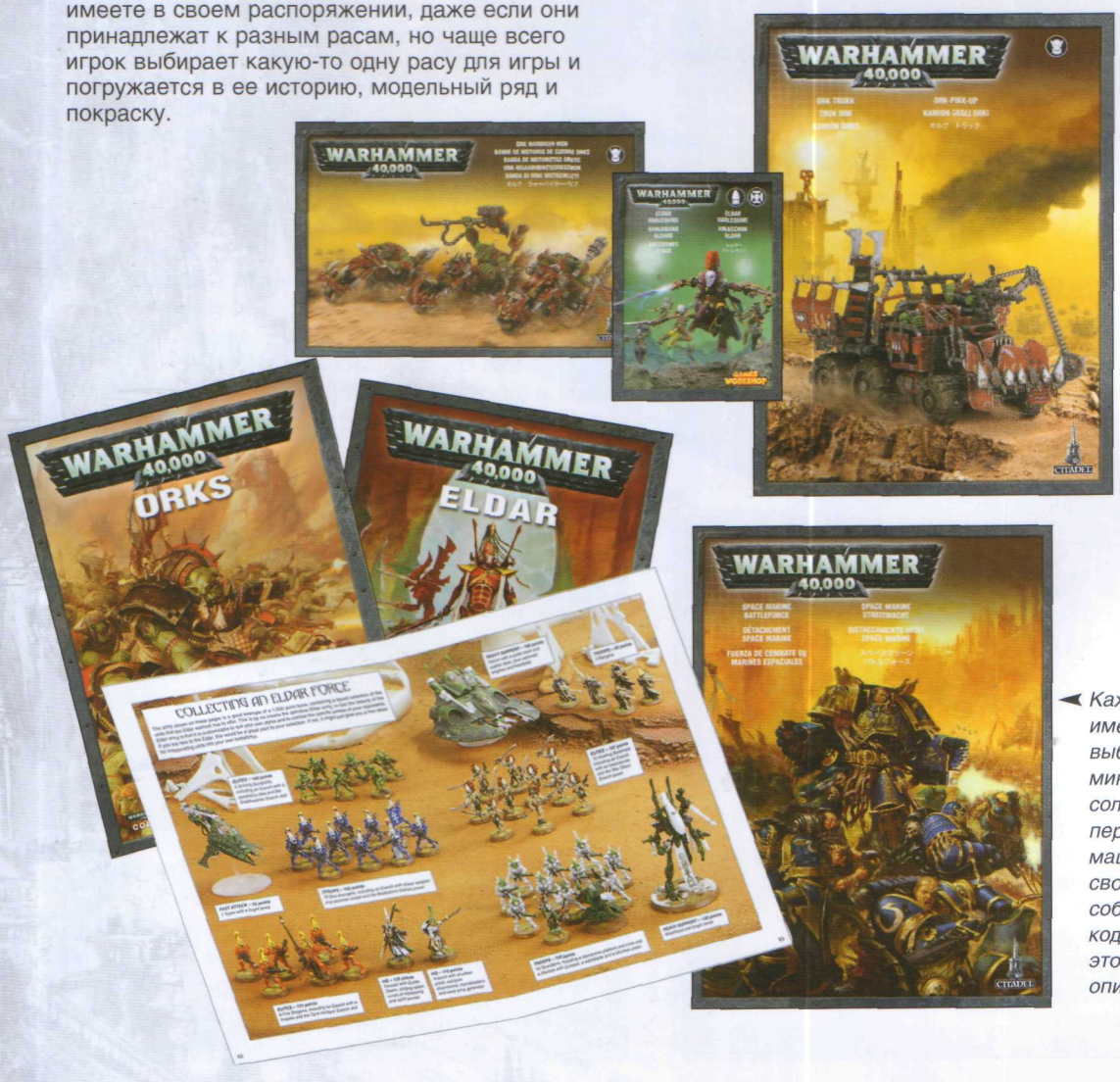
Для того, чтобы играть в Warhammer 40000, Вам нужна армия, то есть, проще говоря, набор миниатюр. Армия может быть любого размера: от небольшой группировки в 3-4 взвода до титанических орд, боевых формаций и апокалиптических сил. Ин огда Ваша армия может включать просто все миниатюры, которые Вы имеете в своем распоряжении, даже если они принадлежат к разным расам, но чаще всего игрок выбирает какую-то одну расу для игры и погружается в ее историю, модельный ряд и покраску.

КОДЕКСЫ

После того, как Вы решите, какая раса игры Вам более всего по душе, Вы должны приобрести ее кодекс, полноценную книгу, в которой описаны армия и история расы или фракции. Кодекс – это то, что поможет Вам собрать правильную армию и познакомиться с историей воинов, которых Вы поведете в бой.

ОЧКИ

Игра Warhammer 40000 использует систему очков, чтобы определить ценность того или иного воина на поле боя. Каждая модель имеет стоимость в очках, и размер армии ограничен заранее оговоренной полной суммой стоимостей всех моделей в армии: например, Воин-Орк стоит 6 очков, в то время как могучий Лэнд Рейдер Космического Десанта стоит 250 очков.



Каждая раса имеет большой выбор миниатюр: солдат, персонажей и машин, а также свой собственный кодекс, где все это подробно описано.

ВЫБОР АРМИИ ДЛЯ БИТВЫ

Перед началом игры оба игрока договариваются о том, какой размер армии они будут использовать в игре, например, армии на 1000 очков каждая. На практике это значит, что армия, состоящая из элитных и мощных моделей, будет в меньшинстве, в то время как орда простых воинов будет превышать числом противника. Предполагается, что если у Вас и у Вашего противника армия на одинаковое количество очков, то они равны по силе, и кто лучше играет, решается мастерством.

В Воинском Листе кодекса Вашей расы Вы найдете стоимости всех воинов в армии, их место в воинской организации, а также доступные для них ограничения и улучшения. Воинский Лист также даст Вам возможность познакомиться со структурой армии, которая наиболее эффективна. Так, каждая армия должна иметь командующего ею персонажа, например, капитана Космического Десанта или Воеводу Орков. Игрок, который имеет приличную коллекцию миниатюр, может каждый раз выбирать разные армии или слегка менять их от игры к игре, выбирая наиболее понравившуюся ему тактику и стратегию. Многие игроки тратят долгие часы на то, чтобы составить особенно эффективный «ростер» своей армии.



Используя калькулятор и кодекс Космического Десанта, игрок собирает свою армию.



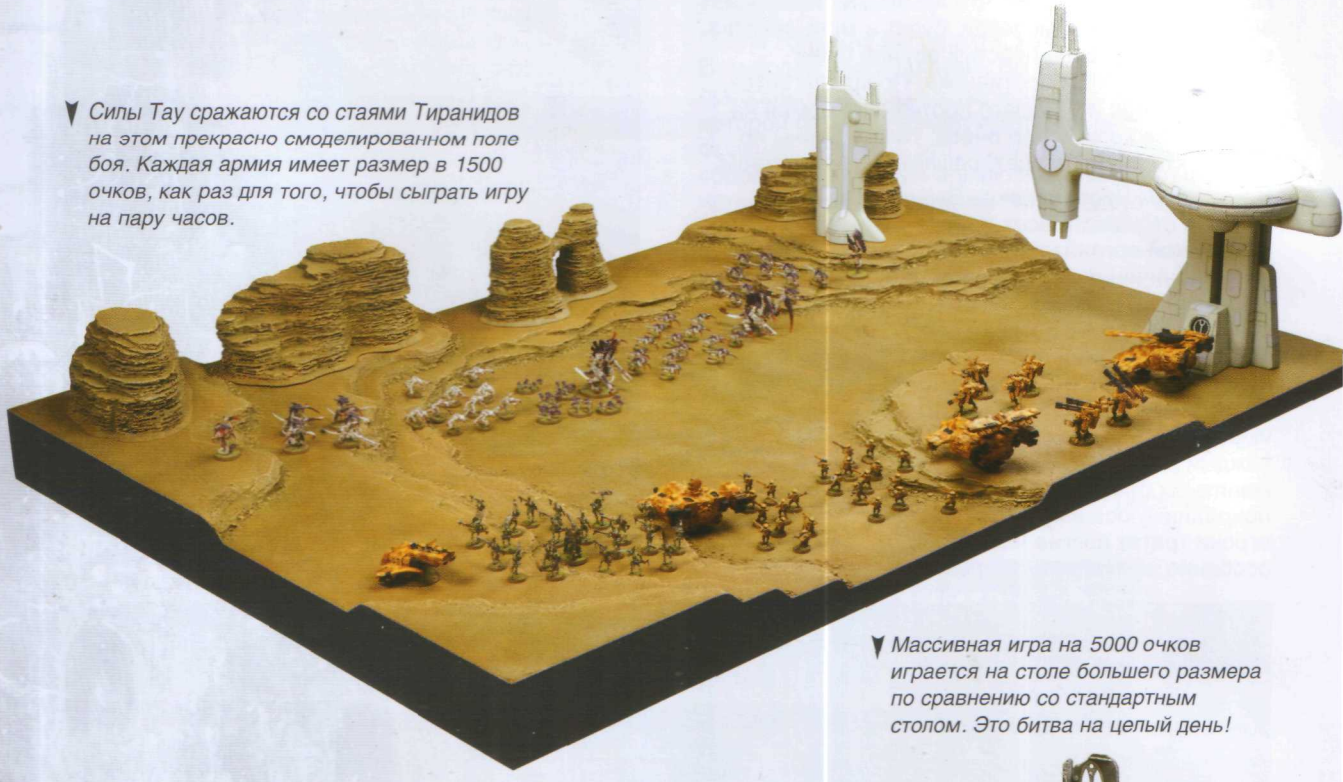
Армия Космического Десанта на 1000 очков.

➤ *Эти миниатюры не включены в данную конкретную армию. Запасные подразделения, которые можно использовать, дают Вам возможность более гибко подходить к вопросу выбора армии.*





НАСТОЛЬНЫЕ БИТВЫ



Силы Тау сражаются со стаями Тиранидов на этом прекрасно смоделированном поле боя. Каждая армия имеет размер в 1500 очков, как раз для того, чтобы сыграть игру на пару часов.

Массивная игра на 5000 очков играется на столе большего размера по сравнению со стандартным столом. Это битва на целый день!



РАЗМЕР ИГРЫ

Размер игры Warhammer 40000 определяется тремя факторами: сколько моделей Вы имеете, как много времени Вы готовы потратить на игру, какой сценарий Вы используете в качестве основы для игры.

Общий принцип такой: игра на 500–1000 очков считается небольшой, и, если использовать стандартный сценарий, ее можно без усилий сыграть в течение часа. Игра на 1500-2000 очков считается средней, и это наиболее распространенный формат игр и турниров. Такая игра занимает от 2 до 4 часов. Игра более чем на 2000 очков требует большего времени, и верхнего предела размерам игр и затрачиваемому на них времени просто нет.

Опытные и амбициозные игроки могут играть в игры монстроидального размера, используя в качестве основы уникальные и сложные сценарии. Такие игры часто требуют полных выходных для начала и конца и, без всякого сомнения, требуют места, где можно оставить миниатюры на поле боя на ночь.



Для своих первых игр Вы можете использовать небольшую и компактную армию. Капеллан Космического Десанта и один тактический взвод вполне подойдут – это примерно 250 очков.

Многосторонняя игра по 1000 очков с каждой стороны. Победитель пьет бесплатные напитки всю ночь!





ОБЗОР ПРАВИЛ

ПАРАМЕТРЫ МОДЕЛЕЙ

Все модели имеют параметры, сходные с показанными ниже и представляющие разные качества, кратко описанные на этих страницах (см. более подробные описания на странице 6 основной книги правил).

WS Умение драться
BS Умение стрелять
S Сила
T Стойкость
W Раны
I Инициатива
A Атаки
Ld Лидерство
Sv Спас-бросок



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

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

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

Ландшафт

Ландшафт позволяет укрываться от вражеского огня (см. стр. 21), но замедляет передвижение (см. стр. 13).

ОЧЕРЕДНОСТЬ

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

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

1

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В Фазе движения Ваши подразделения могут совершать маневры по полю боя.

Подразделения

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

Движение пехоты

Пехотные подразделения могут перемещаться на дальность до 6 дюймов в ход (смотрите стр. 11).

Независимые персонажи

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

2

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

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

Бросок на попадание

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

Бросок на пробивание и спасение

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

3

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Во время Фазы ближнего боя подразделения, находящиеся в пределах 6 дюймов от врага, могут его атаковать.

Нанесение ударов

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

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



УБИТЫЕ

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

Мораль

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

3

Дредноут

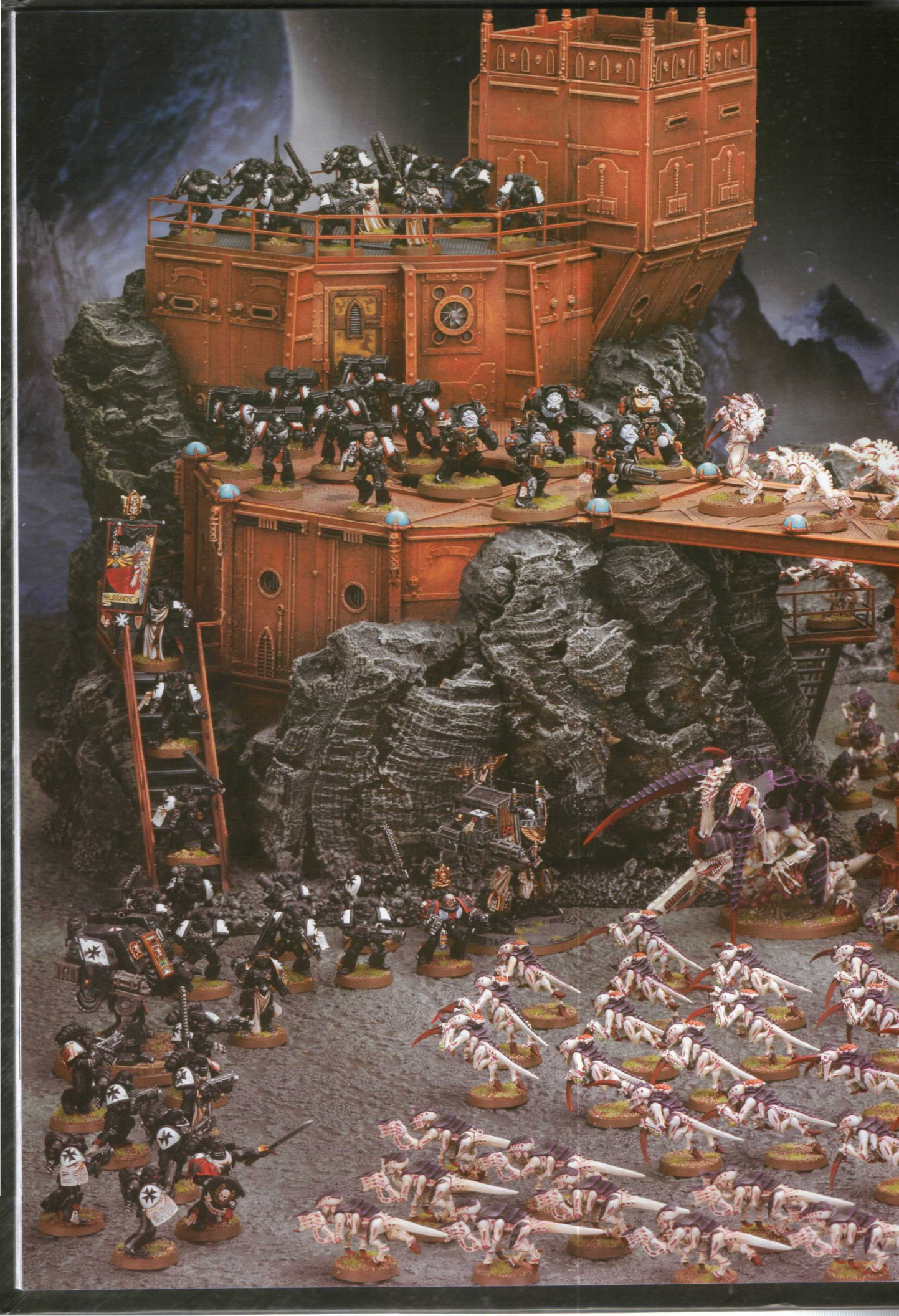
Дредноуты – техника, которая следует другим правилам (см. стр. 56 основной книги правил).

Смертолеты

Смертолеты используют правила Джетбайков (см. стр. 53 основной книги правил).

СЛЕДУЮЩИЙ ХОД

После того, как Космические Десантники завершили свою Фазу ближнего боя, начинают ходить Орки, проводя свои Фазы движения, стрельбы и атаки.







ПРАВИЛА

Первоначально рассматриваются базовые правила, которые применимы к большей части наиболее распространенных моделей – пехоте. Это значит, что Вы сможете быстро освоить основные принципы – правила движения, стрельбы и ближнего боя – не проводя много часов за чтением всех остальных правил. После того как Вы освоите основы правил, Вы сможете использовать в бою более продвинутые типы войск, такие как скоростные мотоциклы, могучие боевые машины и др.

Во мраке далекого будущего Вы найдете мало места для надежды и комфорта. Оставь надежду всяк сюда входящий.

САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО!

Warhammer 40000 – это увлекательная игра с различными армиями, которые имеют разнообразные возможности и вооружение. В играх подобного размаха и сложности всегда возникают ситуации, которые не описаны в правилах, и особенно часто это происходит при использовании редких моделей. А порой случается так, что Вы знаете о наличии правила, но не можете найти нужную страницу. Кроме того, Вы можете знать правила, но реальное местоположение Ваших моделей на столе может вызвать спорную ситуацию – классическим примером такого случая может служить замер атакующего движения или определение, находится модель в укрытии или нет.

Все эти моменты могут привести к спору, поэтому важно запомнить, что правила – это всего лишь рамки для создания приятной игры. Победа любой ценой менее важна, нежели уверенность в том, что оба игрока, а не только победитель, получили удовольствие от игры. Если возникла спорная ситуация – решите ее по-джентельменски. Многие игроки предпочитают решить все броском кубов, чтобы кубики сами выбрали правого, и игроки смогли продолжить разносить армии друг друга в щепки. После игры Вы можете с удовольствием продолжить Ваше обсуждение тонкостей в правилах или придти к соглашению, как Вы будете их применять в будущем, если подобная ситуация возникнет опять. Вы даже можете изменить правила, чтобы они больше Вас устраивали (так называемые «домашние правила»).

Самое главное правило заключается в том, что правила не так важны. До тех пор, пока оба игрока находятся в согласии, правила могут восприниматься и как священное писание, и как всего лишь руководящие принципы игры. Выбор только за Вами.

КУБИКИ

КУБИК (D6)

Во время игры Вам понадобится совершать броски кубиков, чтобы проверить, успешны ли действия Ваших войск – насколько эффективна была стрельба, нанесли ли они повреждения технике, насколько далеко они отступили под вражеским огнем и пр. Для всех бросков в Warhammer 40000 используется стандартный шестигранный кубик, часто обозначаемый как D6 *(прим. переводчика – от англ. «dice», кубик).*

БРОСОК D3

В некоторых случаях Вы должны бросить D3, или «трехгранный» кубик. Так как такого кубика не существует, используется простой прием. Бросьте D6 и разделите значение пополам, округляя вверх. Можно запомнить, что 1 или 2 – это 1, 3 или 4 – это 2, а 5 или 6 – это 3 на броске D3.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

В некоторых ситуациях Вы сможете «перебросить» кубик. Возьмите кубик, который желаете перебросить, и киньте его снова. Второй результат засчитывается, даже если он хуже первого броска. Ни один бросок кубика не может быть переброшен дважды, вне зависимости от источника права на переброс. Если у Вас есть право перебрасывать броски 2D6, 3D6 и другие комплексные броски, Вы должны перебросить все кубики, а не только те, которые Вам не нравятся, если только в правиле, дающем возможность переброса, не говорится иначе.

Кубовка

Иногда правила требуют произвести кубовку. Каждый игрок кидает кубик и тот, у кого больший результат, выигрывает. Если у обоих игроков равные значения, то оба кубика надо перебросить, и это следует повторять, пока один из игроков не окажется победителем.

МОДИФИЦИРОВАНИЕ БРОСКОВ

Иногда Вам понадобится изменить результат броска – это обозначается как D6 плюс или минус число-модификатор, например D6+1 или D6-2. В этом случае бросьте кубик и прибавьте или отнимите соответствующее число. Так, бросок на D6+2 означает, что Вы должны бросить кубик и добавить 2, получив результат от 3 до 8.

Также может потребоваться совершить бросок на нескольких кубиках – такой бросок обозначается как 2D6, 3D6 и т.д. Бросьте нужное количество кубиков и сложите выпавшие результаты вместе – так, бросок 2D6 требует от Вас броска двух кубиков и суммирования выпавших значений, результат такого броска будет варьироваться от 2 до 12; бросок 3D6 – это бросок трех кубиков одновременно и сложение результатов – итоговое значение будет в интервале от 3 до 18. Еще один метод броска – это умножение выпавшего результата на какое-либо число. Так, D6x5 значит, что нужно бросить один кубик и умножить выпавшее число на 5, получив в итоге результат от 5 до 30. Иногда используется комбинация этих приемов, например 2D6+5 (результат от 7 до 17), или 3D6-3 (результат от 0 до 15).

КУБИК НАПРАВЛЕНИЙ

Некоторые виды оружия довольно неточно попадают в цель, и для отыгрыша того, куда попал заряд такого оружия, используется Кубик направлений. Четыре грани Кубика направлений промаркированы стрелочками, а две оставшиеся – символом HIT («попадание»). Когда требуется, бросьте Кубик направлений (по возможности рядом с той точкой, которая будет смещаться, чтобы было четко видно направление), и если выпала стрелка, то ее направление указывает, куда отклонился выстрел. Если выброшен символ HIT, то выстрел попал именно туда, куда целилась модель. Некоторые виды оружия очень неточны, и выстрел из такого оружия отклоняется всегда – для таких случаев на символе HIT есть стрелочка, указывающая направление в таком случае.

Мысли порождают сомнения.
Сомнения порождают ересь.

МОДЕЛИ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МОДЕЛИ

Миниатюры линии «Citadel», которые используются в игре Warhammer 40000, принято называть моделями. В эту категорию попадают все невероятно разнообразные виды живой силы – от гретчинов, маленьких, слабых рабов Орков, до Лордов-Призраков, могучих конструкций расы Эльдар, управляемых душой павшего воина. Данные модели описаны в разделе Характеристики далее в книге.

ПОДСТАВКА / БАЗА

Каждая модель на поле боя имеет свою подставку, которую также иногда называют базой. Предполагается, что каждая модель занимает всю подставку, на которой она размещена. Модели производства «Games Workshop» обычно продаются с подставкой, и размер такой подставки считается тем размером, который Вы должны использовать для игры. Если Вы хотите поставить свою модель на подставку другого размера, то Вы должны быть уверены в том, что Ваш противник не против, так как размер подставки сильно влияет на параметры модели во время боя.

Иногда в тексте правил Вы можете встретить термин «базовый контакт». Две модели считаются находящимися в базовом контакте, если их подставки (базы) соприкасаются. Наличие или отсутствие базового контакта может оказывать существенное влияние на то, что модель делать может, а что не может.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Warhammer 40000 позволяет Вам отыгрывать сражения между армиями различных существ, поддерживаемыми огнем танков и орудий. От Вас, как от генерала армии, зависит выбор методов использования солдат и техники. Солдаты объединяются для совместного сражения – в отделения, в группы, секции и пр. – бойцы редко бродят поодиночке по вполне понятным причинам! В Warhammer 40000 мы отыгрываем поведение пехоты на поле боя, объединяя бойцов в подразделения.

Подразделения воинов сражаются в свободном построении, модели «держат дистанцию» друг между другом. Это дает пехотинцам свободу для быстрого перемещения по трудному ландшафту и позволяет им использовать складки местности, кусты и прочие укрытия для защиты от вражеского огня. Аналогично, артиллерийские батареи состоят из самих орудий и из их расчетов, эскадроны техники включают в себя несколько единиц легкой техники и т.д. Разные элементы подразделения должны быть рядом, чтобы представлять собой эффективную боевую единицу. Подробно это описано в разделе Движения (см. стр. 12).

Подразделение обычно состоит из нескольких пехотных моделей или небольших машин, которые действуют в составе группы, хотя подразделением может также считаться и единичная большая и/или мощная модель, такая как боевой танк, инопланетный монстр или одинокий герой. В правилах ниже все эти примеры рассматриваются как подразделения. Различные типы подразделений описаны на следующей странице.

Мысль дня:

Мудрость берет свое начало в страхе.

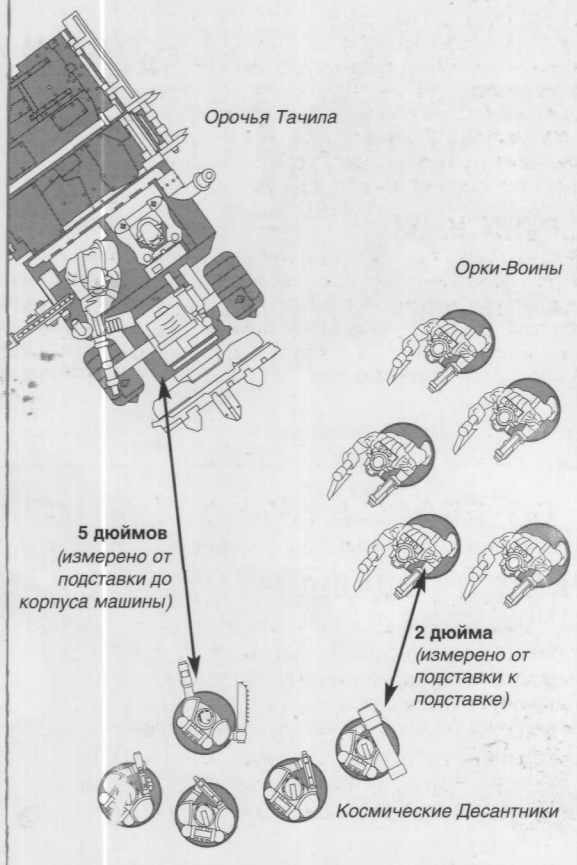
ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Для начала предполагается, что каждая модель занимает всю подставку, на которой она размещена. Поэтому для измерения расстояний Вы должны использовать ближайший край подставки как точку отсчета. Для определения края моделей без подставок (в основном это касается техники) Вы должны использовать корпус или тело вместо края подставки.

При измерении «расстояния между подразделениями» используется расстояние между двумя ближайшими моделями в этих подразделениях. То есть если ближайшая модель в подразделении находится в 2 дюймах от другой ближайшей модели в подразделении противника, то говорится, что эти два подразделения находятся в 2 дюймах друг от друга.

В общем и целом, игрокам НЕЛЬЗЯ измерять никакие расстояния, если правила напрямую не разрешают им это делать – например, после объявления цели для стрельбы или нападения, для определения радиуса действия правила и так далее.

Измерение расстояний



*Дистанция между подразделением Космического Десанта и Орочьей Тачилой равна 5 дюймам. То есть можно сказать, что Тачила **в пределах 5 дюймов** от подразделения Космического Десанта.*

*Дальность между подразделением Орков-Воинов и подразделением Космического Десанта равно 2 дюймам. То есть подразделения находятся **в пределах 2 дюймов** друг от друга.*

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Для облегчения изучения основных правил разделы, определяющие правила Движения, Стрельбы, Ближнего боя и Морали, написаны в отношении подразделений пехоты, так как это наиболее распространенный вид войск в игре. Другие типы описаны далее, и в них раскрываются специальные правила для Джетбайков, Монстров и пр. Ниже перечислены основные типы подразделений в игре Warhammer 40000.

ПЕХОТА

Пехотные подразделения включают все типы пеших солдат, будь то армии человечества или внеземных рас. Типичное подразделение пехоты насчитывает от пяти до десяти моделей, хотя зачастую они могут быть намного больше. В редких случаях пехотным отрядом может считаться одиночная модель. Пехота передвигается относительно медленно, но она может пройти по практически любой местности (если у отряда будет достаточно времени), а также отлично использует естественные укрытия от огня противника. Пехота – наиболее распространенные и надежные подразделения в Warhammer 40000, и большая часть основных правил посвящена ей.



Космические Десантники из ордена Ультрамаринов



Гончая Кхорна

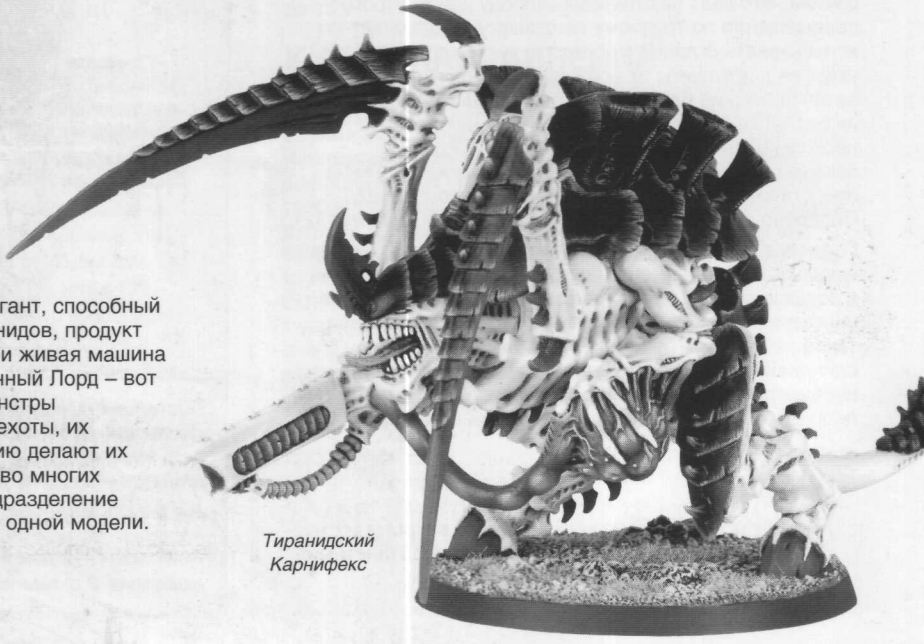
ТВАРИ И КАВАЛЕРИЯ

Кавалерия, к которой относятся также и злобные животные-хищники – еще один вид подразделений, который способен быстро добраться до врага. Кавалерия/звери обладают таким же профилем, как и обычная пехота, однако они способны на ускорение, когда начинают атаку на вражеское подразделение. Подобные отряды сильнее на равнине, где у них есть место для маневра; на более сложных участках ландшафта они передвигаются так же, как и обычная пехота.

Подразделения кавалерии/зверей обычно редки и немногочисленны, от одной до шести моделей в одном отряде. Обратите внимание, что подобно мотоциклистам, всадники не могут спешиваться во время игры, и кавалерийские модели имеют единый профиль характеристик и для седока, и для верхового животного. Если всадник убит, то животное также выходит из строя или просто убегает с поля боя.

МОНСТРОИДАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА

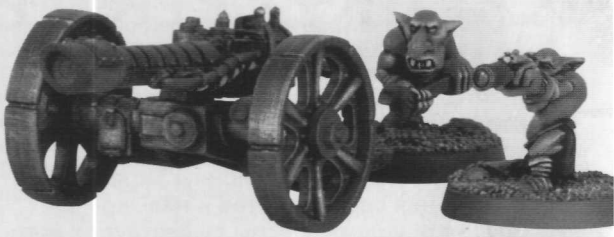
Такой тип моделей иногда также называют Монстрами. Некоторые живые существа настолько велики, что их невозможно считать обычной пехотой. Возвышающийся над полем боя гигант, способный разорвать танк – Карнифекс Тиранидов, продукт особой био-инженерии этой расы, и живая машина разрушения – Эльдарский Призрачный Лорд – вот два примера Монстров. И хотя Монстры используют большинство правил пехоты, их размер и способности к разрушению делают их более опасными и приближают их во многих аспектах к технике. К счастью, подразделение Монстров, как правило, состоит из одной модели.



Тиранидский Карнифекс



Космический Десантник ордена Кровавых Ангелов



Орочья Снапп!-Пушка и гретчины-пушкари

ПЕХОТА С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ

Прыжковая пехота оснащена прыжковыми или реактивными ранцами, иногда имеет особые крылья, устройства для телепортации и иные приемы быстрого передвижения на короткие расстояния. В правилах про нее говорят, что это «пехота, оснащенная прыжковыми ранцами». Такие войска используют преимущество быстрого перемещения по полю боя и нападения в гущу врагов – очень героически или глупо (зависит от Вашего взгляда). Прыжковая пехота может перемещаться, как обычные солдаты, на своих двоих, либо, активировав свои прыжковые приспособления, совершить скоростной рывок, чтобы перескочить мешающий участок ландшафта или модели, объединяя достоинства обычной пехоты и мобильных частей/кавалерии. Прыжковая пехота чаще всего используется в подразделениях от пяти до десяти моделей, и это редкий и ценный ресурс в большинстве армий.

АРТИЛЛЕРИЯ

Эти подразделения состоят из больших орудий и их расчетов – артиллерийские орудия обычно настолько велики, что считаются легкой техникой, и могут быть задеты огнем противника и уничтожены наравне с потерями в расчетах. Подразделения артиллерии считаются пехотой в игровом смысле, однако в результате обстрела попадания распределяются между членами расчетов и самими орудиями, которые имеют характеристики, подобные характеристикам техники. Последние имеют Уровни Брони, как техника, а не характеристики Стойкости и Ранений. Обратите внимание, что к артиллерийским подразделениям не относятся расчеты тяжелого оружия пехоты, которое иногда выдается некоторым пехотным отрядам (особенно в Имперской Гвардии или у расы Эльдар).

МОТОЦИКЛЫ И ДЖЕТБАЙКИ

Это подразделения всадников, разъезжающих на разнообразных мотоциклах, штурмовых байках или даже особых летающих джетбайках. Они способны на особенно быстрое передвижение и часто имеют оружейные системы, установленные на их железных конях. Их главная слабость – риск разбиться во время передвижения по трудному ландшафту. И обычные байки, и летающие могут маневрировать намного быстрее пехоты. Летающие байки также способны, скользя над поверхностью, легко преодолевать преграды, например, кусты, не замедляя движения. Обычно подразделения мотоциклов и джетбайков насчитывают от трех до пяти моделей. Обратите внимание на то, что всадники не могут спешиваться во время игры, и на то, что эти модели имеют единый профиль статистик и для седока, и для мотоцикла.



Эльдарский джетбайк

ТЕХНИКА

Подразделения техники состоят из самых разнообразных видов боевых машин. Танки «Лэнд Рейдер» и бронетранспортеры «Носорог» Космического Десанта, шагающие Дредноуты и Боевые Трактора Орков – все это примеры боевых машин, или, в терминах игры, Техники. Многие машины могут двигаться быстрее пехоты, но вынуждены держаться равнинных участков, чтобы не застрять на трудных участках. Подразделения техники обычно состоят из одной модели, в случае с большими машинами – к примеру, танками, – либо от одной до трех в случае с более легкой техникой. Члены команды – водители, командиры, стрелки, – считаются неотъемлемой частью машины, и в случае гибели машины они также считаются погибшими. Следует иметь в виду, что мотоциклы и джетбайки не относятся к машинам, они образуют отдельный тип подразделений.



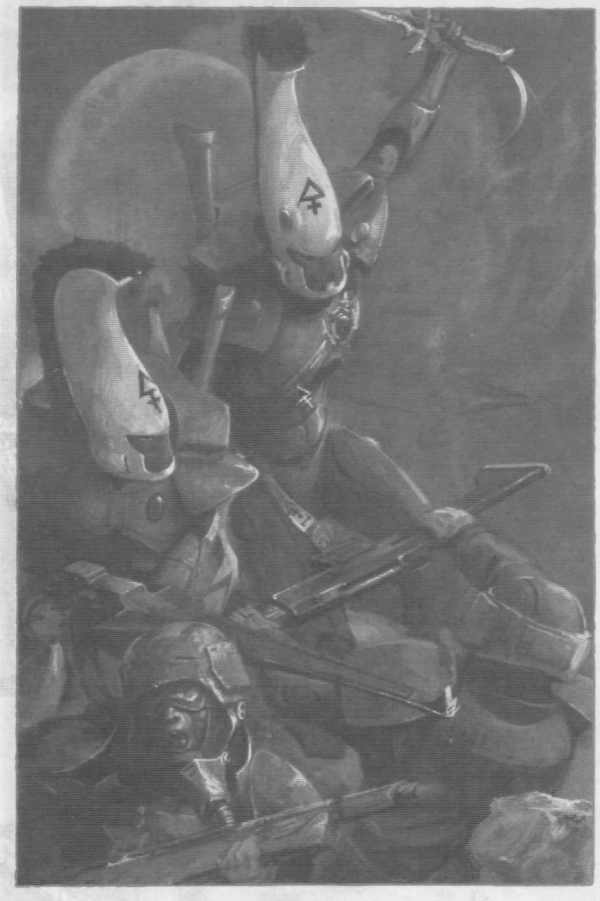
Танк Имперской Гвардии типа «Леман Русс»

ХАРАКТЕРИСТИКИ

В игре Warhammer 40.000 существует много различных типов воинов – могучие Космические Десантники, брутальные Орки, элегантные и стремительные Эльдары, массивные, устрашающие воины Тиранидов. Для отражения особенностей и навыков всех этих существ в рамках игры существует девять параметров, описывающих присущие им физические и психические черты. Эти параметры называются характеристиками.

Существуют следующие характеристики: Навык владения оружием (Weapon Skill, WS), Навык стрельбы (Ballistic skill, BS), Сила (Strength, S), Стойкость (Toughness, T), Количество ран (Wounds, W), Инициатива (Initiative, I), Количество атак (Attacks, A), Лидерство (Leadership, Ld), Спас-бросок (Save, Sv). У всех моделей, за исключением техники, характеристики имеют значение от 0 до 10. Чем выше уровень характеристики, тем лучше (за исключением спас-бросков, где все наоборот). Некоторые виды техники также имеют подобные наборы характеристик, но это более подробно описано далее в книге.

Некоторые виды вооружения или специальные правила могут модифицировать характеристики модели в лучшую или худшую сторону путем добавления (+1, +2 и т.д.) или путем умножения (x2, x3 и т.д.). Но при этом ни один модификатор не может увеличить какое-либо из значений характеристики выше 10 или ниже 0. Спас-бросок не может быть лучше, чем 2+.



УМЕНИЕ ДРАТЬСЯ (WS)

Определяет, насколько тренирован боец для ведения рукопашного боя, либо просто насколько силен и умел в драке монстр. Чем выше значение WS, тем вероятнее, что воин будет наносить удары в ближнем бою и уклоняться от ответных. Обычный человек имеет WS, равный 3. Опытный, тренированный Космический Десантник обладает WS, равным 4, а иногда и 5.

УМЕНИЕ СТРЕЛЯТЬ (BS)

Показывает, насколько метко существо может вести огонь из различных видов стрелкового оружия – будь то винтовки, ракетницы или разные виды энергетического оружия. Также этот показатель демонстрирует уровень *подготовки воина в обращении с его оружием*. Чем выше значение, тем легче существо поразит цель. Некоторые монстры обладают врожденным оружием, которое может быть использовано на расстоянии (например, плевок ядом), и в таком случае используется BS монстра для определения, попал он в цель или нет.

СИЛА (S)

Показывает, насколько физически сильно существо. Совсем маленькое существо может обладать Силой, равной 1, смертоносный Призрачный Лорд Эльдаров имеет параметр Силы, равный 10, а у большинства людей Сила равна 3. Сила показывает, насколько сильно может воин ударить врага в ближнем бою или насколько легко он может ранить противника.

СТОЙКОСТЬ (T)

Показывает способность существа перенести физические повреждения и боль и отражает такие особенности, как мощь мускулатуры, толщину шкуры или панциря. Чем крепче существо, тем легче ему перенести удары или попадания из стрелкового оружия. Стойкость обычного человека равна 3, тогда как Орки и генетически модифицированные Космические Десантники имеют T, равный 4. Существа с параметром Стойкости, равным 6 и выше, обычно являются Монстрами с правилами, отражающими их размер.

КОЛИЧЕСТВО РАН (W)

Демонстрирует, какое количество повреждений существо способно перенести до тех пор, пока оно либо погибнет, либо будет настолько изранено, что не сможет продолжать сражение. Большинство людей (или существ человеческого размера) обладает всего одной раной. Герои и большие Монстры зачастую способны перенести несколько серьезных ранений и продолжать сражаться, поэтому они часто имеют 2, 3, 4 и иногда больше ран.

ИНИЦИАТИВА (I)

Показывает, насколько осторожно существо и насколько быстро оно способно реагировать на происходящее вокруг. Воины с низкой Инициативой медленны и громоздки, и, наоборот, обладающие высоким параметром I – намного шустрее и проворнее.
В рукопашном бою высокая Инициатива дает большие преимущества ее обладателям, поскольку позволяет им наносить удар первыми. Обычный человек имеет параметр I, равный 3, в то время как у подвижного Воина Аспекта расы Эльдар – 5.

КОЛИЧЕСТВО АТАК (A)

Воины с особыми навыками или особо беспощадные воины могут наносить шквал ударов по своим

оппонентам. Данная характеристика показывает, какое количество кубиков модель может выкинуть во время рукопашного боя. У большинства моделей этот показатель равен 1, в то время как у героя или монстроидального существа может быть 3 и более атак. Количество атак также может быть увеличено, если воин сражается, используя две единицы оружия, либо если подразделение в этот ход начало атаку на врага.

ЛИДЕРСТВО (L)

Лидерство (L) большинства воинов в среднем имеет показатель 7 или 8. Создание с более высоким показателем Лидерства является мужественным, стойким или хорошо подготовленным. Создание с более низким показателем является темпераментным, непредсказуемым или трусливым. Модели, которые представляют собой генералов, героев, сержантов и других Персонажей, часто имеют высокий показатель Лидерства, что позволяет им вести других за собой, вдохновляя их на подвиги и героизм.

СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ (SV)

Спас-бросок существа дает ему шанс избежать повреждений, когда его ударили или попали в него из стрелкового оружия. Большинство воинов имеет спас-бросок, зависящий от брони, которой они оснащены – таким образом, эта характеристика может быть улучшена, если «экипировать» своих бойцов лучшей броней. Другие существа обладают естественной защитой в виде панциря или толстой шкуры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МАШИН

Поля сражения Warhammer 40000 наполнены самыми разнообразными боевыми машинами: танками, шагателями, легкими транспортами и стремительными скиммерами. Для отображения разницы между живыми существами и конструктами из стали машины имеют отдельный набор характеристик. Полное описание машин вы найдете на странице 56 этой книги.

НУЛЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Некоторые из характеристик могут иметь значение, равное нулю – это означает, что данное существо не обладает такой способностью. Чаще всего это относится к созданиям, не способным пользоваться стрелковым оружием, и поэтому значение BS у них равно нулю. Иногда это обозначает беззащитную цель, не способную сражаться – у такой модели Количество атак будет также равно нулю. Модель, у которой равно 0 значение WS, беззащитна в ближнем бою, и атаки в ближнем бою по ней попадают автоматически. Модели без спас-броска, соответственно, его не имеют и не могут использовать для защиты.

ПРОФИЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Каждое существо в Warhammer 40000 обладает профилем, где приведен список его характеристик. В кодексах Вы найдете профили для многочисленных представителей разных рас вселенной Warhammer.

Ниже приведены профили для Орка-Воина и имперского Космического Десантника.

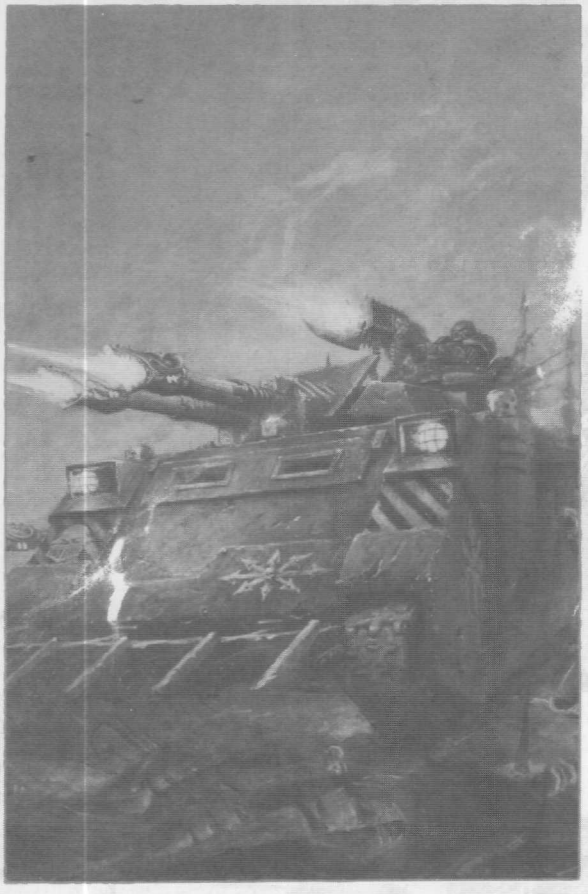
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Орк-Воин	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Как Вы видите, оба воина во многом похожи. У них одинаковые показатели Умения драться и Стойкости. У обоих – 1 рана, что является нормой для существ размером с человека. У Орка больше Атак в ближнем бою, что отражает его свирепость. Однако если Вы обратите внимание на BS, Силу и Инициативу, то заметите, что Десантник превосходит Орка. Навык Стрельбы и Владения оружием Космического Десантника, равный 4, означает, что он сможет чаще наносить попадания при стрельбе и в ближнем бою. Большая Сила дает Десантнику лучшие шансы ранить или уничтожить Орка в ближнем бою. Лидерство Десантника равно 8, что немного выше, чем средний показатель для большинства бойцов. Мощная броня Десантника дает ему еще одно ощутимое преимущество над Орком – так как если игрок успешно выкинет 3 или больше на броске D6, любой выстрел или удар в рукопашной будет отражен броней. Орку необходима шестерка на таком броске для того, чтобы его примитивные доспехи сдержали атаку.

Разумеется, Орки не являются серьезными противниками для Космических Десантников в бою один на один, но так как Орки обычно встречаются в больших ватагах, это может сделать их опасными противниками даже для имперских Космических Десантников.

НЕСКОЛЬКО МОДИФИКАТОРОВ К ПАРАМЕТРУ

Если модель имеет несколько модификаторов к одному параметру, причем один модификатор удваивает параметр, а второй прибавляет к нему фиксированное значение, сначала следует делать удвоение и только затем прибавление. То есть если модель имеет «Удвоенную Силу» и «+1 к Силе», то ее суммарная Сила равна 9 (4x2+1=9).



ТЕСТЫ НА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Во время битвы от модели может потребоваться пройти тест на какую-либо характеристику. Чаще всего это Сила, Стойкость или Инициатива. Например, модель может быть вынуждена пройти тест на Стойкость для того, чтобы определить, смогла ли она избежать отравления газом.

Чтобы пройти тест, киньте D6. Если Вы кинули на кубике значение, меньшее или равное значению Характеристики, то тест успешно пройден. Если Вы выкинули значение большее, чем значение характеристики, то Вы должны принять все последствия своего провала. Помните о том, что единица на кубике всегда означает успех теста вне зависимости от характеристики и модификаторов, а шестерка – всегда провал.

Модели, которые имеют нулевое значение характеристики, автоматически проваливают тест на эту характеристику.

ТЕСТЫ НА ЛИДЕРСТВО

Иногда подразделение бывает вынуждено пройти тест, например, на удержание позиции под огнем. Тесты на Лидерство (как тесты на Мораль) отличаются от других тестов. Для прохождения теста на Лидерство бросьте 2D6 и сравните сумму выпавших на кубиках чисел со значением Лидерства подразделения. Если результат на кубиках равен или меньше значения Лидерства, то тест пройден. Если суммарный результат броска выше значения Лидерства, тест провален. Различные модификаторы могут влиять на значение Лидерства в различных обстоятельствах – например, пенальти в -1 применяется, если подразделение получает раны от выстрела навесной артиллерии.

ЦЕННОСТЬ МОДЕЛЕЙ В ОЧКАХ

Как правило, Вы обнаружите в профиле характеристик еще одну важную информацию – ценность модели в игре, выраженную в условных очках. Это отражает примерную ценность воина такого типа на поле боя. Стоимость модели в очках – абстрактное значение, и рассчитывается из большого числа параметров, включая характеристики модели, различные слабые и сильные стороны моделей различных рас, стандартное оружие и снаряжение, размеры отряда и пр. Выбор сил с равной стоимостью в целом позволяет игрокам проводить равные бои.

Для сравнения, стоимость Космического Десантника – 15 очков, а Орка – 6. Это, в общем, означает, что Десантники могут сражаться на равных с двукратно превосходящими силами Орков и, несмотря на такой численный перевес врага, иметь значительные шансы на победу.



РАУНД

Сражение в Warhammer 40000 не похоже на иные игры, такие как шахматы или шашки, в которых Вы перемещаете за ход одну фигуру. Огромное число событий происходит одновременно: отряды постоянно передвигаются и обстреливают врага, танки несутся в бой, и грохот артиллерии стоит над полем боя, предвещая ужасающие последствие залпа.

В реальном сражении все эти вещи происходят одновременно, сея вокруг хаос и разрушение. Warhammer 40000 моделирует все аспекты сражения, но для определения его результатов игроки по очереди отыгрывают действия своих войск. Так, во время игры сначала игрок А переместит все свои отряды и отыграет стрельбу и ближний бой, а затем то же самое повторит игрок Б.

В течение хода игрок может двигать и сражаться любыми из своих подразделений. Для упрощения игры передвижение, стрельба и рукопашный бой отыгрываются по очереди. Это означает, что сначала Вы передвигаете свою пехоту и технику, затем отыгрываете стрельбу своими подразделениями, и так далее. Такая схема позволяет любому игроку легко отслеживать, что происходит на игровом столе, и четко показывает границу между действиями одного игрока и действиями другого.

ИГРОВОЙ РАУНД И РАУНД ОДНОГО ИГРОКА

Полный игровой раунд включает по одному раунду каждого игрока, который, в свою очередь, разделен на Фазы движения, стрельбы и ближнего боя (смотрите последовательность действий в раунде далее). Как конкретно отыгрываются действия в каждую фазу раунда, описано далее в книге в соответствующих разделах.

Таким образом, игровой раунд состоит из раундов двух игроков. Всякий раз, когда в правилах или в кодексах упоминается «раунд», имеется в виду «раунд игрока», если в описании правила напрямую не указано обратного.

Пример. В первый игровой раунд сначала наступает первый раунд одного игрока, который включает его Фазу движения, Фазу стрельбы и Фазу ближнего боя. Далее наступает первый раунд второго игрока, который также включает его Фазу движения, Фазу стрельбы и Фазу ближнего боя. На этом первый игровой раунд заканчивается и начинается второй игровой раунд.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ВО ВРЕМЯ ХОДА

1 **Фаза движения**
Игрок передвигает все свои подразделения, способные к этому. Смотрите раздел «Движение», содержащий правила перемещения Ваших войск.

2 **Фаза стрельбы**
Игрок может объявить стрельбу любыми из своих отрядов, которые находятся на необходимом для стрельбы расстоянии от противника. Смотрите раздел «Стрельба», содержащий правила отыгрыша стрельбы.

3 **Фаза ближнего боя**
Игрок может передвинуть любое из своих подразделений в контакт с подразделениями противника, если его отряду хватает расстояния для атаки. Такие рукопашные схватки – отчаянные моменты, в которых Ваши отряды сражаются с противником на близкой дистанции. Это означает, что обе стороны могут сражаться в эту Фазу, но только игрок, чей ход идет, может осуществлять нападения. Правила ближнего боя описаны в соответствующем разделе.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ

Кто из игроков получает право на первый ход, определяется несколькими способами. Обычно каждый игрок бросает D6, и игрок, у которого выпадет результат больше, может выбрать – будет ли он ходить первым или вторым. Игрок, который ходит первым, первым выставляет свою армию и имеет право первого хода. Иногда последовательность хода определяется типом битвы, которую Вы отыгрываете. Правила отыгрыша самых разнообразных типов сражений приведены в разделе «Сценарии».

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Сражение может закончиться разными способами. Наиболее часто встречающийся способ – это завершение определенного перед игрой количества ходов. Стандартные сценарии подразумевают случайное количество ходов, от 5 до 7. Иногда, впрочем, в некоторых сценариях игроки могут получить «мгновенную победу», которая закончит игру – например, силы игрока могут уничтожить силовой генератор, что является условием победы в миссии. Как вариант, количество ходов в игре может быть определено случайным образом, обычно – броском кубика. Вы также можете договориться об окончании игры по прошествии определенного времени, если торопитесь. Различные варианты игровых сценариев и способов их завершения описаны в разделе «Сценарии».

ПОБЕДА

Когда игра завершается, игроки определяют, кто победил, в соответствии с правилами сценария, который они играли. Смотрите раздел «Подготовка к битве» на странице 90. Для начала Вам достаточно знать, что победа или поражение определяется контролем над целями, определенными в сценарии, или нанесением как можно большего вреда противнику.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

В некоторых случаях игрок может совершать действия в чужой ход, например, отыгрывать ближний бой. Ход игрока может быть прерван и из-за какого-то события, например, срабатывания ловушки. Важно лишь помнить, что после такого «прерывания» последовательность хода не нарушается, и ход игрока продолжается, как обычно.



ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Хотя Фаза движения – самая простая в игре, при этом она является одной из самой тактически важных. Занятие моделями правильных позиций на поле боя – это ключ к победе. В этом разделе мы объясняем, как передвигаются пешие воины, так как пехота – самые распространенные войска в игре. Техника, прыжковая пехота, кавалерия и иные виды войск передвигаются по-другому, что отражает их большую мобильность, и правила их перемещения даны далее в книге.

В свой ход игрок может передвинуть модели, принадлежащие к одному подразделению, на любое расстояние, не превышающее стандартную дистанцию перемещения. После того как отряд полностью перемещен, игрок может выбрать следующее подразделение, и передвинуть его, и так далее – до тех пор, пока игрок не переместит все отряды, которыми он хочет сделать ход.

Обратите внимание, что игрок не обязан двигать каждое (или даже одно) из своих подразделений. Не двигавшееся подразделение, как правило, намного эффективнее во время стрельбы, как будет разъяснено далее в книге. После того, как Вы начали движение подразделением, Вы не можете вернуться к предыдущему отряду и изменить или отменить его перемещение.

ДИСТАНЦИЯ ДВИЖЕНИЯ

Пешие войска способны передвигаться на расстояние до 6 дюймов в Фазу движения. Это отражает, что большинство существ передвигается бегом, однако делает остановки для обзора ландшафта, чтобы беглым огнем обстрелять противника, и пр. Даже те солдаты, что перемещаются по части поля боя, свободного от противника, могут перемещаться на 6 дюймов. Ваши солдаты не обладают таким «божественным» взглядом на поле боя, как Вы – и они не знают об отсутствии врагов рядом.

МОДЕЛИ НА ПУТИ

Модель не может быть передвинута на место, занятое дружественной моделью, или через промежуток между подставками дружественных моделей, если такой промежуток меньше подставки самой модели. В Фазу движения или стрельбы модель не может быть размещена в контакте с моделью противника – это допускается только в Фазу ближнего боя. Чтобы четко разделить два вида передвижения фигур, ни одна модель не может приблизиться к модели противника ближе, чем на 1 дюйм, в Фазу движения.

РАЗЛИЧНЫЕ ДИСТАНЦИИ ДВИЖЕНИЯ В ПОДРАЗДЕЛЕНИИ

Все модели в подразделении двигаются со скоростью самой медленной модели, входящей в него.

СЛУЧАЙНОЕ И ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Иногда подразделение должно определить дистанцию и направление, в котором оно может или должно двигаться. Чаще всего это дополнительные D6 или 2D6 дюймов к движению, либо движение в направлении ближайшего врага. Подобные ситуации будут описаны далее.

ПОВОРОТЫ И ОРИЕНТАЦИЯ

Когда Вы перемещаете модели, они могут совершать повороты без ограничений, с учетом того, что общая дистанция пути не должна превышать максимальную. Пехотинцы могут быть развернуты в Фазу стрельбы в сторону противника, так что не беспокойтесь о том, куда смотрят ваши солдаты в конце Фазы движения (хотя чаще всего игроки разворачивают своих воинов лицом к врагу – это традиция).

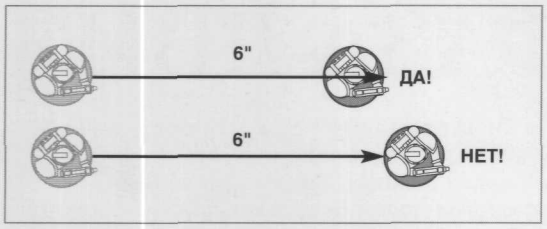
ДВИЖЕНИЕ И БЛИЖНИЙ БОЙ

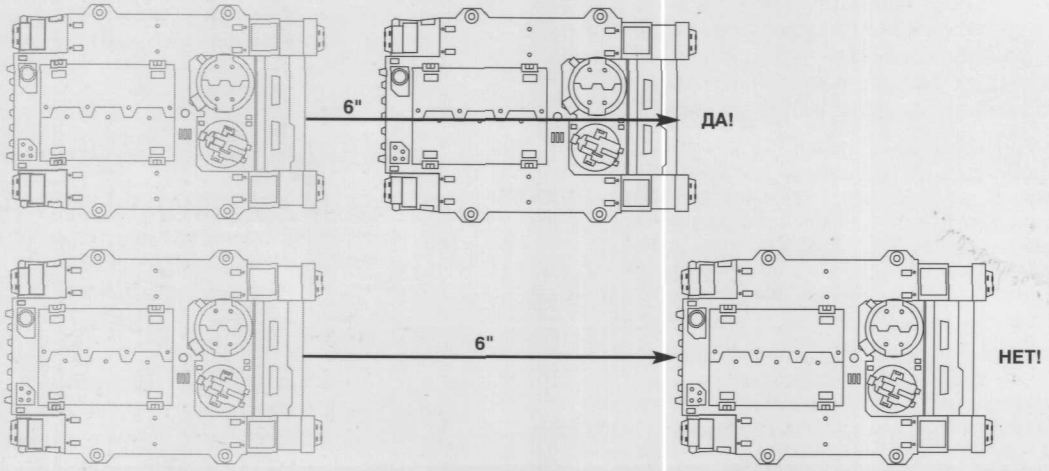
Модели, которые связаны в ближнем бою, не могут двигаться в свою Фазу движения.



Передвижение моделей

При движении моделей самой распространенной ошибкой является отмерять расстояние от переда модели, а потом ставить ее задом к крайней границе, как это показано на рисунке. Это абсолютно неприемлемо. Если при движении модели на 25-миллиметровой подставке выигрыш небольшой, то при перемещении машины дальность может быть увеличена почти вдвое. Диаграммы внизу показывают правильное и неправильное перемещение.





БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Как уже отмечалось выше, подразделения – это группы моделей, объединенные для выполнения совместной задачи на игровом столе. Они сражаются в рассыпном строю, модели «держат дистанцию» друг между другом. Это дает отдельным бойцам свободу для быстрого перемещения по трудному ландшафту и позволяет им использовать естественные укрытия для защиты от вражеского огня.

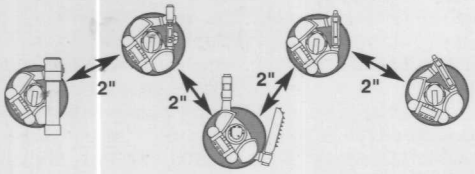
Когда Вы перемещаете подразделение, отдельные модели внутри него могут быть перемещены на их максимальную дистанцию Движения. При этом необходимо помнить о том, что отряд должен соблюдать боевой порядок, чтобы представлять эффективную боевую единицу. Таким образом, после того, как подразделение закончило передвижение, все модели в нем должны формировать воображаемую цепочку, в которой расстояние между всеми моделями не должно превышать 2 дюймов. Это называется боевым порядком.

В течение хода игры может сложиться ситуация, при которой подразделение утратит боевой порядок, чаще всего из-за потерь. Когда такое происходит, действует следующее правило:

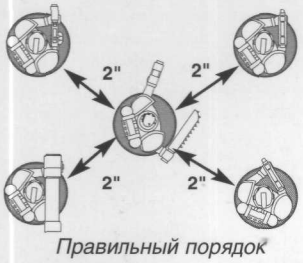
«Следуйте за мной, если я наступаю!
Убейте меня, если я отступаю!
Отомстите за меня, если я погибну!»

Военачальник Солон

Боевой порядок



Правильный порядок



Правильный порядок



Неправильный порядок

если подразделение утратило боевой порядок по любой причине, модели внутри него должны быть передвинуты для восстановления порядка в следующую Фазу движения. Если они не могут этого сделать, они не способны вести огонь или начинать ближний бой вплоть до момента восстановления порядка. Если подразделение не может двигаться по какой-то причине в свой следующий ход (например, из-за того, что бойцы прижаты артиллерийским огнем или залегли в результате выстрела снайпера), в этом случае подразделение обязано восстановить утерянный порядок, как только оно будет способно двигаться.

ЛАНДШАФТ

Галактика – обширная территория, в которой существуют миллионы миров: ледяных миров, пустынных миров, планет-ульев, миров с первобытными культурами, и много иных экзотических мест, которые могут стать полем боя. Если Вы что-то себе вообразите – возможно, такой мир где-то существует! Поверхность таких планет может различаться от широких, пустынных равнин до башен-небоскребов из пластали и плексигласа, от зеленеющих джунглей до ледяных пиков или горячих пустынь. Все это природное изобилие объединяет одно – в каждом мире существуют территории, которые буквально созданы для того, чтобы затруднить ведение боевых действий.

Разумеется, места, которые дают укрытие, в которых легко обороняться или которые представляют собой преграду для противника, являются жизненно важными для ведения войны. Им же предначертано быть местами самых кровопролитных сражений. Как отобразить особенности ландшафта на игровом столе, будет рассказано ниже (см. стр. 88).

Здесь мы собираемся обсудить ландшафт только в аспекте перемещения по нему пехоты.

ТИПЫ ЛАНДШАФТА

Ландшафт часто позволяет укрыться от вражеского огня, но он также зачастую замедляет передвижение Ваших войск. Ваши силы могут быть дезориентированы или физически утомлены из-за необходимости преодолевать подъем, перелезать через препятствия или пробираться через заросли. Существуют три основных класса ландшафта: открытый, трудный и непроходимый.

- **Открытый ландшафт** не замедляет передвижение войск по нему и, как правило, покрывает все поле боя.
- **Трудный ландшафт** замедляет перемещение моделей. Некоторые разновидности такого ландшафта опасны для пересекающих его войск и машин.
- **Непроходимый ландшафт** потому так называется, что является непреодолимым для всех видов подразделений.

Основания для определения типа ландшафта

Распределить ландшафт по этим трем категориям – довольно простая задача, и необходимо перед игрой обсудить с оппонентом, к какой категории относится та или иная часть игрового ландшафта.

- Открытый ландшафт представляет собой территорию, по которой можно свободно перемещаться. К нему можно отнести поля, луга, вересковые пустоши, пустыни, пыльные равнины и пологие холмы. На таком ландшафте может размещаться одиночно стоящее дерево, куст или кактус (либо инопланетный эквивалент) для визуальной привлекательности.
- Трудным ландшафтом считаются участки джунглей, леса, руины, кусты, нагромождения камней, заболоченные почвы, болота, низкие стены, изгороди, крутые холмы и мелкие реки (ручьи). Также к трудному ландшафту будут относиться комбинированные участки, такие как руины, окруженные лесом. Если участок ландшафта представляет опасность – например, плотоядные растения, вентиляционные шахты с ядовитыми испарениями, бьющие гейзеры и пр., то этот участок может также быть охарактеризован как опасный.
- Непроходимый ландшафт – это глубокая вода, потоки лавы, полностью закрытые и/или неповрежденные здания и высокие скалы. Помните о том, что все модели, вражеские и дружественные, также считаются непроходимым ландшафтом в отношении движения.
- Здания, в которые Ваши модели могут входить, например, бункеры и другие укрепления.

Вы, наверное, обратили внимание, что здания фигурируют более чем в одной категории. Более подробно правила для зданий описаны в соответствующем разделе на странице 77.

ПЛОЩАДНОЙ ЛАНДШАФТ

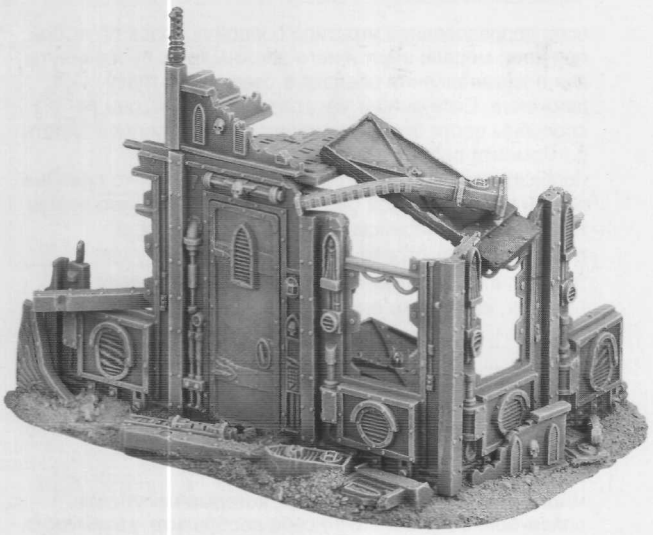
Порой у элемента ландшафта есть вполне определенные границы, как у кратера, реки или здания. Но случается так, что эти границы могут быть не так заметны, когда речь заходит о болотах, лесах, руинах или других типах местности с неровным рельефом. В реальности лес может быть густым, листва может полностью закрывать землю от света. Если лес будет представлен в игре таким образом, то будет весьма проблематично разместить в нем модели, особенно соблюдая точность и аккуратность. Для целей игры важным является то, где находится граница участка ландшафта. Вы можете отобразить эту границу с помощью плоской подставки желаемой формы, либо выложить контуры леса мхом, либо разрисовать площадь леса на Вашем игровом столе цветом, отличающимся от обычного цвета стола. Внутри такого «леса» или «здания» разместите деревья или отдельные руины, оставляя значительные проходы между ними. Конкретное расположение отдельных руин или деревьев не имеет значения, и Вы можете свободно перемещать или убирать их, если это необходимо для размещения моделей. Это более подробно объяснено в разделе «Ландшафт и линия видимости». В любом

Синдром нестабильной модели

В играх часто бывают ситуации, когда трудно поместить модель в том месте ландшафта, где она должна быть, например, из-за того, что именно там приклеено дерево. В таком случае Вы вполне можете оставить модель в более безопасном для нее месте, отметив ее истинное положение кубиком или просто запомнив его вместе с противником. То есть модель будет стоять на ровной поверхности, но вся стрельба от нее и по отношении к ней будет вестись с учетом ее истинного местоположения.

Конечно, если Вы предпочитаете ясность во всех вопросах, используйте ровный ландшафт.





Лес и руины – это примеры площадного ландшафта. Как Вы видите, оба элемента ландшафта имеют четкие границы, определяющие размер элементов. Оба этих элемента также являются элементами трудного ландшафта, а руины также могут быть опасным ландшафтом.

случае Вы должны обговорить с оппонентом все необычные особенности ландшафта до игры, определив для каждой части ландшафта на столе, что именно она отображает для целей игры, и как определяются границы для каждого участка ландшафта. После того как игра начнется, такое обсуждение вряд ли будет бесстрастным...

ДВИЖЕНИЕ В ТРУДНОМ ЛАНДШАФТЕ

Во время игры Warhammer 40000 могут существовать два слегка различных случая движения подразделений через трудный ландшафт.

Если любая модель пехотного подразделения начинает свое движение внутри трудного ландшафта, подразделение считается находящимся под воздействием ландшафта и должно пройти тест на трудный ландшафт. Бросьте 2D6 и выберите больший результат – это и будет та дистанция в дюймах, которую смогут пройти все модели в этом подразделении (а не только та, что стоит в трудном ландшафте).

Если пехотное подразделение начинает свое движение вне трудного ландшафта, то игрок должен решить, хочет ли он попытаться зайти своим подразделением в трудный ландшафт. Если он выбирает не заходить, то подразделение двигается как обычно, но не может входить в трудный ландшафт. Если же игрок объявил о намерении сделать попытку войти в трудный ландшафт, то подразделение должно пройти тест на трудный ландшафт так, как описано выше. Даже если дистанции на кубиках недостаточно, чтобы войти в трудный ландшафт, движение подразделения все равно замедляется. Считается, что оно осторожно приближается к ландшафту, проверяя с помощью сенсоров, не скрывается ли внутри противник.

Если Вы прошли тест на перемещение по трудному ландшафту, Вы не обязаны передвигать модели – например, решив, что результаты броска слишком жалки для того, чтобы тратить на это время. Однако, если Вы уже бросили кубики, подразделение считается передвигавшимся для целей отыгрыша стрельбы, как описано в правилах стрельбы.

Следует иметь в виду, что при движении по трудному ландшафту отдельные модели могут проходить сквозь стены, окна или подобные, казалось бы, непроходимые детали ландшафта. Пусть Вас это не смущает, такая иллюзия – это часть условности игры. Приставьте себе, что воины пролезают в окна, выбивают закрытые двери или опрокидывают стены гранатами, чтобы проникнуть в здание.

ОПАСНЫЙ ЛАНДШАФТ

Как уже отмечалось выше, некоторые виды ландшафта представляют опасность для подразделений, передвигающихся по ним. Это отражается для подразделения еще одним тестом – тестом на Опасный ландшафт. Бросьте D6 за каждую модель в отряде. Каждый бросок со значением «1» означает, что модель получила рану без возможности совершить спас-бросок за доспехи или укрытие. Правила спас-бросков даны в разделе стрельбы – в случае с опасным ландшафтом Вам надо лишь запомнить, что спас-броски за укрытие неприменимы против ран от опасного ландшафта!

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Модели не могут быть размещены на непроходимом ландшафте, кроме случаев, когда специальными правилами для какой-либо модели это разрешено, когда модель может перелетать над препятствиям, подобно скиммеру, либо когда оба игрока согласились на это.

Благословен разум, не знающий сомнений.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В реальности, когда силы противников приближаются друг к другу, орудия и стрелки ведут непрерывный огонь по врагу.

В игре Warhammer 40000 мы разделяем ведение огня отрядами каждой стороны, давая возможность обстреливать неприятеля лишь в свой ход. Это позволяет отыгрывать стрельбу просто и поддерживает хороший темп игры.

Во время Фазы стрельбы каждое из Ваших подразделений может вести огонь. Вы можете выбирать, какой из отрядов стреляет, в любом порядке, но Вы должны закончить отыгрыш стрельбы одного отряда, прежде чем переходить к другому. Каждая модель в отряде может вести огонь – пехотинцы могут стрелять только из одного оружия, но некоторые иные виды войск (техника, к примеру) могут иметь возможность стрелять более чем из одного оружия с одной модели – это описано далее в книге.

Процесс стрельбы разбит на 6 последовательных шагов, которые описаны ниже. Как только Вы закончите все эти шаги для одного своего подразделения, переходите к другому и повторите все шаги, начиная с первого. Как только Вы закончите вести стрельбу всеми своими подразделениями, Фаза стрельбы завершается, и вы можете переходить к Фазе ближнего боя. В разделе правил «Фаза стрельбы» Вы найдете также правила для разных типов оружия.

КТО НЕ МОЖЕТ СТРЕЛЯТЬ

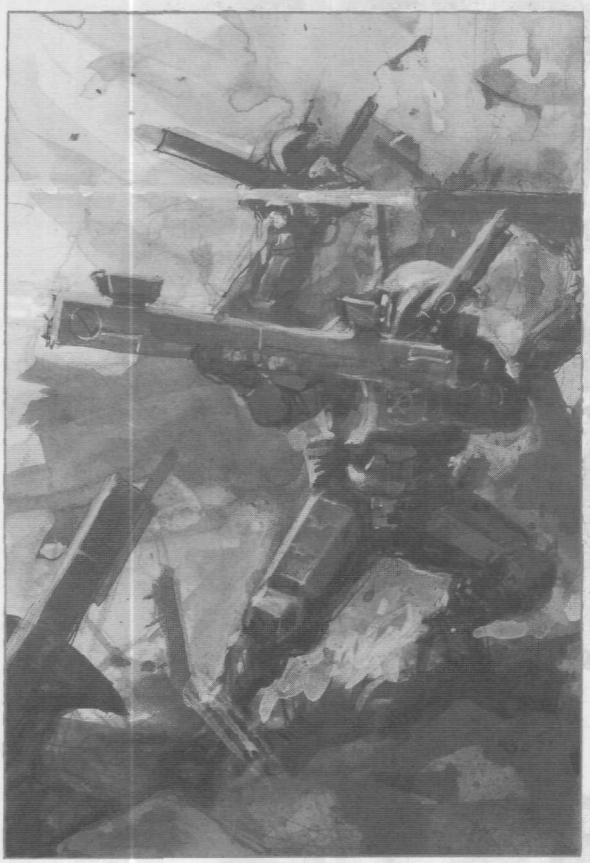
Некоторые подразделения в определенных ситуациях теряют возможность пострелять:

- Подразделения, которые связаны в ближнем бою.
- Подразделения, которые использовали правило Бега (смотрите следующую страницу).
- Подразделения, которые окопались в прошлый раунд (смотрите страницу 24).

В дополнение к описанному выше, некоторые типы оружия нельзя использовать, если подразделение двигалось в Фазу движения. Тем не менее, это не мешает остальным моделям в подразделении стрелять из своего оружия, правило относится только к моделям с подобным оружием.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

1. **Проверьте линию видимости и выберите цель:** возьмите одно из своих подразделений, проверьте его линию видимости и выберите подразделение противника в качестве цели. Все модели в подразделении, которые видят хотя бы одну модель в целевом подразделении, могут вести огонь по нему.
2. **Проверьте дистанцию:** проверьте, находится ли цель на дистанции обстрела вооружения Вашего отряда.
3. **Бросок на попадание:** бросьте D6 за каждый выстрел, совершенный Вашим отрядом. BS модели определяет, какое наименьшее значение должно быть выброшено на кубике для попадания.
4. **Бросок на ранение:** за каждое попадание в цель совершите еще один бросок, для определения, нанесено ли цели повреждение. Необходимое значение для успешного ранения определяется сравнением Силы выстрела и Стойкости цели.
5. **Спас-броски:** каждое попадание, которое нанесло повреждения, может быть отражено с помощью спас-броска. Спас-бросок зависит от брони цели, от наличия особых непробиваемых спас-бросков или от нахождения цели в укрытии. Если Ваше подразделение включает модели с разными свойствами, то Вы должны сначала распределить раны.
6. **Удаление потерь:** подразделение несет потери за каждую рану, за которую не был прокинут спас-бросок. Игрок, управляющий отрядом, который понес потери, убирает их со стола.



БЕГ!

Иногда воинам надо очень быстро перемещаться по полю боя для того, чтобы настигнуть отступающего врага или скрыться от смертоносной стрельбы. Любое подразделение может в Фазу стрельбы вместо стрельбы пройти дополнительные D6 дюймов. Это весьма популярный выбор для отрядов, которые не имеют стрелкового оружия. Бег не подвергается пенальти за трудный ландшафт, но модели, бегущие по опасному ландшафту, должны проходить соответствующий тест в соответствии с общими правилами. Подразделения, которые бежали в Фазу стрельбы, в Фазу ближнего боя не могут совершать нападений.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И ВЫБОР ЦЕЛИ

Ваше стреляющее подразделение может выбрать в качестве цели любое не связанное в ближнем бою подразделение, которое оно видит. Подразделение не может разделять свою стрельбу, то есть все модели в одном подразделении должны стрелять в одно подразделение противника, а если часть моделей не видит цель или не может вести огонь, то эта часть не может стрелять совсем. Для того чтобы сказать, что «одно подразделение видит другое», необходимо, чтобы хотя бы одна модель в стреляющем подразделении видела хотя бы одну модель в целевом подразделении. Если такое условие не выполняется, то Вы можете выбрать другую потенциальную цель для стрельбы.



Игрок проверяет линию видимости, смотря с точки зрения миниатюры, буквально «из глаз модели», на тело цели.

Линия видимости буквально отображает «вид из глаз» стреляющей модели. Чтобы видеть в игровом смысле, модель должна иметь возможность провести прямую линию, не пересекающую элементы ландшафта или другие модели, от модели в стреляющем подразделении к моделям в целевом подразделении. Само собой, Ваши модели сделаны из пластика или металла, и не могут сказать, что они видят, поэтому Вы должны это сделать за них. Иногда линия видимости очевидна, когда модели противника пересекают открытое поле, и Ваши стрелки четко видят их между элементами ландшафта. Иногда также очевидно понятно, что целевое подразделение не видно для стрелков, ибо полностью скрыто за зданием или танком. Но иногда возникают сложные ситуации. В таком случае игрокам лучше всего наклониться к поверхности стола и взглянуть на поле боя «глазами» моделей. Это – лучший способ определения, есть или нет линия обзора. Вы можете видеть врага через окна в разрушенном здании и должны учитывать то, что более высокие позиции дают улучшенный обзор и лучшее видение ситуации.

Вы «видите» модель противника в игровом смысле, если (по жизни) взглядом из глаз Вашей модели видите любую часть ее тела (то есть ноги, торс, голову или руки). Если Вы видите только часть оружия, антенну, знамя, хвост или крыло, то считается, что в игровом смысле Вы модель не видите. Это исключение позволяет моделям не получать пенальти за красивые знамена, героические позы и развесистые рога.

Линия видимости

Warhammer 40000 при стрельбе использует систему «реальной линии видимости» или Трулоса. Это значит, что видимость моделей на столе в игровом смысле определяется реальной видимостью моделей на столе. Вы должны провести линию от глаз модели до любой части тела модели в целевом подразделении, таким образом определив возможность или невозможность видеть модели. В отличие от других, более абстрактных систем, это делает Warhammer 40000 более реалистичной и кинематографичной игрой. Конечно, это может привести к большому количеству споров во время игр, особенно во время турниров, но чтобы разрешать такие споры, всегда есть судья или Самое Главное Правило (смотрите станицу 2).

СОБСТВЕННОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Исключением из этого правила является то, что при определении линии видимости Вы всегда может игнорировать модели своего собственного подразделения, **то есть через них Вы можете видеть без ограничений.**

КАКИЕ МОДЕЛИ МОГУТ СТРЕЛЯТЬ

Все модели в подразделении, которые могут провести линию видимости хотя бы к одной модели противника, могут вести огонь по целевому подразделению.

Игрок может решить не вести огонь отдельными моделями в подразделении, если, например, эти модели имеют одноразовое оружие или оружие с опасными для стрелка правилами, но все подобные вещи должны быть объявлены ДО того, как будет измерено расстояние между подразделениями.

ПРОВЕРКА ДАЛЬНОСТИ

Все оружие имеет максимальную дальность, на которой оно эффективно. В этом причина того, чтобы Вы должны сначала указать цель стрельбы, а затем измерить дальность до нее. Ниже приведены примеры дальности стрельбы некоторых видов оружия.

Оружие	Максимальная дальность
Лазерный пистолет	12 дюймов
Болтер	24 дюйма
Автоматическая пушка	48 дюймов

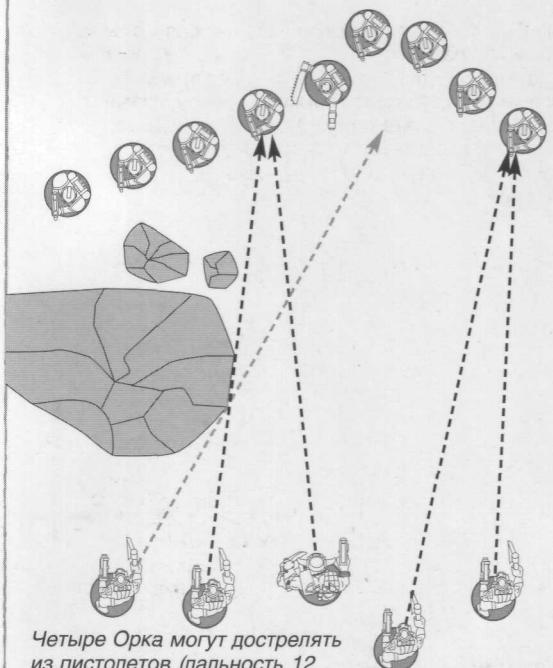
Когда Вы замеряете дистанцию, просто измерьте дальность от моделей стреляющего подразделения до подставки ближайшей видимой модели целевого подразделения, как показано на рисунке ниже.

Любая модель, дальности стрельбы которой не хватает ни до одной из моделей целевого подразделения, автоматически промахивается – ее выстрелы просто не долетают.

«Большие пушки не убивают врагов, это делают солдаты.»

Коммандер Аргентус

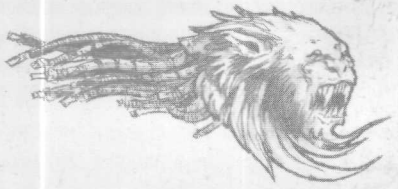
Проверка дальности



Четыре Орка могут дострелять из пистолетов (дальность 12 дюймов) до ближайшей видимой для них модели противника. Пятый этого сделать не может: он не видит ближайшую модель, а до модели, которую он видит, ему не хватает дальности стрельбы.

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Тот факт, двигалось подразделение до стрельбы или нет, сильно влияет на эффективность стрельбы и на саму ее возможность. Стоя неподвижно, стрелок имеет возможность прицелиться и выстрелить дальше, в то время как на бегу он может стрелять только очередями, что сильно уменьшает эффективность. Некоторые виды оружия столь тяжелы, что из них нельзя стрелять, если подразделение двигалось. Правила для разных типов оружия описаны в соответствующем разделе этой книги далее. В данный момент следует запомнить только одно: если в подразделении двигалась хотя бы одна модель, то все подразделение считается двигавшимся в отношении стрельбы и всего прочего.



БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ

Чтобы определить, попали ли ваши стрелки в цель, киньте D6 за каждый выстрел. Чаще всего каждая модель может стрелять в Фазу стрельбы только один раз. Тем не менее, некоторые существа и модели с некоторыми видами оружия могут стрелять более одного раза, что подробнее рассмотрено далее. Значение кубика, которое требуется выкинуть для того, чтобы попасть, зависит от BS стрелка. Ниже приведена таблица, в которой показано минимальное значение кубика для попадания в зависимости от BS.

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

Например, если огонь ведет подразделение из пяти Космических Десантников, то Вы должны кинуть пять кубиков на попадание, и каждый кубик, на котором выпадает 3 и более, указывает на одно попадание.

Минимальные значения кубика легко запомнить, если отнять из 7 значение BS стрелка. Например, модель с BS 2 должна кинуть 5 и более при броске на попадание, чтобы попасть (7 – 2 = 5). Также следует иметь в виду, что для попадания всегда требуется минимум 2, 1 – это всегда промах, и такой вещи, как автоматическое попадание, в игре нет.

Награда за предательство – возмездие.

УМЕНИЕ СТРЕЛЯТЬ, РАВНОЕ 6 И ВЫШЕ

Некоторые модели имеют Умение стрелять, равное 6 и выше. Очевидно, что они попадают на 2+, но, кроме того, они имеют возможность перебросить кубик на попадание, если кинули единицу в первый раз. Но при втором броске шанс на попадание ниже, что отражено в таблице:

BS стрелка	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Значение для попадания	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

Например, модель с Умением стрелять, равным 7, стреляет из пистолета. В первый раз она бросает 1. Теперь у нее есть переброс, но на нем она должна кинуть 5+, чтобы попасть.

Следует иметь в виду, что если модель имеет переброс из другого источника, то она может использовать его вместо этого, так как другие перебросы часто просто позволяют перебрасывать бросок без пенальти, что, несомненно, выгоднее. Помните, что кубик может быть переброшен всего один раз!

БЫСТРОЕ БРОСАНИЕ КУБИКОВ И МОДЕЛИ С РАЗНЫМ ОРУЖИЕМ

Если огонь ведет целое подразделение, то все броски на попадание этого подразделения можно делать вместе. Если в подразделении есть модели с другим BS или модели с другим оружием, то Вы можете использовать кубики иного цвета, чтобы отобразить их стрельбу. Например, Вы можете использовать зеленые кубики для стрелков с плазменным оружием и красные – для стрелков с мельта-оружием. Вы также можете делать отдельные броски за каждую группу стрелков в Вашем подразделении.

«Пусть Орки приходят тысячами, десятками тысяч. Мы готовы к их приходу: это планета Императора, а не их, и мы смоем их с ее лица океанами их крови.»

Педро Кантор,
Магистр ордена Багровых Кулаков



БРОСКИ НА РАНЕНИЕ

Попасть во врага – это еще не вся работа по его уничтожению. Некоторые существа могут продолжать вести бой, даже получив несколько попаданий, и не все выстрелы наносят опасные для здоровья раны. Чтобы определить значение кубика, которое требуется для успешного ранения, сравните Силу оружия и Стойкость цели, и проконсультируйтесь с таблицей ниже. Каждое оружие имеет свою Силу, которая указывается в описании оружия. Ниже приведены примеры Силы некоторых видов оружия.

Оружие	Сила
Болтер	4
Плазмаган	7
Лазерная пушка	9

Проконсультируйтесь с таблицей ниже. На пересечении столбца со Стойкостью цели и строки с Силой оружия Вы найдете минимально необходимое значение для успешного ранения. Как и при бросании кубиков на попадание, Вы можете бросать все кубики за все попадания вместе, используя кубики другого цвета для отображения попаданий с другой Силой.

Пример: Космический Десантник обстреливает подразделение Орков из болтера. Болтер имеет Силу 4, а Орки – Стойкость 4. Соответственно, для того, чтобы нанести рану Орку, необходимо на ранение кинуть 4 и более.

РАЗЛИЧНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ СТОЙКОСТИ

Некоторые подразделения включают модели с разной Стойкостью. Для простоты отработки попаданий следует использовать то значение Стойкости, которое имеет большинство моделей в подразделении. Если есть две равные группы моделей с разной Стойкостью, используются наибольшее значение.

Например, есть подразделение гретчинов с Орком-работорговцем. У гретчинов показатель Стойкости 3, и он используется для всех моделей. Только если число моделей в подразделении уменьшится до двух (работорговец и один гретчин), то противнику при броске на ранение нужно будет кидать против показателя Стойкости Орка, равного 4.

Быстрое бросание кубиков

Вы скоро освоите систему быстрого бросания кубиков – это только кажется, что все сложно. Просто бросьте все кубики на попадание одной кучкой, а затем выберите из кучки те, которые попали, и киньте их на ранение.

Кубики, вставшие на ребро

Обычное те кубики, которые непрочно лежат на столе, то есть лежат на нем под углом, по решению игроков перебрасываются. Некоторые игроки по взаимной договоренности этого не делают, если и так понятно, какой результат выпал на кубике. Как Вам поступить, это Ваше решение (или решение организаторов турнира, в котором Вы участвуете).

Кубики на полу

Обычно те кубики, которые упали со стола, без вопросов перебрасываются, так что Вам не надо заглядывать с фонарем под диван, чтобы определить, какое значение на них выпало. С другой стороны, часто действует и правило о том, что если кубик упал со стола, то это автоматический промах – в конце концов, если Вы не можете попасть по столу кубиком, то какие шансы имеют Ваши воины в гораздо более сложной ситуации?

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

Сила оружия \ Стойкость цели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

N в таблице означает, что попадание с такой жалкой Силой не может нанести рану цели с такой высокой Стойкостью. Также следует иметь в виду, что единица – это всегда провал броска.

СПАС-БРОСКИ

Прежде чем удалять получившую рану модель, игрок может посмотреть, не спаслась ли модель от смерти благодаря своей броне.

Если в Вашем подразделении все модели одинаковы, то Вы должны бросить один спас-бросок за каждую нанесенную подразделению рану и удалить одну модель по своему выбору за каждый провал.

С другой стороны, многие подразделения включают более полезные модели, например, Сержантов или модели с тяжелым оружием. В таком случае появляется дополнительный шаг, называемый Распределение ран. Он более подробно описан на странице 25.

СПАС-БРОСКИ ЗА ДОСПЕХИ

Многие солдаты на полях сражения одеты в броню или даже доспехи. В конце концов, каждый солдат носит шлем! Некоторые существа обладают естественной защитой в виде хитинового экзоскелета или толстых костяных щитков. Если у модели показатель спас-броска 6 или лучше, то игрок может кинуть кубик, чтобы посмотреть, спасли ли ее доспехи. Это называется спас-бросок за доспехи.

Чтобы определить, удался спас-бросок или нет, за каждую полученную рану киньте D6 и сравните с показателем Спас-бросок (Sv) модели. Если значение кубика равно или больше параметра Спас-бросок, то рана игнорируется: удар был остановлен броней. Если значение кубика меньше Спас-броска, то модель получает свою рану. Ниже приведены примеры некоторых видов брони в мире Warhammer 40000.

Тип брони	Минимальное необходимое значение для успешного спас-броска
Орочья броня	6
Эльдарские доспехи	5
Силовые доспехи Космического Десанта	3

Например, Десантник получает рану от болтера. Его спас-бросок равен 3, и игрок кидает кубик, чтобы проверить, защитила броня Десантника от раны или нет. На кубике выпадет 5, что выше минимального необходимого значения для успешного спас-броска и, таким образом, рана игнорируется. Заряд болтера просто отскочил от керамитовых пластин доспехов.

Бронебойность оружия
Некоторые виды оружия способны без усилий пробить даже самую совершенную и прочную броню. Каждое оружие в дополнение к Силе имеет параметр Бронебойность, который также отображается буквами AP. Практически любое оружие имеет параметр Бронебойность. Ниже приведены примеры Бронебойности разных видов оружия.

Оружие	AP
Болтер	5
Тяжелый болтер	4
Лазерная пушка	2

Чем ниже параметр Бронебойности, тем лучший спас-бросок игнорируют попадания из этого оружия. Если в строке Бронебойность оружия стоит прочерк «–», то от попаданий из этого оружия всегда можно бросать спас-бросок за доспехи.

- Если значение Бронебойности оружия равно или менее значения спас-броска цели, то выстрел пробил броню навылет, и от этого попадания неприменим спас-бросок за доспехи.
- Если Бронебойность оружия больше спас-броска за доспехи, то цель может использовать спас-бросок без ограничений.

Пример. Тяжелый болтер имеет Бронебойность 4. Это значит, что от его попаданий свой спас-бросок не могут использовать модели со спас-бросками на 4+, на 5+ и на 6+. Болтер имеет Бронебойность 5, таким образом, он игнорирует спас-броски на 5+ и на 6+. Лазерная пушка имеет Бронебойность 2, она игнорирует все спас-броски за доспехи (так как спас-броска на 1+ нет).

НЕПРОБИВАЕМЫЕ СПАС-БРОСКИ

Некоторые существа или сущности на поле боя защищены чем-то большим, чем простые доспехи. Их могут окружать мистические энергии, они могут не целиком находиться в реальном мире или использовать силовое поле, чтобы отражать даже самые мощные атаки. В описании этих моделей сказано, что их спас-бросок считается непробиваемым, или они имеют непробиваемый спас-бросок в дополнение к обычному спас-броску за доспехи. Модели с непробиваемым спас-броском могут его использовать, даже если Бронебойность оружия, попадание от которого они получили, ниже значения броска. То есть модель, *которая имеет непробиваемый спас-бросок на 5+*, может его использовать, даже если получает попадание с AP 2. Потому этот спас-бросок и называют непробиваемым.

«Так же, как наши тела защищены адамантием, так же и наши души защищены верностью. Так же, как наши болтеры начинены смертью врагам Императора, наши мысли начинены Его мудростью. Наше благочестие идет с нами в одном строю. Ибо не мы ли, Адептус Астартес – лучшие воины человечества? Не мы ли – верные воины Императора, до смерти и после нее?»

Капеллан Фергас Нилс

СПАС-БРОСКИ ЗА УКРЫТИЕ

Когда вокруг тебя свистят пули и осколки, и воздух вокруг тебя прошит лазерными лучами, любое укрытие следует принимать с благодарностью. Хорошее укрытие сильно удлиняет жизнь предприимчивого солдата, давая ему возможность (как он надеется) не получить что-нибудь твердое или горячее в череп. В игре это означает, что модели в укрытии получают специальный спас-бросок за укрытие, который они могут использовать вместо своего спас-броска за доспехи, если тот не помогает. Спас-бросок за укрытие хорош еще и тем, что на него не влияет Бронебойность оружия, и модель в укрытии может использовать его даже в том случае, если получает рану от оружия с АР 1.

Что считается укрытием?
Укрытием можно считать любой элемент ландшафта, за которым модель может укрыться от огня противника. Например, мягкие укрытия, такие как кусты или ограды, не могут физически остановить пулю или лазерный луч, но могут скрыть солдата из вида. Такие укрытия дают спас-бросок за укрытие на 6+ или на 5+. Более пригодные для защиты и укрытия элементы ландшафта, которые могут остановить выстрел, дают спас-бросок за укрытие на 4+. Специальные укрепления, такие, как ДОТы или бункеры, дают еще лучший спас-бросок на 3+. Подробно типы укрытий описаны в таблице ниже. Перед расстановкой своих армий игрокам не помешает обсудить, какой спас-бросок за укрытие дает каждый конкретный элемент ландшафта на столе.

ТАБЛИЦА УКРЫТИЙ

Тип укрытия	Спас-бросок
a) Колючая проволока, проволочные ограды	6+
b) Кустарник, высокая трава, посевы, изгороди, легкие парапеты	5+
c) Подразделения (дружественные и вражеские), обломки машин, строительный мусор, кратеры, обломки, каменные россыпи, руины, стены, здания, траншеи, частичное нахождение за холмом, леса, джунгли, ящики, бочки, трубы, железные конструкции	4+
d) Укрепления	3+

Когда модель считается находящейся в укрытии
Если часть тела модели (как описано на странице 16) не видна для стрелка, то вся модель считается находящейся в укрытии. Это правило сделано преднамеренно щедрым, ибо считается, что модель не просто стоит, частично закрытая листом железа или деревом – она активно пытается использовать каждое доступное ей укрытие для того, чтобы избежать огня противника.

Стрелок может стрелять поверх элементов ландшафта, если он достаточно высок или находится на достаточно высокой позиции. Правило «пожизненной линии видимости» применимо в этом случае в полном объеме.

Модели на линии стрельбы
Если одна модель закрыта другой по тем же правилам, что и ландшафтом, то модель получает спас-бросок за укрытие на 4+. На самом деле это не значит, что закрывающая модель остановила выстрел своим телом. Просто предполагается, что стрелок совсем не стрелял из-за риска задеть свою модель, или его отвлекала более непосредственная угроза на меньшей дальности, и он не смог попасть.

Конечно, разнообразные камни и деревца, которые Вы можете приклеить на подставки своих моделей, не считаются укрытием: невозможно носить свое укрытие с собой.

«В случае чего пригибайтесь. Как защитная стратегия это вам не поможет, но спасет вас на пару мгновений.»

Лорд Корвус Петракский



Исключения

Чтобы сделать игру быстрее и снять значительную часть споров, мы ввели исключения из правил для укрытий:

- **Собственное подразделение.** Модели в стреляющем и обстреливаемом подразделении никогда не дают укрытие друг другу, и всегда игнорируются точно так же, как и в отношении линии видимости.
- **Внутри площадного элемента ландшафта.** Если подставка обстреливаемой модели находится внутри площадного элемента ландшафта, который дает укрытие, то она считается находящейся в укрытии вне зависимости от того, с какого направления в нее стреляют. Это отображает ее больший шанс нырнуть за ближайшее дерево в случае необходимости.
- **Стрельба через подразделения или через площадной элемент ландшафта.** Если стрельба ведется через промежутки между моделями в другом подразделении (дружественном или вражеском) или *через площадной элемент ландшафта, дающий* укрытие, то обстреливаемое подразделение считается находящимся в соответствующем укрытии, даже если все модели в нем четко видны для моделей стрелка через промежутки в подразделении или через декор ландшафта (деревья, камни). Обратите внимание, что это не относится к тем случаям, когда стрельба идет поверх площадного ландшафта или подразделения. Смотрите диаграмму внизу страницы.
- **Стрельба из площадного ландшафта.** Если подразделение располагается в площадном элементе ландшафта (например, в лесу), то оно выбирает для себя хороший и чистый сектор обстрела. Подразделение, расположенное в площадном элементе ландшафта, может игнорировать спас-бросок за укрытие, который дает обстреливаемому подразделению элемент ландшафта, в котором оно расположилось, если между стрелком и обстреливаемым подразделением не более 2 дюймов этого ландшафта. То есть если Ваша модель стоит на 1,5 дюйма в лесу, то у нее есть спас-бросок за укрытие за лес, а у модели, в которую она стреляет, – нет. А если она на 2,5 дюйма в лесу, то спас-бросок за укрытие есть в обоих случаях. Помните, что моделям все равно необходима линия видимости до цели, чтобы вести стрельбу.
- **Стрельба поверх барьера.** Модели, находящиеся в базовом контакте с линейными элементами ландшафта, которые дают укрытие (баррикады, заборы, барьеры), могут игнорировать укрытие, которое дает этот элемент ландшафта для обстреливаемых моделей, но только при условии, что стреляющие модели выше, чем элемент ландшафта. То есть если Ваши модели стоят в базовом контакте с заборчиком, то Ваше подразделение имеет спас-бросок за укрытие за заборчик, а тот, в кого Вы стреляете – не имеет.

Подразделения частично в укрытии

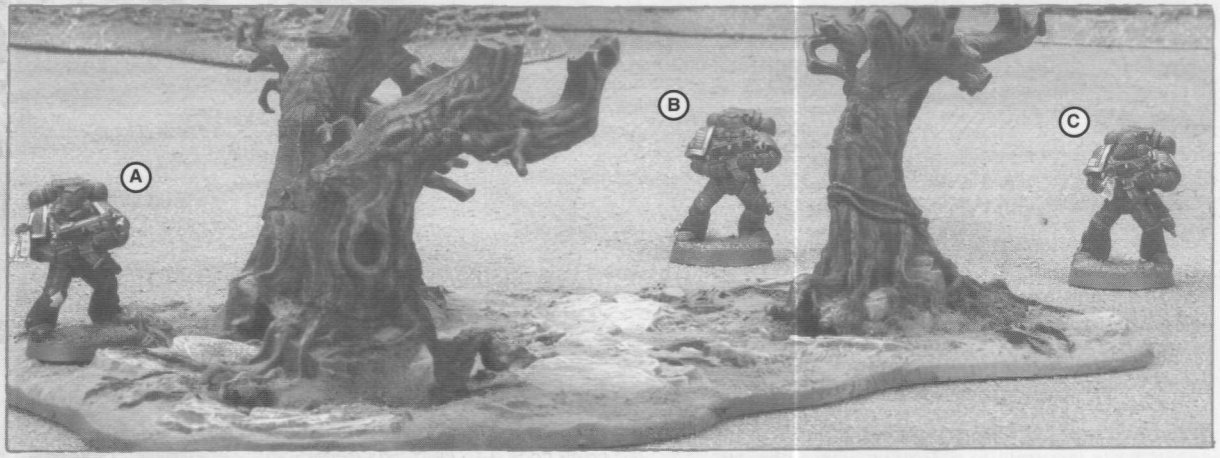
Иногда может возникнуть ситуация, когда подразделение частично находится в укрытии, а частично нет: например, половина моделей стоит в лесу, а половина нет. В таком случае Вы должны определить, каких моделей больше: моделей в укрытии или моделей вне укрытия. Модели, которые стрелок не видит совсем, причисляются к моделям В УКРЫТИИ.

Если в укрытии находится половина и больше моделей подразделениия, то все подразделение может использовать спас-бросок за укрытие от стрельбы данного отряда.

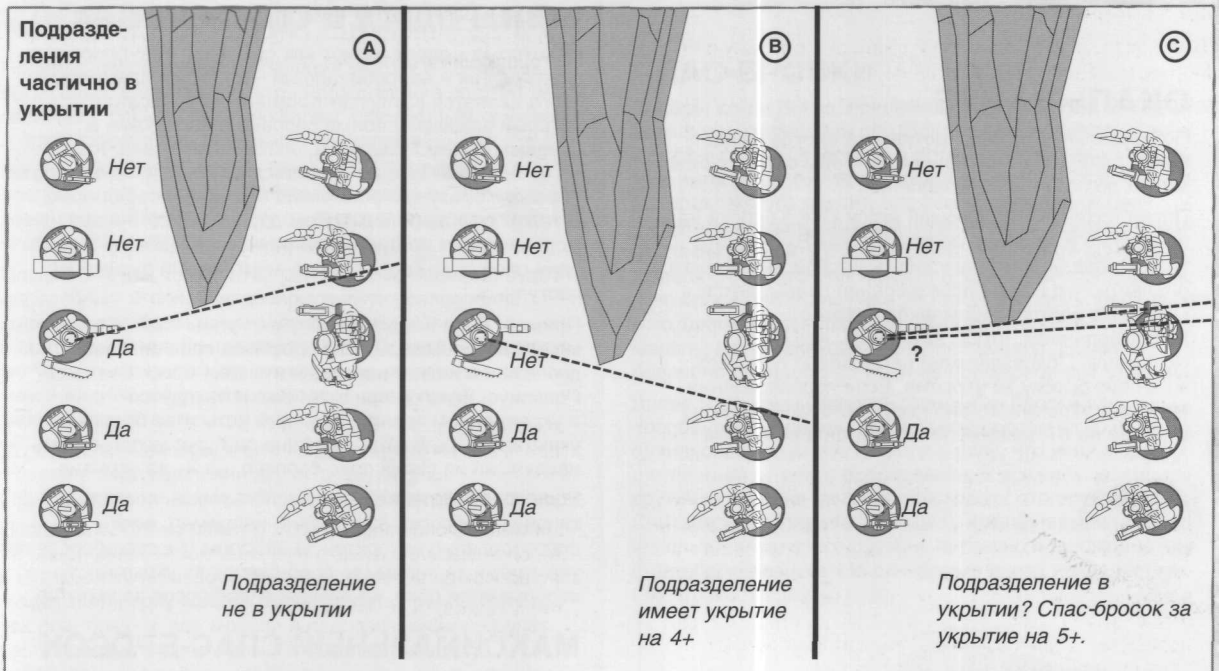
Если менее половины моделей находится в укрытии, то все подразделение не имеет возможности использовать спас-бросок за укрытие от стрельбы данного отряда.

Тем не менее, наличие или отсутствие укрытия зависит от позиции стрелка, также как и от позиции цели. Если стреляет одна модель, то определить большинство довольно просто, но если стреляет несколько моделей по подразделению из нескольких моделей, то ситуация может быть весьма сложной. Общее решение таково: если большинство моделей в стреляющем подразделении имеет чистую (без укрытия) линию видимости к большинству моделей в целевом подразделении, то все целевое подразделение НЕ МОЖЕТ использовать спас-бросок за укрытие. В противном случае – может.

Иногда на поле боя могут возникать довольно сложные ситуации, связанные со сложностями подсчета и линиями видимости. В случае сложностей просто строго примените правило большинства, описанное выше. Если Вы не хотите вести сложные подсчеты, то Вы можете договориться с противником о том, что Ваше подразделение имеет спас-бросок за укрытие на один хуже, чем оно должно было бы иметь. Например, если Ваше подразделение частично скрыто за другим подразделением, но ситуация сложна, и непросто принять решение, которое удовлетворит обе стороны, договоритесь, что Ваше подразделение имеет спас-бросок за укрытие на 5+, а не на 4+, как должно было бы.



Модель А находится в площадном ландшафте, и, таким образом, автоматически имеет спас-бросок за укрытие. Модель В находится на открытой местности и видна между деревьями, но все равно имеет спас-бросок за укрытие за то, что между ней и стрелком находится лес. Модель С находится на открытой местности, и у нее нет укрытия.

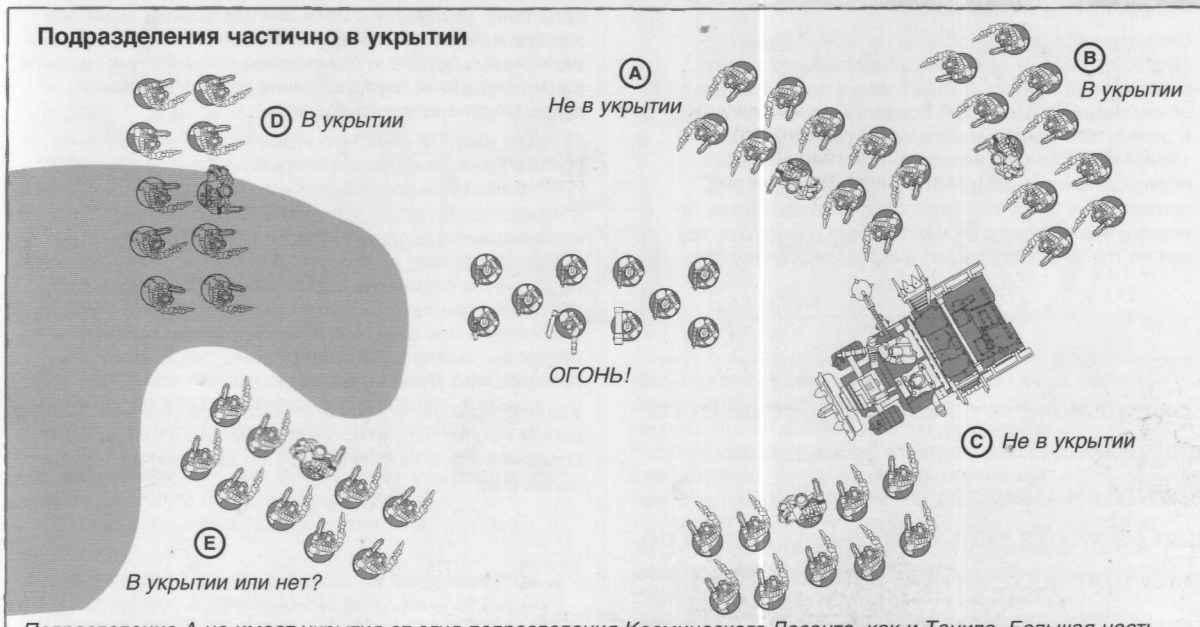


В случае А большая часть Десантников (3 из 5) имеет чистую линию стрельбы (без укрытия) по большей части Орков в подразделении (по 3 и более из 5), и подразделение Орков укрытия не имеет.

В случае А меньшая часть Десантников (2 из 5) имеют чистую линию стрельбы (без укрытия) по большей части Орков в подразделении, и все подразделение Орков может использовать спас-бросок за укрытие.

В случае С трудно сказать, имеет ли средняя модель чистую линию стрельбы до третьего Орка, который может склонить чашу весов в одну или другою сторону. Можно договориться, что подразделение Орков имеет спас-бросок на 5+ вместо положенного спас-броска на 4+.

Подразделения частично в укрытии



Подразделение А не имеет укрытия от огня подразделения Космического Десанта, как и Тачила. Большая часть подразделения С также не имеет укрытия. Большая часть подразделения В в укрытии, так как находится за другими моделями, а большая часть подразделения D находится внутри леса, что дает укрытие за него всему подразделению. Подразделение Е – это как раз ТОТ самый случай. Игроки могут либо спорить до потери голоса, либо позвать судью, либо просто мирно решить, что подразделение имеет спас-бросок на 5+ вместо броска на 4+.

ОКАПЫВАНИЕ

Под шквальным огнем противника иногда бывает мудро залечь и не отсвечивать, чтобы оставаться в живых до подхода подкреплений.

После того, как стреляющий игрок кинул броски на попадание и ранение, но до того, как Вы начнете кидать спас-броски или удалять модели, Вы можете объявить, что Ваше подразделение окапывается. Положите подходящий маркер рядом с подразделением, чтобы дать знать, что Вы окопались. Подразделение немедленно получает +1 к спас-броску за укрытие. Если подразделение не имеет укрытия, то оно получает спас-бросок за укрытие на 6+, даже если находится в открытом поле.



С другой стороны, подразделение, которое окапывается, не может ничего делать в последующий свой раунд игры – ни двигаться, ни стрелять, ни нападать. В конце своего последующего раунда подразделение возвращается к нормальному состоянию.

Окопавшееся подразделение не может делать ничего по своему желанию, но должно проходить все тесты на Мораль и Лидерство в соответствии с общими правилами. Если подразделение отступает в результате проваленного теста на Мораль, оно теряет свой бонус к укрытию. Если окопавшееся подразделение подвергается нападению, то оно сражается в соответствии с общими правилами, но не получает бонусов за нахождение в укрытии, так как не готово к нападению (смотрите станицу 36).

«Если он может сражаться, вылечите его.
Если он более не может сражаться,
даруйте ему мир.
Если он мертв, возьмите у него то, что по
праву принадлежит Ордену.»

Мастер Апотхекариуса Аслон Марр

БОЛЕЕ ОДНОГО СПАС-БРОСКА

Некоторые модели имеют как обычный спас-бросок за доспехи, так и непробиваемый – хорошим примером этого является Капеллан Космического Десанта, который защищен своими силовыми доспехами и силовым полем Розариуса, знака своего сана. Кроме того, он может еще и находиться в укрытии, имея, таким образом, сразу три возможности кинуть спас-бросок. В таком случае (или в любом другом аналогичном) модель может против одной раны использовать только один свой спас-бросок, чаще всего самый лучший из доступных.

Пример. Если Капеллан получает раны с АР 3, то он не может использовать спас-бросок за свои силовые доспехи, но может использовать спас-бросок за свой Розариус. Если он при этом еще и находится в укрепленном здании, то у него есть спас-бросок за укрытие на 3+. В этой ситуации он будет использовать наилучший из своих спас-бросков, на 3+ за укрытие.

Если подразделение может использовать несколько типов спас-броска за укрытие, например, если подразделение находится за забором (5+ спас-бросок за укрытие) и за лесом (4+ спас-бросок за укрытие), то используется один, но лучший спас-бросок за укрытие.

МАКСИМАЛЬНЫЙ СПАС-БРОСОК

Спас-бросок любого вида (за доспехи, непробиваемый, за укрытие) не может быть лучше, чем на 2+. Вне зависимости от любых бонусов к спас-броску за укрытие, «1» на спас-броске – всегда провал.

УДАЛЕНИЕ УБИТЫХ

За КАЖДЫЙ проваленный спас-бросок из подразделения удаляется ОДНА модель. Это также включает раны, от которых не было спас-бросков, например, из-за того, что АР оружия было меньше, чем значения спас-броска за доспехи. Большая часть моделей имеет по одной ране в профиле и, получив одну рану, удаляется с поля боя как убитая. Если все модели в подразделении имеют одинаковый профиль, одинаковое оружие и одинаковые специальные правила, контролирующий подразделение игрок сам решает, какие модели он хочет удалить.

Следует иметь в виду, что игрок может удалять как убитые даже те модели, которые находятся за пределами линии видимости всех стрелков в стреляющем подразделении и за пределами максимальной дальности оружия. Это может выглядеть немного странно, но следует иметь в виду, что поле боя не является статичной картинкой, оно динамично и постоянно меняется. Пули имеют дурное свойство рикошетить под самым странным углом и пробивать насквозь, казалось бы, совершенно твердые поверхности! Дуры, что с них взять.

Удаленные модели не всегда являются убитыми. Солдат может просто получить тяжелое ранение или потерять сознание. Но, в любом случае, он выведен из строя до конца боя.

СЛОЖНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Правила спас-бросков и удаления убитых в основном написаны с учетом того, что подразделение состоит из моделей с одинаковым профилем, одинаковым оружием и одинаковыми специальными правилами.

Но многие подразделения включают разнообразных специалистов, например, модели с тяжелым оружием и командиров. Поэтому необходимо сделать следующее, чтобы определить, кто конкретно был убит.

После того, как количество ран (до спас-бросков) будет определено, игрок, контролирующий подразделение, должен распределить раны по моделям в подразделении, по своему выбору. Помните, что раны могут получать и те модели, которые находятся вне линии видимости стреляющего и за пределами максимальной дальности оружия.

Игрок должен распределить по одной ране на все модели в подразделении до того, как сможет распределять на какие-либо модели более одной раны.

После того, как на каждую модель будет распределено по одной ране, игрок может на отдельные модели распределить по второй ране. Но, как и ранее, он не может ни на одну модель распределить третью рану до тех пор, пока на все модели в подразделении не будет распределено по две раны. По такому принципу распределение продолжается до тех пор, пока все раны не будут распределены.

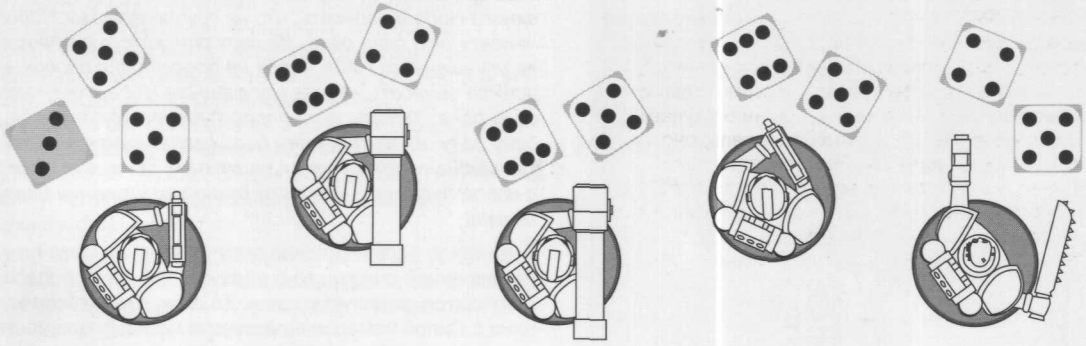
Наиболее простой визуальный способ распределения ран – просто положить рядом с каждой моделью по кубику за каждую рану, которая на нее распределена, используя кубики разного цвета для ран с разными АР или Силой, если это важно.

СПАС-БРОСКИ

Теперь, когда Вы распределили раны, все модели одного типа в подразделении проходят все распределенные на них раны одним броском, и потери удаляются из числа того типа моделей, за который Вы бросали спас-броски. На практике это значит, что если Вы на две модели с болтерами распределили по 2 раны на каждую (всего 4), то Вы бросаете 4 спас-броска и удаляете одну модель с болтером за каждый проваленый спас-бросок, а не бросаете по 2 кубика за каждую модель. Если среди этих бросков есть провалы, Вы удаляете только эту модель, даже если там было два провала. Более подробно процесс расписан на примере внизу страницы.

Далее Вы должны сделать отдельные броски за «особенные модели» или за группу особенных, но одинаковых моделей. Имейте в виду, что если модель с отличным от всего подразделения оружием убита, то другие модели не могут использовать это оружие. Считается, что только та модель имела навыки по использованию этого оружия, либо оно повреждено или стало бесполезным. На диаграмме внизу показано, как это отрабатывается.

Распределение ран в сложных подразделениях



Подразделение Космического Десанта из 5 моделей, включающее два ракетомета и Ветерана-Сержанта, получает 11 ран, включая одну с АР 1 (например, из мельтагана). Это означает, что каждая модель в подразделении получает по две раны, и остается одна лишняя, которую игрок, контролирующий подразделение, может распределить, как считает нужным.

Игрок распределяет по две раны на каждую модель в подразделении, а одну лишнюю рану (рану от мельты) он распределяет на модель с болтером, чтобы минимизировать потери. Кубики, лежащие рядом с моделями, отображают раны: белые – раны, от которых применимы спас-броски за доспехи, серый – рану, от которой нет спас-броска за доспехи.

Далее игрок бросает четыре спас-броска за модели с болтерами. Он проваливает два броска. По идее, это значит, что он должен удалить три модели с болтерами: одну – за мельту и две – за проваленные спас-броски. Но моделей с болтерами всего две, поэтому он просто удаляет их обе, а лишняя рана пропадает. Далее он бросает четыре спас-броска за модели с ракетометами, и должен удалить по одной модели с ракетометами за каждый проваленный спас-бросок. И в конце игрок кидает два броска за Ветерана-Сержанта. Он должен удалить одного Ветерана-Сержанта за каждый проваленный спас-бросок, но так как Сержант только один, только его одного он и может удалить, если из двух спас-бросков он не кинет хотя бы один.

БОЛЕЕ ОДНОЙ РАНЫ

Отдельные героические персонажи типа Командира Космического Десанта или инопланетные монстры типа Карнифексов могут выдержать раны, которые способны многократно убить любое другое существо. Для отражения этого в их профиле имеется более одной раны.

Когда такое существо получает ранящее попадание, от которого не спасает его спас-бросок, существо теряет одну рану. Такое существо умирает только тогда, когда потеряет все свои раны. То есть существо, у которого в профиле три раны, умирает только тогда, когда получит три ранящих попадания. В процессе боя игрок должен следить за количеством нанесенных такому существу ран. Самым простым способом учета ран будет поставить кубик с количеством нанесенных ран рядом с моделью существа.

НЕМЕДЛЕННАЯ СМЕРТЬ

Несмотря на то, что есть существа, имеющие несколько ран, в 41-ом тысячелетии есть много видов оружия, способных мгновенно убить даже самого стойкого героя. Если существо после всех спас-бросков за доспехи получает рану с Силой, которая превышает его Стойкость в два и более раз, это существо умирает мгновенно, вне зависимости от того, сколько у него ран. В конце концов, никакой героизм не поможет, если вас испарил лазерный луч, способный пробивать метровые бетонные стены.

Например, Капитан Космического Десанта имеет Стойкость 4 и 3 раны. Обычно ему надо получить два ранящих попадания, чтобы он был удален с поля боя как убитый. Но если он получит рану от бронебойной ракеты (Сила 8), он умрет сразу, от первой же такой раны, так как Сила ракеты в два раза больше, чем его Стойкость.

Следует отметить, что некоторые модели могут увеличивать свой параметр Стойкости. Например, Лорд Хаоса может иметь Знак Нургла или ехать в бой на боевом мотоцикле. При определении Силы немедленной смерти такие бонусы не учитываются, если в описании бонуса не указано обратного. То есть Десантник на мотоцикле (имеющий Стойкость 5 за него) все равно будет немедленно убит попаданием с Силой 8 и более. В профиле это отображают двумя параметрами Стойкости, например, 4 (5).

СОЖГИТЕ ЕРЕТИКА!

УБЕЙТЕ МУТАНТА!

ИЗНИЧТОЖЬТЕ СКВЕРНУ!

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МОДЕЛЕЙ С БОЛЕЕ ЧЕМ ОДНОЙ РАНОЙ

Подразделения, которые состоят из моделей с более чем одной раной, такие как Нобы Орков или Тиранидские воины, довольно редки, и есть не во всех армиях. Если у Вас нет таких подразделений, можете этот раздел до конца не читать.

Если подразделение моделей с более чем одной раной состоит из одинаковых моделей, то все положения для спас-бросков применимы в соответствии с общими правилами.

Если подразделение включает модели с разными параметрам или оружием, то Вы должны распределять раны по группам и бросать спас-броски по группам в соответствии с общими правилами.

После того, как Вы определили, сколько ран получила каждая группа моделей в подразделении, Вы должны удалить по возможности целые модели. Раны нельзя распределить по моделям одного типа, чтобы избежать удаления моделей. То есть нельзя сказать, что в подразделении Огринов (по 3 раны у каждого) каждый Огрин в подразделении имеет 1 рану: нет, как только подразделение получит 3 раны, Вы должны удалить одного Огрина. Все лишние раны остаются на группе и должны учитываться отдельно. Записывайте их на бумажке или кладите кубики радом с каждым типом моделей для того, чтобы фиксировать нанесенные ранения.

Пример. Подразделение состоит из четырех орочьих Нобов, каждый из которых имеет по 2 раны. Подразделение включает трех простых Нобов и одного Ноба с лучшим оружием. Они получают 9 попаданий, что дает по две раны на каждого Ноба и одну лишнюю рану. Игрок распределяет лишнюю рану на простых Нобов, что дает 7 спас-бросков на простых Нобов. Из 7 спас-бросков игрок проваливает 3. Он должен удалить одного Ноба и записать, что на группе простых Нобов «висит» еще одна рана. Из двух ран, которые пришлись на улучшенного Ноба, игрок не бросил один бросок, и должен записать, что на улучшенном Нобе тоже «висит» одна рана. Теперь, если подразделение получит еще одну рану, из него должен быть удален еще один Ноб, так как на подразделении висит одна рана, и вместе с новой будет две, что достаточно для удаления целой модели.

Если такое подразделение получает рану с Силой немедленной смерти, то считается, что такое попадание приходится на целую модель. То есть, грубо говоря, рана с Силой немедленной смерти наносит количество ран, равное количеству ран у моделей в группе, куда это попадание было распределено, даже если это попадание было распределено на уже раненую модель.

Если предположить, что в примере выше одна из ран, распределенных на простых Нобов, имела Силу немедленной смерти, то такая рана считается как две (количество ран у целого Ноба), что вместе с двумя простыми ранами дает 4 раны на группу простых Нобов, что, в свою очередь, заставляет удалить две модели Нобов.

ОРУЖИЕ

На полях сражения 41-го тысячелетия можно встретить бессчетное количество разнообразного оружия: от самого простого лазерного пистолета до с трудом контролируемой мощи плазменной пушки. В этой секции даны правила для оружия и его специальные возможности.

Каждое оружие имеет профиль, которое описывает его действие на поле боя Warhammer 40000.

Название	Макс. дальность	Сила оружия	Броне-бойность	Тип
Болтер	24 дюйма	4	5	Скоро-стрельное

МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ

Дальность оружия дается в дюймах. Если в этой графе написано «Шаблон», то для стрельбы из этого оружия используется огнеметный (каплевидный) шаблон. Правила для огнеметного оружия описаны далее.

СИЛА ОРУЖИЯ

Как описано в разделе правил стрельбы, при стрельбе используется Сила оружия, данная в этой графе.

БРОНЕБОЙНОСТЬ (АР)

В этой графе указывается Бронебойность оружия. Чем она меньше, тем лучше, тем через лучшие доспехи способно пробиться это оружие. Правила относительно спас-бросков и АР описаны в разделе стрельбы.

ТИП ОРУЖИЯ

Оружие разделяется по типам, которые характеризуют стрельбу из этого оружия. Некоторые виды оружия могут вести огонь очередями, в то время как другие могут выпускать разрывные снаряды, способные поражать сразу несколько моделей. Некоторые виды оружия настолько тяжелы, что из них нельзя вести огонь на ходу, или их можно устанавливать только на машинах. Все это описывается в данной графе. Оружие делится на 5 основных категорий: Пистолет, Скорострельное оружие, Штурмовое оружие, Тяжелое оружие и Артиллерия (описания приведены на следующих страницах).

Некоторые виды оружия, например, ракетная установка, могут выпускать несколько видов боеприпасов. В таком случае профиль стрельбы для каждого вида дается отдельно под единым названием.

Некоторые виды оружия могут стрелять несколько раз за одну Фазу стрельбы. В таком случае вместе с типом указывается количество выстрелов, которое оружие может сделать за одну Фазу стрельбы. Например, мультилазер может стрелять за одну Фазу три раза, и в его профиле написано «Тяжелое 3».

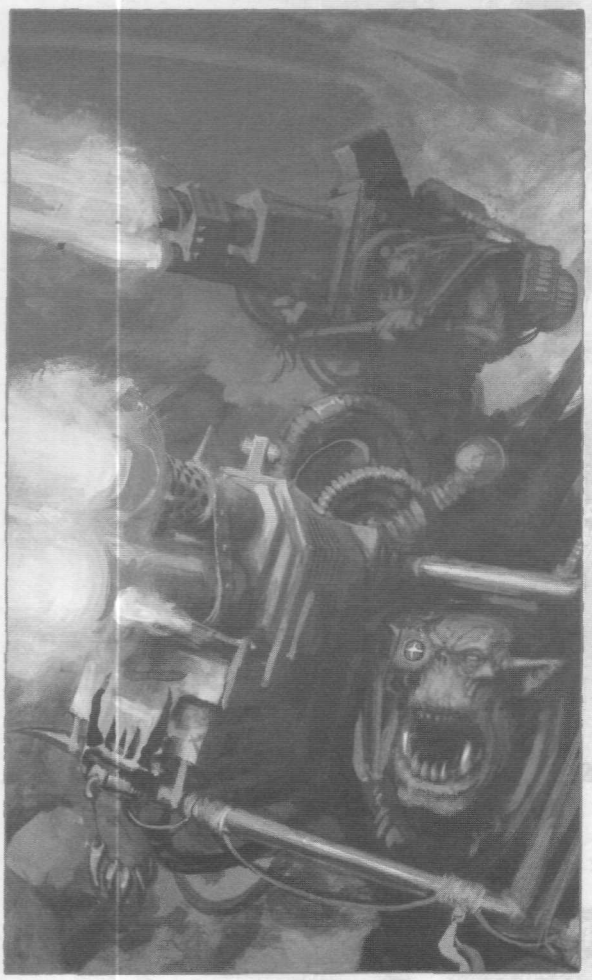
Помните, что игрок может решить, что одна из его моделей в отряде не будет стрелять. Но если огонь ведется, то он должен вестись на своем пределе, и интенсивность стрельбы не может быть занижена (к примеру, нельзя сделать всего 2 выстрела из оружия с профилем «Тяжелое 3»).

Из некоторых видов оружия можно вести огонь разными способами, что отражает различные виды режимов стрельбы или используемых боеприпасов. Все подобные возможности отдельно прописаны в профиле оружия.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кроме типа, оружие может иметь дополнительные специальные правила, например, Взрыв или Перегрев! Оружие может иметь несколько специальных правил.

Для Космического Десантника болтер – это не просто оружие, это инструмент насаждения божественного права человечества править Галактикой, проводник Гнева Императора, чей громогласный голос неустанно возносит молитву богам войны.



ТИПЫ ОРУЖИЯ

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Автоматическое оружие, которое несет значительный боекомплект, называется скорострельным. Это довольно распространенный тип оружия, и чаще всего встречается в виде автоматов или похожих по принципу энергетических видов оружия. При стрельбе очередями такое оружие может нанести большой вред врагу, но только на небольшом расстоянии из-за рассеивания при стрельбе.

Модель, вооруженная скорострельным оружием, может выстрелить из него два раза на дальность до 12 дюймов, вне зависимости от того, двигалась она или нет.

Если модель не двигалась в этот раунд, она может произвести один выстрел по цели дальше 12 дюймов до максимального радиуса действия оружия. Если у такого подразделения есть модели как в пределах 12 дюймов от цели, так и более чем в 12 дюймах, то первые будут стрелять два раза, вторые – один раз. Модель, которая стреляла из скорострельного оружия в Фазу стрельбы (в любом режиме), не может в Фазу ближнего боя совершать нападений – она слишком занята поливанием врага очередями из своего оружия.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Болтер	24 дюйма	4	5	Скорострельное

ШТУРМОВОЕ ОРУЖИЕ

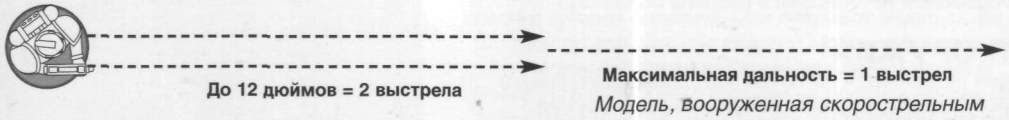
Штурмовое оружие в основном используется солдатами при нападении на врага. Это либо очень скорострельное оружие, либо оружие с таким поражающим эффектом, что Вам не требуется сильно прицеливаться для того, чтобы попасть во врага. Примером такого оружия может служить огнемет. Такое оружие специально предназначено для стрельбы с хода, поэтому всегда работает в полную мощь, двигались Вы или нет.

Модель, вооруженная штурмовым оружием, может всегда стрелять полное количество раз, вне зависимости от того, двигалась она или нет, и после стрельбы может совершать нападение.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Большая Шота	36 дюймов	5	5	Штурмовое 3

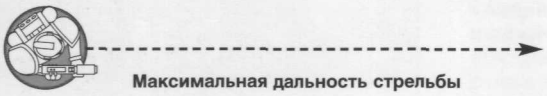
Чти свое оружие!

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (стрелок не может нападать)



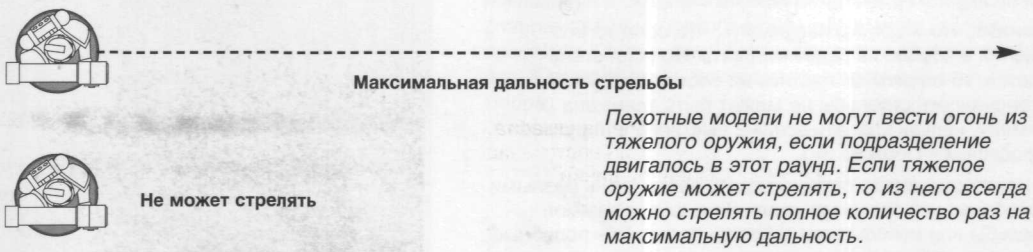
Модель, вооруженная скорострельным оружием, может выстрелить из него два раза на дальность до 12 дюймов вне зависимости от того, двигалась она или нет. Если модель не двигалась в этот раунд, она может произвести один выстрел по цели дальше 12 дюймов до максимального радиуса действия оружия.

ШТУРМОВОЕ ОРУЖИЕ (стрелок может нападать)



Модель, вооруженная штурмовым оружием, может всегда стрелять полное количество раз вне зависимости от того, двигалась она или нет.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ (стрелок не может нападать)

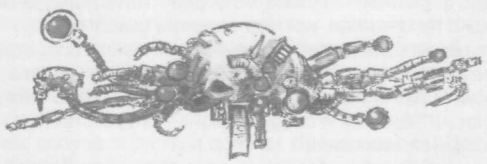


Пехотные модели не могут вести огонь из тяжелого оружия, если подразделение двигалось в этот раунд. Если тяжелое оружие может стрелять, то из него всегда можно стрелять полное количество раз на максимальную дальность.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

К тяжелому оружию относятся разнообразные виды мощного, но переносного оружия. Это может быть ракетомет или тяжелый пулемет. Такое оружие требует подготовки к стрельбе или перезарядки после каждого выстрела. Пехотные модели не могут вести огонь из тяжелого оружия, если подразделение двигалось в этот раунд. Помните о том, что если двигалась хотя бы одна *модель в подразделении, то все подразделение* считается двигавшимся. Если тяжелое оружие может стрелять, то из него всегда можно стрелять полное количество раз на максимальную дальность. Подразделение, модели которого стреляли из тяжелого оружия, не может совершать нападений в последующую Фазу ближнего боя, хотя из этого правила могут быть исключения.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Лазерная пушка	48 дюймов	9	2	Тяжелое 1



ПИСТОЛЕТЫ

По принципу действия пистолеты аналогичны скорострельному оружию, но при этом достаточно легки и компактны для того, чтобы ими можно было пользоваться одной рукой. Как результат, пистолеты менее мощны, и их дальность действия меньше. С другой стороны, легкий и компактный пистолет можно использовать в ближнем бою вместе с мечом или другим оружием ближнего боя.

Пистолет – это эффективное оружие типа Штурмовое 1 с дальностью 12 дюймов. Кроме того, пистолет считается оружием ближнего боя.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Болт-пистолет	12 дюймов	4	5	Пистолет

АРТИЛЛЕРИЯ

Оружие, которое классифицируется как артиллерия, настолько велико и тяжело, что оно может только либо транспортироваться на машинах, либо быть частью укреплений. Полные правила для оружия типа «Артиллерия» описаны на страницах 58–60.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Боевая пушка	12 дюймов	4	5	Артиллерия 1, большой взрыв

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ

Здесь описываются дополнительные правила для оружия, которые отличают его от обычного оружия.

ШАБЛОННОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые виды оружия не отличаются большой точностью и избирательностью при стрельбе, накрывая все, что находится перед стрелком – например, огнемет. В описании такого оружия в графе «Дальность» написано «Шаблон» вместо цифры. При стрельбе из такого оружия не надо кидать кубик на попадание. Вместо этого положите каплевидный шаблон, касаясь его узким концом любого места подставки стреляющей модели. Шаблон должен быть расположен так, чтобы накрывать наибольшее количество моделей во вражеском подразделении, не накрывая при этом дружественных моделей. При стрельбе по машинам шаблон должен быть расположен так, чтобы накрыть как можно большую площадь машины, не накрывая дружественных моделей.

Любая модель, которую хотя бы частично накрывает шаблон, получает попадание автоматически. В случае машин попадание отрабатывается против той стороны машины, где расположен стрелок. Такое оружие менее прямолинейно, чем обычные винтовки и лазеры, и горящее топливо может залиться в любую щель. Против попаданий из шаблонного оружия неприменимы спас-броски за укрытие. Потери, нанесенные таким оружием, удаляются из всего подразделения в целом, а не только из-под шаблона.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1

Несколько шаблонов одновременно

Если подразделение накрывается несколькими шаблонами, то положите по очереди шаблоны от каждой стреляющей модели, определите количество попаданий от каждого выстрела, далее определите количество попаданий из другого оружия того же подразделения, а затем отработайте все броски на ранения и спас-броски в соответствии с общими правилами.

Шаблонное оружие



Игрок Космического Десанта располагает шаблон так, чтобы накрыть как можно больше Орков, в данном случае троих.

ВЗРЫВ

Такое оружие выпускает снаряды, разрывные ракеты или заряды энергии, которые взрываются при соприкосновении с целью.

Порядок произведения выстрела из такого оружия таков.

Укажите цель в пределах видимости и, не производя никаких измерений, положите на нее соответствующий шаблон со следующими ограничениями.

Вы не можете класть шаблон так, чтобы он касался *Ваших моделей или машин (кроме обломков).*

Вы должны положить шаблон так, чтобы под центральным отверстием была модель противника; Вы *не можете класть шаблон на пустое место.* Вы можете расположить центральное отверстие шаблона на любом месте подставки цели, но оно должно быть целиком на подставке.

Далее следует проверить, попал ли снаряд в цель. Если Вы положили шаблон так, что центральное отверстие находится за пределами максимальной дальности оружия, выстрел считается автоматически не попавшим в цель.

Если все в порядке, то у цели большие неприятности. Тем не менее, при стрельбе из такого мощного и массивного оружия всегда трудно точно попасть в цель. Киньте Кубик направлений и 2D6. Центр шаблона смещается в направлении, указанном стрелкой на кубике, на дальность в дюймах, выпавшую на 2D6 минус Навык стрельбы (BS) стрелка (до минимума 0).

Пример: Десантник стреляет из ракетомета. При выстреле ему выпадает стрелка, и на 2D6 выпадает 7. Шаблон смещается на 3 дюйма в направлении стрелки (7 – 4 (BS Десантника) = 3).

Если выпадает символ «HIT», то смещения не происходит, и шаблон остается на месте. Следует иметь в виду, что при смещении шаблон может уйти за пределы максимальной дальности, но при этом выстрел не будет считаться автоматическим промахом. Шаблон может накрыть модели из другого подразделения, и даже модели, находящиеся в ближнем бою, и они также получат раны от выстрела.

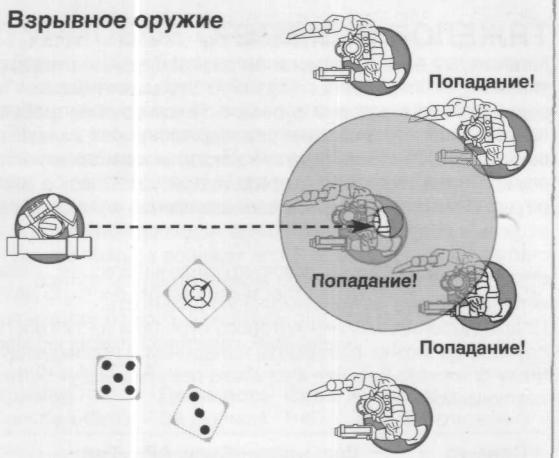
Если при выстреле шаблон смещается так, что центр его находится за пределами игрового стола, то выстрел не попадает в цель и шаблон убирается.

После определения окончательного положения шаблона посмотрите на него сверху – все модели, которые полностью или частично накрыты шаблоном, получают попадание автоматически (как показано на диаграмме). Шаблон используется только для определения количества попаданий, а потери могут быть удалены из подразделения в целом, в соответствии с общими правилами.

Пример	Дальность	Сила	AP	Тип
Ракетомет (осколочная)	48 дюймов	4	6	Тяжелое 1, Взрыв

Размеры шаблонов
Есть два размера шаблонов Взрыва: большой (5 дюймов) и маленький (3 дюйма). Какой шаблон используется каждым оружием, сказано в его описании. *Стрельба с использованием шаблонов обоих размеров* производится по одним правилам.

Взрывное оружие



При броске Кубика направлений выпал «HIT», и шаблон остался на месте. Подразделение Орков получило три попадания.

Несколько выстрелов
Если по подразделению ведут огонь из нескольких единиц взрывного оружия, то отработайте попадание каждого по очереди, как это описано выше, и определите количество попаданий от каждого выстрела, далее определите количество попаданий из другого оружия того же подразделения, а затем отработайте все броски на ранения и спас-броски в соответствии с общими правилами.

Взрывное оружие и перебросы
Если взрывное оружие имеет возможность перебросить бросок на попадание, то должны быть переброшены и 2D6, и Кубик направлений, и второй результат должен быть принят.

Смещение шаблонов

При броске Кубика направлений всегда возникают споры о том, куда смещается шаблон, и не смешается ли он на модели противника вместо того, чтобы смещаться на собственные модели. В таком случае обоим игрокам лучше встать со своих мест и подойти поближе к кубику, чтобы точно видеть, куда показывает стрелка.

Также мы советуем Вам бросать Кубик направлений как можно ближе к центру шаблона, чтобы не возникало «неточностей» при экстраполяции направлений кубика на смещения шаблона.

ЗАЛЕГАНИЕ

Обстрел из некоторых видов оружия может быть настолько неожиданным и шокирующим, что солдаты бросаются по окопам, закапываются в землю, пытаясь *уберечься от осколков и огня. Это приводит к тому, что* подразделение на некоторое время выходит из строя, пытаясь восстановить порядок. Такой эффект может вызвать снайперский огонь, обстрел из навесного оружия и некоторых других видов оружия. Такое оружие в графе «Тип» имеет пометку «Залегание».

Если подразделение несет потери от такого оружия, оно *должно пройти тест на Лидерство или залечь. Если* подразделение проваливает тест и залегает, то считается, что оно окопалось, как это описано на странице 24. Так как оно уже проходило спас-броски за стрельбу этого подразделения, оно не получает бонусов к спас-броску за укрытие от стрельбы в этот раз, но все остальные правилам применимы в полном объеме.

Подразделение может быть вынуждено проходить несколько тестов на залегание в одну Фазу стрельбы.

Если в описании подразделения написано, что оно никогда не залегает, то считается, что такое подразделение всегда автоматически проходит тесты на залегание, но может окопаться по своей воле в соответствии с общими правилами.

ПЕРЕГРЕВ!

Правило перегрева отображает нестабильность и даже опасность использования некоторых наиболее мощных или экзотических видов оружия. Бросьте кубик на попадание, как обычно, за исключением того, что Вы обязаны бросить кубик, даже если цель вне дальности оружия. За каждую «1» при броске на попадание стрелок получает рану, и должен кинуть спас-бросок. Если спас-бросок провален, то модель с оружием удаляется как убитая. Машины не испытывают отрицательных эффектов этого оружия.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Плазмаган	24 дюйма	7	2	Скорострельное, Перегрев

Перегрев и взрывное оружие
Так как при стрельбе из взрывного оружия бросок на попадание не делается, то при стрельбе из такого оружия следует кинуть отдельный кубик, и если на нем выпадет «1», то оружие перегревается в соответствии с общими правилами, описанными выше.

Перегрев и перебросы
Если модель имеет возможность перебрасывать проваленные броски на попадание, включая перебросы за Умение стрелять в 6 и выше, то она может перебрасывать «1» на первом броске и не получает раны, если, конечно, на втором броске она тоже не выкинет «1».

СПАРЕННОЕ ОРУЖИЕ

Спаренное оружие – это довольно распространенная попытка увеличить шанс на попадание грубым увеличением количества выпушенных пуль. При *стрельбе из спаренного оружия стрелок может* перебрасывать промахи на попадание. Если и при втором броске выпадает промах, то его уже нельзя перебросить еще раз. Спаренное оружие не дает Вам больше выстрелов, но оно увеличивает Ваш шанс на попадание имеющимися. Большим преимуществом такого оружия является также то, что в отношении стрельбы оно считается как одно оружие.

Пример. Лэнд Рейдер Космического Десанта при стрельбе из спаренного тяжелого болтера кидает на попадание три кубика (так как тяжелый болтер стреляет три раза, у него тип Тяжелый 3), и может один раз перебросить любой кубик на попадание, на котором не выпало 3 и более, так как у Десантников 4 BS.

Спаренное взрывное оружие
Спаренное взрывное оружие стреляет в соответствии с общими правилами взрывного оружия, но броски на ранение от этого оружия можно перебрасывать. При стрельбе по машине можно перебрасывать броски на пробивание брони.

СУПЕРОСТРОЕ ОРУЖИЕ

Такое оружие выпускает поток бронебойных или высокоскоростных снарядов, которые способны пробить любую броню, разрывая плоть, кости и хитин без разбора. Если при броске на ранение из такого оружия выпадет «6», то попадание наносит рану автоматически, вне зависимости от Стойкости цели, и от этого попадание считается имеющим АР 2. При стрельбе по *машине, если при броске на пробивание брони выпадает* «6», то Вы можете кинуть дополнительный D3 и прибавить выпавшее число к результату пробивания брони. Следует иметь в виду, что если на пробивание брони Вы бросаете 2D6, то Вы можете прибавить D3 к значению пробивания за КАЖДУЮ «6», которая у Вас выпадет при броске.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Штурмовая пушка	24 дюйма	6	4	Тяжелое 4, Суперострое

СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ

Снайперское оружие предназначено для точной стрельбы. Опытный стрелок может поразить из винтовки слабое место самых прочных доспехов или попасть в смотровую щель машины.

Снайперское оружие всегда наносит рану на 4+, вне зависимости от Стойкости цели. Все снайперское оружие также может использовать правила Залегание и Суперострое.

При пробивании брони машин снайперское оружие считается имеющим Силу 3, и может использовать бонус за Суперострое в соответствии с общими правилами.

Пример	Дальность	Сила	АР	Тип
Снайперская винтовка	36 дюймов	X	6	Тяжелое 1, Снайперское

НАВЕСНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые виды оружия выпускают снаряды высоко в небо, чтобы потом они обрушились на врага сверху, попадая в защищенные блиндажи и окопы. При стрельбе из такого оружия команда должна прикинуть дальность до цели и послать снаряд по баллистической траектории как можно ближе к ней, в надежде на то, что осколки и взрывная волна нанесут вред. Самым большим преимуществом такого оружия является то, что оно может стрелять по невидимым для себя целям.

Следует иметь в виду, что в некоторых старых кодексах не указано, что оружие навесное, в «Типе», а указано в «Дальности» что оружие имеет «Н»: например, миномет имеет «Дальность Н48». Это аналогично тому, что в «Типе» указано, что оружие навесное.

Все навесное оружие стреляет по правилам взрывного оружия со следующими исключениями.

- При определении, можно ли использовать спас-бросок за укрытие, считается, что выстрел производится из середины шаблона взрыва, а не от стрелка. Помните о том, что модель внутри площадного ландшафта всегда имеет свой спас-бросок за укрытие вне зависимости от направления выстрела.
- Некоторые навесные виды оружия имеют минимальную дальность стрельбы, например, 12–48. Если при стрельбе Вы положили шаблон в пределах минимальной дальности (до броска на смещение), то выстрел не имеет эффекта – так же, как если бы Вы положили его за пределами максимальной дельности.
- Навесное оружие всегда вызывает тест на Залегание. Полные правила для тестов на Залегание читайте в соответствующем разделе этой книги.
- Навесное оружие может вести огонь по целям, которое оно не видит, но в таком случае Умение стрелять команды мало на что влияет, и шаблон смещается на полные 2D6 без поправки на BS.

Пример	Дальность	Сила	AP	Тип
Метало	48 дюймов	5	5	Тяжелое 1, Взрыв, Навесное

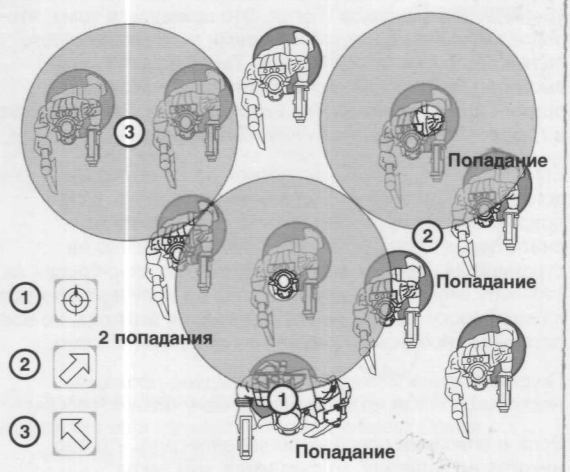
Залп батареи навесного оружия

Подразделения, которые включают несколько навесных орудий, могут вести огонь залпом. При этом один выстрел является лидирующим, а остальные ложатся рядом, накрывая большую площадь.

Положите и сместите первый шаблон по правилам, описанным выше. Это лидирующий выстрел. Далее за каждый дополнительный шаблон в залпе киньте Кубик направлений. Если выпадает стрелка, то дополнительный шаблон ложится в базовом контакте с шаблоном лидирующего выстрела в направлении, указанном стрелкой. Если выпадает значок «HIT», то Вы сами решаете, как положить шаблон, и можете положить его в соприкосновении с любым уже лежащим шаблоном. При этом может возникнуть ситуация, что *шаблоны накладываются друг на друга, но это* совершенно нормально.

После того, как Вы определите количество попаданий, которое нанес Ваш залп, бросайте на ранение и спас-броски в соответствии с общими правилами. Помните о том, что каждый шаблон наносит отдельные попадания, и одна модель может получить попадания от более чем одного шаблона, и каждое такое попадание считается отдельно.

Залп батареи навесного оружия



Лидирующий шаблон (1) не сместился, так как был кинут знак «HIT». Для второго и третьего шаблонов были выкинуты стрелки, и они были положены в соприкосновении с лидирующим шаблоном в направлении, указанном стрелкой. Помните о том, что каждый шаблон наносит отдельные попадания, и одна модель может получить попадания от более чем одного шаблона, и каждое такое попадание считается отдельно. Таким образом, первый шаблон нанес 4 попадания, второй – 2 и третий – 3, одно из которых Орку, который уже получал попадания от первого шаблона, то есть всего 9 попаданий. Если бы для второго или третьего шаблона выпал значок «HIT», то эти шаблоны можно было бы положить так, чтобы накрыть большее количество моделей, например, прямо поверх первого шаблона, накрывая 4 модели.

МЕЛЬТА-ОРУЖИЕ

Мельта-оружие (и ему подобное) выпускает высокотемпературный луч, способный проплавить самую твердую броню. Недостатком является то, что этот луч очень быстро теряет энергию и имеет небольшой радиус действия. При выстреле из мельта-оружия на дальность меньше половины максимальной Вы можете бросить дополнительный D6 на пробивание брони, кидая, таким образом, 2D6+Сила. Более подробные правила относительно стрельбы по машинам смотрите в соответствующем разделе этой книги.

Пример	Дальность	Сила	AP	Тип
Мельта	12 дюймов	8	1	Штурмовое 1, Мельта

ВЫСОКОЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Такое оружие выпускает сконцентрированный луч, способный пронзить любую броню на субмолекулярном уровне. При пробивании брони это оружие считает броню более 12 равной 12.

Пример	Дальность	Сила	AP	Тип
Огненное копье	36 дюймов	8	2	*Тяжелое* 1, Высокоэнергетическое

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Если стрелковой огневой мощи не хватает для того, чтобы изгнать противника с занимаемых им позиций или, наоборот, удержаться, требуются более жесткие меры силового воздействия. В ближнем бою воины сходятся в яростной рукопашной схватке, пытаясь *нанести противнику тяжкие телесные* повреждения штыками, клинками, когтями и прикладами.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В ФАЗУ БЛИЖНЕГО БОЯ

1 Движение атакующих

- Выберите одно свое подразделение
- Укажите, на какое подразделение противника оно будет совершать нападение.
- Подвиньте нападающее подразделение.
- Выберите свое следующее подразделение и повторите процедуру до тех пор, пока не совершите все желаемые нападения.

2 Реакция защищающегося

- Противник выбирает одно подразделение, которое подверглось нападению.
- Противник двигает все модели в выбранном подразделении так, чтобы они вступили в базовый контакт с моделями противника или по хотя бы стали Занятыми в ближнем бою.
- Выберите другое подвергнувшееся нападению подразделение и повторите процедуру до тех пор, пока не отработаете таким образом все подразделения.

3 Отыгрыш ближнего боя

- Выберите ближний бой
- Отработайте ближний бой. Связанные модели наносят свои атаки в порядке Инициативы, противники используют спас-броски за доспехи, если могут.
- Определите результат боя. Сложите раны, нанесенные каждой стороной в ближнем бою. Сторона, нанесшая больше всего ран, считается победившей.
- Проигравший проходит тест на Мораль. Если тест провален, то проигравшее подразделение начинает отступать. Если тест пройден, переходите к пункту Сплочение.
- Стремительное продвижение, отступление и консолидация. Подразделение, отступающее из ближнего боя, должно пройти тест на успешный отрыв от противника. Если тест провален, то подразделение поймано и немедленно уничтожается. Победитель выполняет Консолидацию.
- Сплочение! Если подразделения все еще остаются в ближнем бою, то все модели в них должны подвинуться к моделям противника для того, чтобы вступить с ними в базовый контакт или стать Занятыми.
- Выберите другой ближний бой и отработайте его, как описано выше.

ОБЪЯВЛЕНИЕ НАПАДЕНИЙ

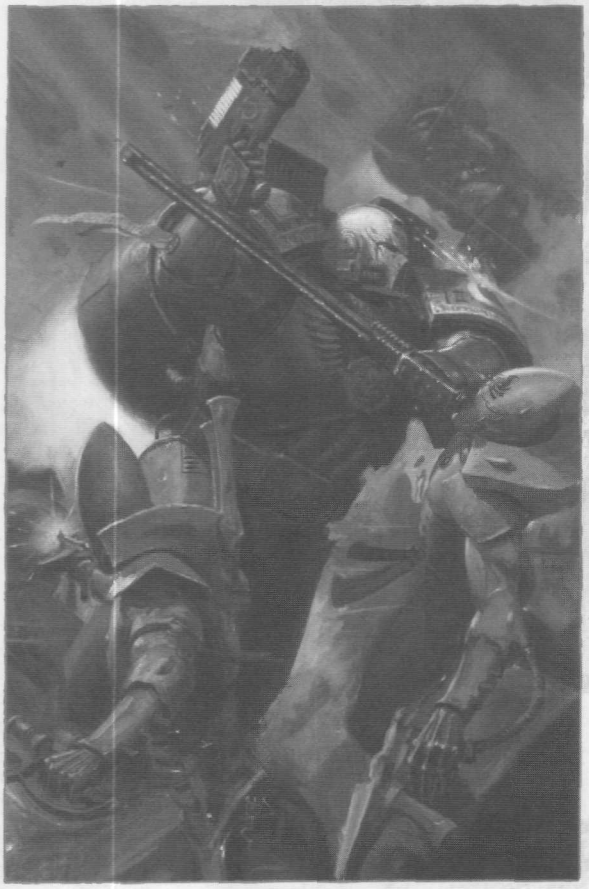
В свою Фазу ближнего боя игрок может нападать теми своими подразделениями, которые, как он считает, могут добежать до врага. Некоторые подразделения обязаны пытаться напасть, как этого требуют их специальные правила. Нападение производится на дальность до 6 дюймов, если нет спецправил, которые влияют на это. Нападает подразделение со скоростью самой медленной модели. Подразделение может нападать на любое подразделение противника, до которого может дойти хотя бы одна модель в подразделении, совершая свое нападающее движение (избегая препятствий типа непроходимого ландшафта или других моделей врага, нападать на которые игрок не хочет).

КТО НЕ МОЖЕТ НАПАДАТЬ

Не могут нападать в свою Фазу ближнего боя:

- Подразделения, уже связанные в ближнем бою
- Подразделения, которые бежали в Фазу стрельбы (страница 16).
- Подразделения, которые окопались (страница 24)
- Подразделения, которые вели огонь из скорострельного или тяжелого оружия в Фазу стрельбы (страница 28).
- Подразделения, которые отступают (страница 45).

Кроме того, подразделение, которое стреляло *в предыдущую Фазу стрельбы, может объявлять* нападения только против того подразделения, в которое оно стреляло. Исключение – нападение на несколько подразделений сразу.



ДВИЖЕНИЕ НАПАДАЮЩИХ

Нападающее подразделение теперь должно переместить свои модели в базовый контакт с моделями атакуемого подразделения или подразделений. Игрок должен подвинуть все модели одного атакующего подразделения, прежде чем начинать движение следующим отрядом. Атакующий игрок сам определяет, в каком порядке ему двигать подразделения.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАПАДАЮЩИХ МОДЕЛЕЙ

При нападении модели не могут двигаться через дружественные модели или проходить через свободное *пространство, если оно уже, чем ширина подставки.* Ваши модели не могут подходить ближе чем на 1 дюйм к моделям в подразделении, на которое Вы не нападаете.

При нападении Вы должны придвинуть как можно больше своих моделей к как можно большему количеству моделей противника – никаких полумер! Нападающее движение начинается с того, что Вы перемещаете одну модель в нападающем подразделении. Первой должна двигаться ближайшая к противнику модель, то есть модель, которая для вступления в базовый контакт должна потратить наименьшее количество своего движения. Киньте для подразделения и модели все положенные при нападении тесты на трудный и опасный ландшафт. Если первая модель в подразделении погибает при тесте на опасный ландшафт, то она удаляется, а Вы должны начать нападение снова, с другой модели. Придвиньте эту модель в базовый контакт к ближайшей модели в атакуемом подразделении противника по ближайшему *возможному пути. Если необходимо, пройдите тест на* трудный или опасный ландшафт. Если в результате теста на опасный ландшафт модель погибает, начните со следующей ближайшей модели. Если следующая *ближайшая модель вне дистанции атаки, то нападение* считается неудавшимся, и модель не двигается.

После того, как подвинута первая модель, остальные Вы может двигать в том порядке, в каком захотите. При этом следует учитывать некоторые ограничения:

- Самым важным ограничением является условие, что любая модель, совершающая нападение, должна *заканчивать свое нападающее движение* в правильном боевом построении с одной из моделей, которая уже подвигалась.
- Модель должна пытаться вступить в базовый контакт со свободной моделью противника, то есть с такой, которая еще не имеет дружественную модель в базовом контакте.
- *Если Ваша модель не может достигнуть свободной* модели, она должна вступить в базовый контакт с любой другой моделью противника.
- Если модель не может достичь базового контакта ни с одной моделью противника, она должна пытаться оказаться в пределах 2 дюймов от модели своего подразделения, которая находится в базовом контакте с моделью противника.
- Если и это невозможно, то модели просто должны после движения сохранить взводное построение.

Если следовать всем описанным выше условиям, то Ваше подразделение закончит свое нападающее движение в правильном взводном построении с максимумом моделей, участвующих в ближнем бою с максимальным количеством моделей врага.

НАПАДЕНИЕ НА БОЛЕЕ ЧЕМ ОДНО ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Если подразделения противника расположены близко друг от друга, то Вы имеете возможность совершить нападение сразу на несколько подразделений.

В начале Вы должны придвинуть ближайшую модель своего нападающего подразделения к ближайшей модели того подразделения противника, на которое Вы объявили нападение. Далее Ваши модели в подразделении могут двигаться в соответствии с правилами, изложенными в предыдущем разделе, и при этом вступать в базовый контакт с моделями в другом подразделении. Помните, что нападающие модели не могут разрывать правильное боевое построение, что ограничивает подобные маневры естественным образом.

Если нападающее подразделение стреляло по подразделению противника, то оно должно в первую *очередь пытаться напасть на него, то есть пытаться* придвинуть первую модель к модели в обстрелянном ранее подразделении. И если это не удается, то нападение считается неудавшимся, несмотря на возможность напасть на другие подразделения.

РЕАКЦИЯ НА НАПАДЕНИЕ

Если подразделение подвергается нападению, то все солдаты в нем бросаются в бой, чтобы отбросить врага.

После того как все нападающие подразделения подвигаются, игрок, контролирующий подразделения, подвергнутые нападению, ДОЛЖЕН придвинуть в подразделении модели, которые еще не находятся в базовом контакте с противником, в бой, то есть в базовый контакт. Все такие «свободные» модели двигаются на 6 дюймов к ближайшему противнику, и должны пытаться вступить в базовый контакт с моделью противника. Модели в атакуемом подразделении двигаются по тем же правилам, что и нападающие, но их движение не замедляется трудным ландшафтом, и они не бросают тестов на опасный ландшафт. Кроме того, это движение не может быть использовано для того, чтобы вступать в базовый контакт с моделями в подразделениях, которые не участвуют в этом бою.

ВЕДЕНИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

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

В ближнем бою атаки отрабатываются по тем же принципам, что и выстрелы в Фазу стрельбы. Каждая атака имеет шанс попасть, а каждая попавшая атака *имеет шанс нанести рану. Раненая модель использует* свой спас-бросок для того, чтобы пытаться защититься, и, если она проваливает свой спас-бросок, то удаляется с поля боя как убитая. Сколько атак наносится и какие *правила используются, описано далее.*

В ближнем бою удары наносят модели обоих игроков. Сколько атак делает каждая модель и кто бьет первым, описано далее. Если на поле боя одновременно происходит несколько ближних боев, то тот игрок, чей раунд сейчас идет, решает, в каком порядке они будут отрабатываться. Вы должны полностью отработать один ближний бой, прежде чем переходить к следующему.

КТО МОЖЕТ СРАЖАТЬСЯ?

Рукопашный бой - это взаимная схватка обеих сторон, бегающих, прыгающих в разные стороны, увертывающихся, рубящих и полосующих друг друга. Это также включает стрельбу в противника в упор. Все это ближний бой.

Подразделения, в которых есть модели, находящиеся в базовом контакте с противником, называют "связанными в ближнем бою подразделениями" или просто "связанными подразделениями".

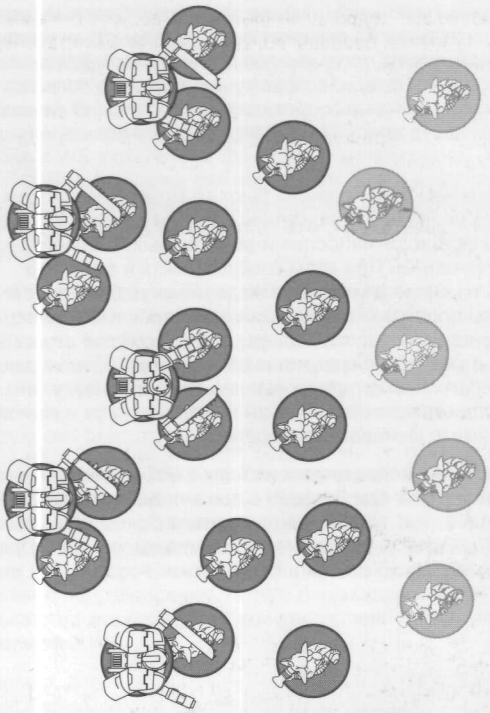
Следующие модели в связанном подразделении считаются занятыми в ближнем бою.

- Модели в базовом контакте с моделями противника.
- Модели, которые находятся в пределах 2 дюймов от моделей своего подразделения, которые находятся в базовом контакте с моделями противника.

Все занятые модели сражаются с полным своим количеством атак и могут использовать любое специальное оружие ближнего боя, которое они имеют. Все другие модели находятся слишком далеко от фронта боя, чтобы принимать в нем активное участие и наносить свои атаки по противнику, но они могут быть убиты противником во время боя.

Какие модели являются занятыми в ближнем бою, определяется в начале Фазы ближнего боя, перед нанесением всех атак. По мере того, как будут отрабатываться атаки и удаляться убитые, можно запутаться в том, какие модели принимали участие в бою, поэтому будет лучше, если все незанятые модели Вы повернете спиной к ближнему бою в знак того, что они в нем активного участия не принимают.

Занятые модели



Все гретчины, которые находятся в базовом контакте с Десантниками и находятся в пределах 2 дюймов от моделей в базовом контакте, считаются занятыми в ближнем бою. Гретчины, которые не участвуют в ближнем бою, отмечены светло-серым тоном.



КТО БЬЕТ ПЕРВЫМ?

В ближнем бою все решают рефлексы. Сильный, но медлительный боец может быть убит быстрым и ловким воином еще до того, как получит шанс использовать свою силу. Правда, следует учитывать, что большая часть медлительных противников достаточно сильна и твердокожа для того, чтобы выдержать большую часть атак.

В ближнем бою первыми бьют те модели, у которых выше параметр Инициативы. Модели наносят свои атаки по очереди: от наиболее инициативных моделей и далее по убыванию. При этом следует иметь в виду, что некоторые медлительные модели могут быть просто убиты более инициативными противниками до того, как получат шанс нанести удары сами. Если две стороны имеют модели с одинаковой Инициативой, то их атаки отрабатываются одновременно. Имейте в виду, что в ряде случаев способности и оружие могут изменять параметр Инициативы модели.

Например, подразделение Космических Десантников (Инициатива 4) и Ветеран-Сержант с Силовым Кулаком (Инициатива 1) нападают на ватагу Орков (Инициатива 2). Первыми бьют простые Десантники, потом – Орки, и в самом конце Ветеран-Сержант.

«Дави людишек!»

Гхазкулл Трака

НАПАДЕНИЕ ЧЕРЕЗ УКРЫТИЕ

Отряды, занимающее укрытие, имеют огромное преимущество в рукопашном бою. Они могут стрелять из-за укрытия по приближающимся врагам, а затем внезапно ударить по ним, в то время как враги не видят обороняющихся до последнего момента.

Если во время перемещения моделей в соответствии с правилами, приведенными на странице 34, какая-нибудь модель в подразделении должна войти в трудный или опасный ландшафт, то все подразделение должно пройти соответствующий тест. Нападение в укрытии имеет два недостатка. Во-первых, подразделение может быть настолько замедлено движением через трудный ландшафт, что может просто не добежать до подразделения противника. Следует иметь в виду, что если подразделение остановилось в 1 дюйме от противника в Фазу движения, то оно все равно добегает до противника через трудный ландшафт, даже если на тесте на трудный ландшафт выпало две единицы.

Вторым недостатком является то, что противник имеет преимущество укрытия, и может использовать его в полную силу. Если при нападении подразделение проходит тест на трудный или опасный ландшафт, то Инициатива всех моделей в подразделении уменьшается до 1 на этот раунд боя, вне зависимости от любых модификаторов к Инициативе. Помните о том, что при нападении Вы должны нападать на как можно большее количество моделей противника, и не можете нападать «частично», чтобы избежать теста – никаких полумер!

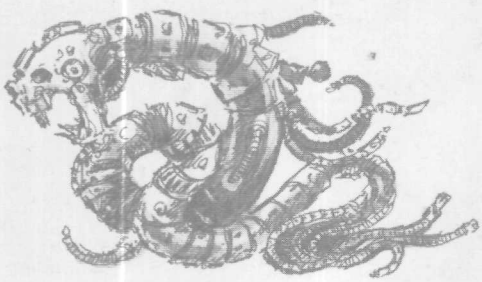
Если подвергаемое нападению подразделение уже связано в ближнем бою в прошлый раунд или окапывалось в прошлую Фазу стрельбы, то оно не получает бонусов за укрытие: защищающиеся так же не готовы к нападению, как и нападающие, и ближний бой отрабатывается в соответствии с общими правилами.

ГРАНАТЫ

В игре Warhammer 40000 гранаты чаще всего используются в ближнем бою, ну или непосредственно перед ним. Удачно брошенная граната может сильно помочь как в атаке, так и в обороне. Ниже приведены правила для наиболее часто встречающихся типов гранат. Несмотря на то, что гранаты не наносят прямого вреда врагу, их действие учитывается в атаках модели в ближнем бою.

Штурмовые гранаты (осколочные, плазменные и так далее)
Штурмовые гранаты чаще всего используются для прикрытия атаки. Бросаемые на позиции укрепившегося врага, они заставляют его прижиматься к земле и мешают ему в полной мере использовать преимущества укрытия. Это могут быть примитивные осколочные гранты или стик-бомбы Орков, или более продвинутые плазменные гранаты Эльдаров. Модель, несущая штурмовые гранаты, не получает пенальти к своей Инициативе за нападение через трудный или опасный ландшафт.

Защитные гранаты (фотонные и подобные гранаты)
Защитные гранаты предназначены для ошеломления противника потоком звуковых и световых волн. Если подразделение противника нападает на подразделение, которое имеет защитные гранаты, то нападающее подразделение не получает бонуса к атакам за нападение. Это распространяется и на те подразделения, которые получают больше одной атаки при нападении (отменяет все атаки, получаемые при нападении). Если подвергаемое нападению подразделение уже связано в ближнем бою в прошлый раунд или окапывалось в прошлую Фазу стрельбы, то оно не может использовать защитные гранаты.



КОЛИЧЕСТВО АТАК

Как описано выше, модели наносят свои атаки в порядке Инициативы. Если модель жива, то, когда приходит ее инициативный шаг, она наносит свои атаки. Не важно, что все модели противника, с которым она была в базовом контакте, могут быть уже мертвы – возможность наносить атаки определяется на начало ближнего боя. Если модель была занята в ближнем бою на момент начала боя и дожила до своего инициативного шага, то она может наносить свое полное количество атак.

Количество атак модели указано в ее профиле в графе «Атаки». Модели также получают следующие бонусы к атакам в ближнем бою:

- +1 за нападение. Модель, которая совершает нападение в первый раунд ближнего боя, получает *бонус к атакам в +1.*
- +1 за два оружия ближнего боя. Модель, которая имеет два оружия ближнего боя (чаще всего это пистолет и боевой клинок / пиломеч / коготь), получает бонус к атакам в +1 на все раунды ближнего боя. *Модель, которая имеет более двух видов оружия,* не получает дополнительных бонусов, ведь рук у нее в любом случает только две (хотя и тут возможны варианты, но они описаны уже в правилах самой модели).
- *Иные* бонусы. Некоторые модели могут иметь свои собственные специальные правила и оружие, которое будет давать им бонус к атакам в ближнем бою.

Следует иметь в виду, что бонусные атаки являются исключением из того правила, что никакой параметр не может быть поднят выше 10, и модель МОЖЕТ иметь более 10 атак.

Пример 1. Подразделение из пяти Десантников, совершающее нападение, имеет в сумме 10 атак (1 родная + 1 за нападение и умножить на 5). Тут следует отметить, что Десантники не смогут совершить нападение, если в Фазу стрельбы стреляли из своих болтеров.

Пример 2. Подразделение из 5 Орков с двумя оружиями ближнего боя имеет в сумме 15 атак (2 в профиле и +1 за дополнительное оружие ближнего боя и умножить на 5). Если же подразделение совершает нападение, то оно в сумме имеет 20 атак (15+1 на каждого за нападение).

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

За каждую атаку следует кинуть D6. Минимальное значение, необходимое для попадания, зависит от взаимных WS атакующего и атакуемого. Сравните WS атакующего и атакуемого и проконсультируйтесь с таблицей бросков на попадание в конце этой страницы. На пересечении строки с WS атакующего и столбца с WS атакуемого Вы найдете минимально необходимое значение для попадания. Как и в случае стрельбы, кубики за атаки с одинаковыми параметрами Вы можете бросать все вместе. Это сильно ускоряет процесс.

Общий принцип таков. Если WS атакующей модели выше, чем WS той модели, которую она бьет, то модель попадает на 3+. Если WS атакующей модели равен или меньше, чем WS той модели, которую она бьет, то модель попадает на 4+. Если WS атакующей модели более чем в два раза ниже, чем WS той модели, которую она бьет, то модель попадает на 5+.

Модели с разным WS в одном подразделении
Многие подразделения в мире Warhammer 40000 могут включать модели с разным значением WS. Если Вы атакуете такое подразделение, то атаки кидаются против WS, которое имеет большинство ЗАНЯТЫХ моделей в подразделении. Если в подразделении нет большинства моделей, то атаки отыгрываются против наибольшего WS.

Например, для подразделения из 20 Гротов (WS 2) и одного Работорговца Орков (WS 4) попадания отыгрываются по WS Гротов, так как их больше. Но модель использует свой собственный WS, когда сама наносит атаки. То есть если Гроты наносят свои атаки, они используют строку с WS 2, а Работорговец использует свой более высокий WS 4.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

WS атакующего \ WS обороняющегося	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Примечание: если модель имеет WS 0, то все атаки по ней проходят автоматически.



БРОСОК НА РАНЕНИЕ

Не все атаки, которые проходят по противникам, причиняют им вред. Ранения можно избежать с помощью специального оснащения, отпарировать удар в последний момент или, в крайнем случае, получить ранение, но поверхностное и несерьезное. Как и при стрельбе, после броска на попадание за каждое попадание Вы должны кинуть кубик на ранение. Чтобы определить значение кубика, которое требуется для успешного ранения, сравните Силу атакующего оружия и Стойкость цели, и проконсультируйтесь с таблицей на этой странице.

В большинстве случаев для броска на ранение в ближнем бою используется Сила самого атакующего, вне зависимости от оружия, которое он несет. Некоторые виды оружия ближнего боя дают дополнительные бонусы к Силе в ближнем бою, что оговаривается в описании самого оружия.
В подразделениях с моделями с разным показателем Силы нужно откидывать попадания отдельно (часто у них будет и разный показатель Инициативы).

Например, в подразделении Гротов атаки Гротов отыгрываются с использованием их Силы (которая равна 2), а атаки Работорговца отыгрываются с более высокой Силой 3.

Модели с разной Стойкостью в одном подразделении
Если в подразделении присутствуют модели с разным значением Стойкости, для отыгрывания попаданий в ближнем бою следует использовать Стойкость, которую имеет большинство моделей. Если в подразделении нет доминирующей Стойкости, то используется наибольшая Стойкость.

Знай своего врага, умертви своего врага.

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

Сила \ Стойкость	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

N в таблице означает, что попадание с такой жалкой Силой не может нанести рану цели с такой высокой Стойкостью. Помните также, что «1» при броске на ранение – всегда провал.

Распределение ран
После того, как Вы определили, сколько ран получает подразделение от моделей с данным значением Инициативы (или как говорят, на данном инициативном шаге), Вы должны распределить их по подразделению так же, как и ранения от стрельбы. То есть если в Вашем подразделении все модели одинаковые, Вы просто делаете спас-бросок за каждую нанесенную рану, и подразделение получает одну рану за каждый провал, что чаще всего приводит к удалению моделей. Если в Вашем подразделении есть разные модели, то перед спас-бросками Вы должны произвести распределение ран, как это описано на странице 25.

В любом случае, все модели в подразделении, а не только те модели, которые заняты в ближнем бою, могут быть потенциальными жертвами ближнего боя. Это отображает то, что ближний бой – это не шахматная партия, а общая свалка людей и ксеносов на поле боя, где каждый норовит принять участие в уничтожении врага, а побеждающие прорываются вглубь строя защищающихся, убивая всех на своем пути. В игровом смысле это означает, что Вы можете удалять убитые модели, не занятые в ближнем бою, чтобы Ваши занятые модели могли прожить дольше и нанести-таки свои атаки по врагу. Все правила по распределению ран, включая отдельный учет ран по группам и немедленную смерть, применимы к ближнему бою так же, как и к ранам от стрельбы.

СПАС-БРОСКИ
Модели, которые получили попадание и рану в ближнем бою, могут использовать свои доспехи для того, чтобы избежать смерти. Модели могут использовать свой спас-бросок вне зависимости от силы противника, но некоторые наиболее сильные твари, в частности, Монстры, или некоторые виды оружия ближнего боя способны пронзить любые доспехи, отменяя спас-бросок совсем. Во всем остальном спас-броски в Фазу ближнего боя проходятся по тем же правилам, что и в Фазу стрельбы.

Спас-бросок за укрытие неприменим в ближнем бою. Это значит, что модель не может использовать спас-бросок за укрытие против атак в ближнем бою и не может окопаться по вполне понятным причинам.

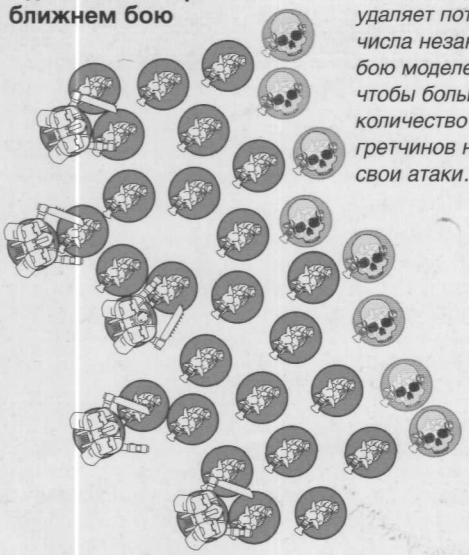
Помните о том, что непробиваемые спас-броски МОГУТ быть использованы в ближнем бою против атак, которые не допускают спас-бросков за доспехи, в соответствии с общими правилами.

УДАЛЕНИЕ УБИТЫХ
Вся правила для удаления убитых, описанные в разделе стрельбы, применимы и в ближнем бою.

Если модель получает рану до того, как наступит ее инициативный шаг, она уже не может отбить атаки. Если атаки производятся одновременно, просто не удаляйте те модели, которые должны быть на этом инициативном шаге, до тех пор, пока он не закончится, в качестве напоминания для самого себя о том, что они все-таки должны отбить атаки.

Могилы мучеников есть фундамент Империи.

Удаление потерь в ближнем бою



Игрок за Орков удаляет потери из числа незанятых в бою моделей, чтобы большее количество гретчинов нанесло свои атаки.

РЕЗУЛЬТАТ БОЯ
Рукопашный бой относительно скоротечен, но имеет серьезные последствия. Та сторона, которая берет верх, обычно обращает врага в бегство или заставляет отступить. Чтобы определить, какая сторона одержала победу в этом раунде ближнего боя, подсчитайте общее количество ран, нанесенных каждой стороной. Нанесшая большее количество ран сторона становится победителем, а проигравший должен пройти тест на Мораль. Провал теста на Мораль может привести к отступлению или к полному уничтожению подразделения. Следует иметь в виду, что считаются только фактически нанесенные раны: раны, которые были остановлены спас-бросками, не считаются.

Если стороны нанесли друг другу равное количество ран, то бой в этот раунд закончился вничью.

Если одна сторона полностью уничтожает другую, то она считается автоматически выигравшей ближний бой, даже если понесла большие потери. Победитель может консолидироваться, как это описано далее.

Помните о том, что раны засчитываются после всех спас-бросков любого вида, включая разнообразные эффекты типа специального правила «Не зная боли». Кроме того, учитываются только раны, реально нанесенные моделям в подразделении: например, не учитываются лишние раны, полученные моделью сверх параметра «Раны». Учитываются ВСЕ раны, полученные подразделением от правила «Немедленная смерть», то есть если одна рана с Силой немедленной смерти убила модель с 3-мя ранами, это засчитывается в результате боя как 3 раны. В редких случаях модели могут наносить в ближнем бою раны себе или своей стороне: такие раны засчитываются как раны, нанесенные противником, в соответствии с общими правилами.

ТЕСТ НА МОРАЛЬ
Подразделения, которые проиграли ближний бой, должны пройти тест на Мораль. Если они проваливают тест, то должны оставить занимаемую позицию и начать отступать. Если тест успешно пройден, то проигравшее подразделение остается на месте и продолжает бой без дальнейших отрицательных последствий. Тесты на Мораль и отступление описаны далее (страница 43).

СТРЕМИТЕЛЬНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда подразделение отступает из битвы, победитель пытается совершить стремительное продвижение, чтобы добить отступающих врагов.

Отступающее и победившее подразделения кидают по D6 и прибавляют значение Инициативы моделей в подразделении.

Для этого теста всегда используется немодифицированная Инициатива существа до всяких модификаторов. Если в подразделении присутствуют модели с разной Инициативой, то используется Инициатива большинства моделей. Если большинства нет, то используется наибольшая Инициатива. Получившиеся значения сравнивают.

- Если результат победителя больше или равен *результату проигравшего, то проигравшему не дали* отступить, и его подразделение считается рассеянным и уничтоженным. Подразумевается, что солдаты подразделения разбежались, погибли под ударами ликующего врага, были захвачены в плен или *получили тяжелые ранения. Уничтоженное* подразделение удаляется с поля боя. Против такого уничтожения неприменимы никакие спас-броски за доспехи или другие специальные правила, связанные с возрождением (например, специальное правило Некронов «Мы вернемся»). Для этих неудачников битва закончилась, и они более не принимают в ней участие.
- Если результат отступающего подразделения больше *результата победителя, то отступающий сумел успешно* выйти из ближнего боя. Он совершает отступление, как это описано далее. Победитель может совершить консолидацию. Смотрите страницу 45.

КТО НЕ МОЖЕТ СОВЕРШАТЬ СТРЕМИТЕЛЬНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ

Если победившее подразделение все еще связано в ближнем бою с другим подразделением, то оно не может совершать стремительное продвижение. В таком случае отступающее подразделение отрывается автоматически.

Также некоторые подразделения имеют специальные правила, которые не дают им совершать стремительное продвижение, что оговорено в их описании. В таком случае отступающее подразделение также отрывается автоматически.

СПЛОЧЕНИЕ

В конце каждой Фазы ближнего боя модели в связанном подразделении, которые не являются занятыми, ДОЛЖНЫ продвинуться вперед на дистанцию до 6 дюймов, чтобы вступить в базовый контакт с моделями противника или подойти на 2 дюйма ближе к своим моделям, находящимся в базовом контакте с противником. Это называется "Сплочение". Это движение производится по тем же принципам, что и движение нападающих моделей, но не замедляется трудным ландшафтом и не требует тестов на опасный ландшафт.

Первым сплочение моделей в ближнем бою выполняет тот игрок, чей раунд сейчас идет. Это движение не может быть использовано для того, чтобы вступить в базовый контакт с моделями подразделений, не *занятых в этом ближнем бою. Далее то же самое делает* второй игрок.

В редких случаях, когда сплочения обоих игроков не хватает для того, чтобы привести модели в подразделениях в базовый контакт (что весьма необычно, 12 дюймов все-таки), подразделения считаются эффективно закончившими ближний бой и могут консолидироваться вместо сплочения.

Подразделение, связанное в ближнем бою, не может двигаться и стрелять, а может делать только сплочение.

КОНСОЛИДАЦИЯ

В конце ближнего боя подразделение, которое осталось без противников из-за того, что оно всех их уничтожило либо они все сбежали, может совершить «Консолидацию».

Победитель может продвинуть свои модели на дальность до D6 дюймов для того, чтобы перестроить подразделение или занять более выгодную позицию. Консолидация не может быть использована для нападения на другое подразделение. Это, в частности, значит, что подразделение при консолидации не может подойти ближе чем на 1 дюйм к подразделениям противника, включая подразделения, которые отступили из этого боя.

Подразделение, совершающее консолидацию, не замедляется эффектами трудного ландшафта и не проходит тестов на опасный ландшафт.

СТРЕЛЬБА В БЛИЖНИЙ БОЙ И ИЗ НЕГО

Модели, которые находятся в связанном подразделении, не могут стрелять в свою Фазу стрельбы. Их внимание полностью посвящено ближнему бою. В свою очередь, игроки не могут стрелять по моделям, принадлежащим к связанным подразделениям.

Несмотря на то, что в обычной обстановке модели в ближнем бою не могут быть жертвами стрельбы, на них могут случайно упасть шаблоны взрывного оружия. В таком случае шаблон поражает модели в соответствии со своими правилами. Связанные подразделения не должны проходить тесты на залегание или Мораль от потерь – более всего они заботятся о том, как не получить штык под ребро!

Замены фанатизму нет!

МНОГОСТОРОННИЙ БОЙ

Если одно подразделение ведет ближний бой с несколькими подразделениями противника, то говорится, что подразделение вовлечено в многосторонний бой. В связи с дополнительной сложностью многосторонний бой требует дополнительных правил, которые Вы найдете далее.

РЕАКЦИЯ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Если подразделение, уже участвующее в ближнем бою с предыдущего хода, атаковано новым подразделением противника, то оно реагирует как обычно. Модели этого подразделения должны быть придвинуты в базовый контакт с любым из подразделений противника, находящимся в ближнем бою, а не только с тем подразделением, которое только что атаковало.

АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

Атаки подразделения должны быть распределены между противниками по следующим принципам:

- Модели, которые на начало ближнего боя участвуют в бою с одним подразделением противника, должны наносить свои атаки по подразделению, в бою с которым они участвуют.
- Модели, которые на начало ближнего боя участвуют в бою с несколькими подразделениями противника, могут наносить свои атаки по любому из доступных для них подразделений. Заявите, как Вы собираетесь разделить атаки, прежде чем будете их отрабатывать.

РЕЗУЛЬТАТ БОЯ

При определении победителя в ближнем бою сложите раны, нанесенные всеми подразделениями одной стороны. Побеждает сторона, подразделения которой нанесут в сумме больше всего ран. Все подразделения проигравшей стороны должны проходить тест на Мораль (ко всем подразделениям проигравшей стороны применяются одинаковые пенальти). Помните о том, что победившее подразделение может совершать стремительное продвижение или консолидацию только в том случае, если все противостоявшие ему подразделения побежали или уничтожены. Каждое победившее подразделение, которое может совершать стремительное продвижение, делает один бросок (D6 + Инициатива) и сравнивает результат с результатами всех бегущих подразделений противника. Все подразделения, чей результат равен или меньше



результата этого победившего подразделения, им уничтожены.

В конце Фазы ближнего боя все подразделения, участвующие в многостороннем ближнем бою, выполняют сплочение. Если сплочение не позволяет привести модели в базовый контакт, то надо стараться занять модели в ближнем бою с любым из подразделений. Если и это невозможно, то все подразделения могут консолидироваться.

Многосторонний бой



Орки-Воины

Гретчины

Подразделение Десантников напало на два подразделения: Орков и Гретчинов. Десантник 1 может выбрать, с каким подразделением Орков драться. Десантники 6 и 7 могут выбрать, по какому подразделению наносить свои атаки, так как они оба находятся в 2 дюймах от моделей, которые находятся в базовом контакте с моделями обоих подразделений противника.

Десантники 2, 3, 4 и 8 могут наносить свои атаки только по тем подразделениям, в базовом контакте с которыми они находятся. Десантник 5 может наносить свои атаки только по подразделению Гретчинов, ибо он находится в 2 дюймах от той модели, которая находится в базовом контакте с моделью из подразделения Гретчинов.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Даже несмотря на то, что на полях сражений в 41-м тысячелетии господствует высокомощное лазерное и плазменное оружие, рукопашный бой не изжил себя и остается обычным явлением при осаде, контактных боях в городе и в укреплениях. Победителями из него выходят не благодаря стратегическим нюансам, а благодаря ярости и стойкости солдат. Опытные воины всегда имеют с собой на этот случай лишний кинжал, гранату или еще какой-нибудь неприятный сюрприз для противника. Оружие разделено на две категории:

ОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Это наиболее примитивное оружие ближнего боя. Такое оружие не приносит носителю никакого дополнительного бонуса в ближнем бою, просто дает ему возможность эффективно использовать свою силу и навык ближнего боя. Пистолеты также могут использоваться в ближнем бою, но считаются простым оружием ближнего боя.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Специальное оружие ближнего боя включает самые разнообразные виды оружия, которое улучшает характеристики бойца в бою. Иногда оружие также накладывает пенальти на бойца, что является частью специальных правил оружия:

Силовое оружие
Силовое оружие (чаще всего меч, но иногда можно встретить топоры, сабли или булавы) имеет встроенный генератор разрушительного силового поля. Такое поле окружает клинок оружия и при соприкосновении с любым материалом разлагает его на молекулы. Клинок, окруженный разрушительным полем, пронзает металл доспехов, плоть и кости без задержки. От попаданий силовым оружием неприменимы спас-броски за доспехи. Непробиваемые спас-броски могут использоваться без ограничений.

Грозовые Когти
Грозовые Когти представляют собой оружие, состоящее из нескольких силовых клинков в форме когтистой лапы, отсюда и название. При броске на ранение этим оружием Вы можете перебрасывать проваленные броски, и от ран, нанесенных этим оружием, неприменимы спас-броски за доспехи.

Психосиловое оружие
Правила для психосилового оружия описаны на стр. 50.

Ядовитое оружие
Название оружия говорит само за себя. Это могут быть клинки, смоченные в смертельном яде, когти инопланетных монстров или покрытые варп-слизью клинки предателей. Такое оружие всегда наносит рану на 4+, вне зависимости от Силы атакующего и Стойкости цели. Некоторые виды ядов особенно смертельны – они наносят рану на 3+ или даже на 2+, что оговорено в описании оружия в кодексах. Кроме того, если Сила использующей оружие модели выше Стойкости цели, то модель должна перебрасывать проваленные броски на ранение. Ядовитое оружие не дает бонусов в ближнем бою с машинами.

Силовой Кулак / клешня
Силовой Кулак – это более мощная, но и более тяжелая версия силового оружия. Чаще всего это массивная перчатка с мощным генератором разрушительного поля. Силовой Кулак удваивает Силу носителя (до максимума в 10), и атаки, нанесенные этим оружием, игнорируют спас-броски за доспехи. Помните о том, что Силовой Кулак удваивает только базовую Силу носителя, все бонусы прибавляются позднее. Модель с Силовым Кулаком всегда наносит свои атаки с Инициативой 1 вне зависимости от любых других бонусов к Инициативе (включая гранаты, укрытие и все такое прочее).

Громовой Молот
Громовой Молот – это усиленная версия Силового Кулака. Такой Молот наносит по цели шоковый удар, способный оглушить любого противника или даже контузить команду танка. Громовой Молот производит тот же эффект, что и Силовой Кулак. Кроме того, любая получившая рану от Молота и не убитая модель в следующий раунд считается имеющей Инициативу 1. Машина, которую ударил Молот, получает результат «Команда оглушена» в дополнение ко всем остальным последствиям удара Молота (смотрите страницу 67).

Суперострое оружие
При правильном применении такое оружие может одним ударом пронзить доспехи, плоть и кости. Если при броске на ранение из такого оружия выпадет «6», попадание наносит рану автоматически, вне зависимости от Стойкости цели, и это попадание считается нанесенным силовым оружием. При нанесении попадания по машине, если при броске на пробивание брони выпадает «6», Вы можете кинуть дополнительные D3 и прибавить выпавшее число к результату пробивания брони.

Ведьмин Меч
Ведьмин Меч является оружием Эльдаров. Такой клинок, сделанный из психической кости, является проводником психической силы носителя. Этот клинок всегда наносит рану на 2+, вне зависимости от Стойкости цели. Спас-броски применимы, как обычно. Против машин Ведьмин Меч увеличивает Силу носителя, она считается равной 9.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДВУХ ЕДИНИЦ ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Некоторые модели могут нести по две единицы оружия ближнего боя и использовать их в ближнем бою. Ниже даны правила для разнообразных комбинаций обычного и специального оружия ближнего боя. Если модель использует двуручное оружие, например, приклад винтовки или двуручный топор, то, соответственно, она не может использовать второе оружие.

Два обычных оружия ближнего боя
Модель получает бонус к атакам в +1 в соответствии с общими правилами, страница 37.

Два одинаковых специальных оружия ближнего боя
Модель получает бонус к атакам в +1 и ДОЛЖНА использовать специальные правила специального оружия, включая все бонусы и пенальти.

Одно обычное и одно спец. оружие ближнего боя
Модель получает бонус к атакам в +1 и ДОЛЖНА использовать специальные правила специального оружия, включая все бонусы и пенальти.

Силовые Кулаки, Громовые Молоты и Грозовые Когти являются исключением из этого правила: при использовании этих видов оружия и обычного оружия ближнего боя модель не получает бонус в +1 атаку за второе оружие ближнего боя. Только два одинаковых подобных оружия дадут бонус к атакам и возможность использовать специальные правила оружия.

Два разных специальных оружия ближнего боя
В каждую Фазу ближнего боя модель может решать, какое оружие она использует (со всеми бонусами и пенальти за выбранное оружие), но при этом модель никогда не получает бонуса за дополнительное оружие ближнего боя.

МОРАЛЬ

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

Тесты на Мораль – это специальный вид теста на Лидерство. Следует иметь в виду, что тест на Лидерство также используется и для других целей. Например, Психотест и тест на Лидерство – не одно и то же, что тест на Мораль.

ТЕСТ НА МОРАЛЬ

Для прохождения теста на Мораль модели используют параметр Лидерства. Лидерство само по себе отображает тренированность, дисциплинированность и целеустремленность солдат на поле боя. Для прохождения теста киньте 2D6 и сравните с показателем Лидерства. Если результат ниже, чем Лидерство, то тест успешно пройден. Если результат больше Лидерства, то тест провален, и подразделение должно немедленно начать отступать.

У некоторых подразделений есть специальные правила, касающиеся тестов на Мораль и описанные в соответствующих кодексах. К примеру, некоторые особенно фанатичные подразделения могут игнорировать правила Морали. Одни подразделения всегда успешно проходят тесты на Мораль, в то время как другие всегда успешно проходят тесты на Лидерство. Это тонкая, но существенная разница. Так, подразделение, которое всегда успешно проходит тест на Мораль, должно проходить тест на Залегание.

«Воины Ультрамара! Здесь мы будем стоять насмерть. Если смерть – наша судьба, то мы встретим ее с верой в Императора и Его светом в наших глазах. Если нам суждено погибнуть, то мы погибнем: но мы не отступим!»

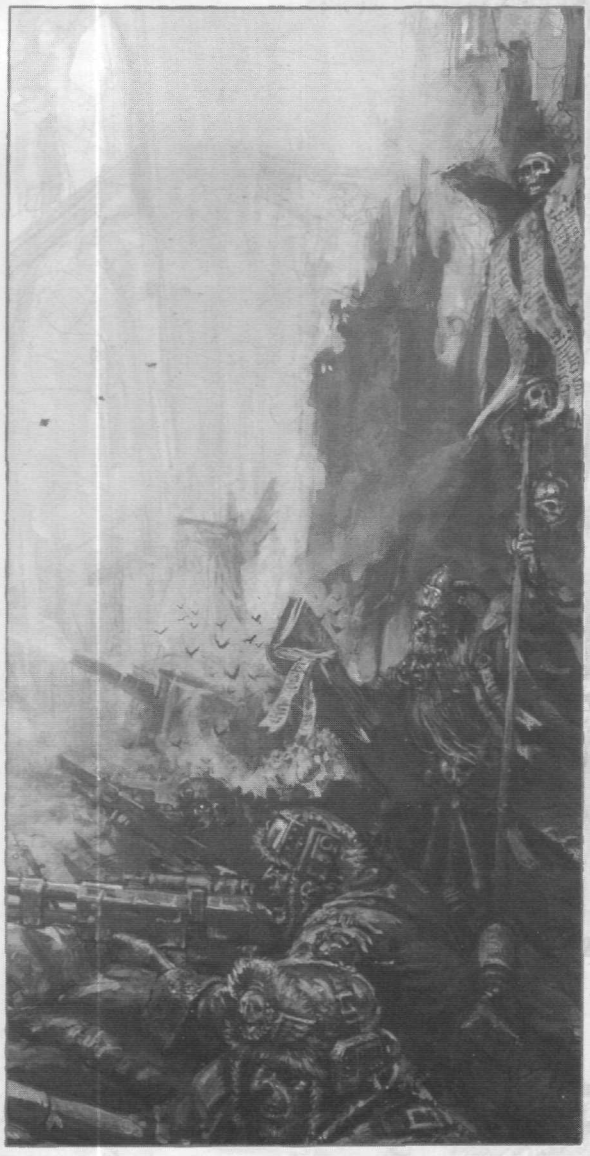
Марнеус Калгар, Лорд Макрагга

МОДИФИКАТОРЫ К ТЕСТУ НА МОРАЛЬ

При некоторых условиях тесты на Мораль труднее проходить. Например, подразделение, которое понесло тяжелые потери в бою, с гораздо большим трудом сдерживает естественное желание бежать от огня противника. Пенальти могут уменьшить Лидерство подразделения на -1, на -2 и даже больше.

ОТЧАЯННЫЙ ГЕРОИЗМ

Иногда воины отказываются поддаваться низменному чувству страха и отважно бросаются в бой, который становится для них последним. Некоторые называют это глупостью, а некоторые – героизмом. Если при тесте на Мораль выпадает значение 2 (то есть две единицы), то тест считается пройденным, несмотря на все модификаторы.



ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТОВ НА МОРАЛЬ

Подразделение должно проходить тест на Мораль в следующих ситуациях:

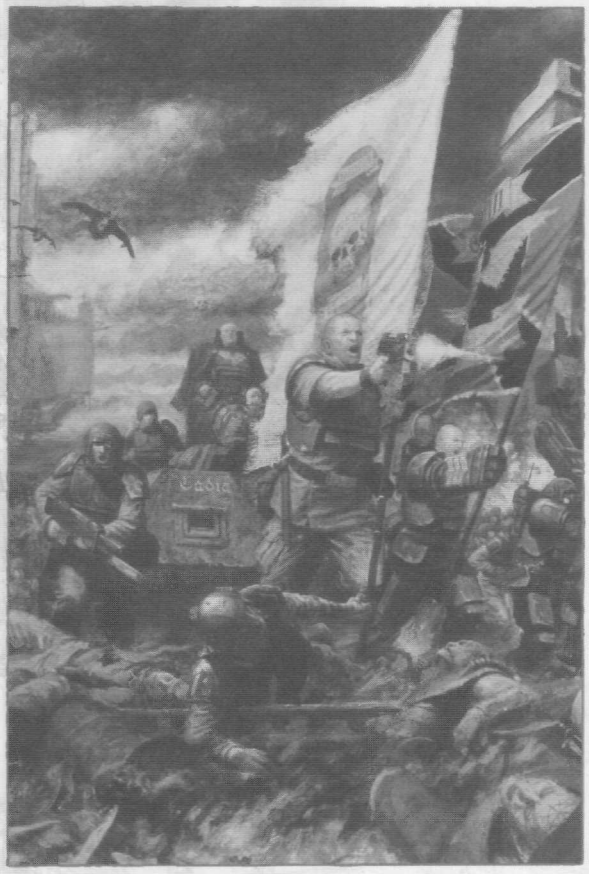
A) Потери
Подразделение должно пройти тест на Мораль, если в одну фазу потеряло 25% и более своих моделей убитыми. При этом потери, понесенные от ближнего боя, не учитываются – это отдельный тест с отдельными правилами.

Если подразделение связано в ближнем бою, то оно не должно проходить тест за потери в 25% и более.

Если подразделение проваливает тест, то оно должно начать отступать.

Пример: если подразделение в 5 моделей теряет одну модель от стрельбы противника, то оно не должно проходить тест на Мораль, так как 1 – это менее чем 25% от 5. Но если в следующий раз подразделение теряет еще одну модель, то оно уже должно проходить соответствующий тест, ибо от 4 это уже 25%.

B) Танковый шок
Если на подразделение надвигается многотонный танк, то подразделение может не выдержать атаки и попытаться бежать с поля боя. Если подразделение подвергается танковому шоку, оно должно пройти тест на Мораль. Если подразделение проваливает тест, то оно должно начать отступать. Полные правила танкового шока описаны на странице 68.



C) Поражение в ближнем бою
Если подразделение проигрывает раунд ближнего боя, (то есть нанесло ран меньше, чем получило), оно должно пройти тест на Мораль. Если подразделение проваливает тест, оно должно начать отступать.

Подразделение получает пенальти в -1 к своему Лидерству при прохождении этого теста за каждый пункт, на который подразделение проиграло ближний бой.

Пример. Подразделение Имперской Гвардии проиграло ближний бой, нанеся 1 рану и получив в ответ 3. Лидерство подразделения равно 7, так что тест на поражение в ближнем бою подразделение проходит с Лидерством 5 (7 – 2).



НЕ ОТСТУПАТЬ!

На поле боя можно довольно часто встретить штурмовые подразделения, которые автоматически проходят все тесты на Мораль. Тем не менее, если их сильно превосходят числом, их полное бесстрашие может привести к тому, что их все равно свалят на землю и просто задавят численностью.

Подразделение, которое по каким-либо причинам не должно проходить тест на Мораль при проигрыше ближнего боя (или проходит его автоматически), не отступает, а вместо этого получает количество ран, равное результату, с которым оно проиграло бой. Спас-броски от этих ран применимы в соответствии с общими правилами, кроме спас-бросков за укрытие.

Пример. Допустим, в примере выше подразделение Имперской Гвардии бесстрашно, что означает, что оно автоматически проходит все тесты на Мораль. Таким образом, подразделение вместо теста на Мораль с пенальти -2 получает 2 раны, от которых может пытаться использовать спас-броски за доспехи.

Если среди моделей в выигравшем подразделении нет моделей, которые могут даже в теории нанести рану моделям в проигравшем подразделении, то проигравшее подразделение просто продолжает сражаться без дополнительных ран.

«Хороший солдат подчиняется без вопросов. Хороший офицер командует без сомнений.»

Тактика Империалис

ОТСТУПЛЕНИЕ!

Отступление – это хорошо подготовленный отход, а не полное бегство. Иногда отход на заранее подготовленные позиции является хорошим тактическим решением. Отход дает подразделению возможность не попасть в окружение или подготовиться к дальнейшей обороне. И вообще, тот, кто убегает сегодня, выживает *для того, чтобы сражаться завтра.*

Подразделение отступает, как только проваливает тест на Мораль. Оно продолжает отступать каждый последующий ход до тех пор, пока не выйдет за пределы стола или не «восстановит порядок».

Подразделения отступают на 2D6 дюймов каждый ход. Они отступают по прямой линии к ближайшей точке своего края стола или базовой линии. Если в сценарии у игрока нет «своего» края стола, то подразделение отступает к ближайшему краю стола.

Все модели в подразделении отступают к ближайшей точке положенного края стола по кратчайшему прямому пути. Отступление не замедляется тестами на трудный ландшафт, но тесты на опасный ландшафт проходятся в соответствии с общими правилами.

Если хотя бы одна модель в подразделении достигает края стола, то все подразделение удаляется с поля боя как уничтоженное.

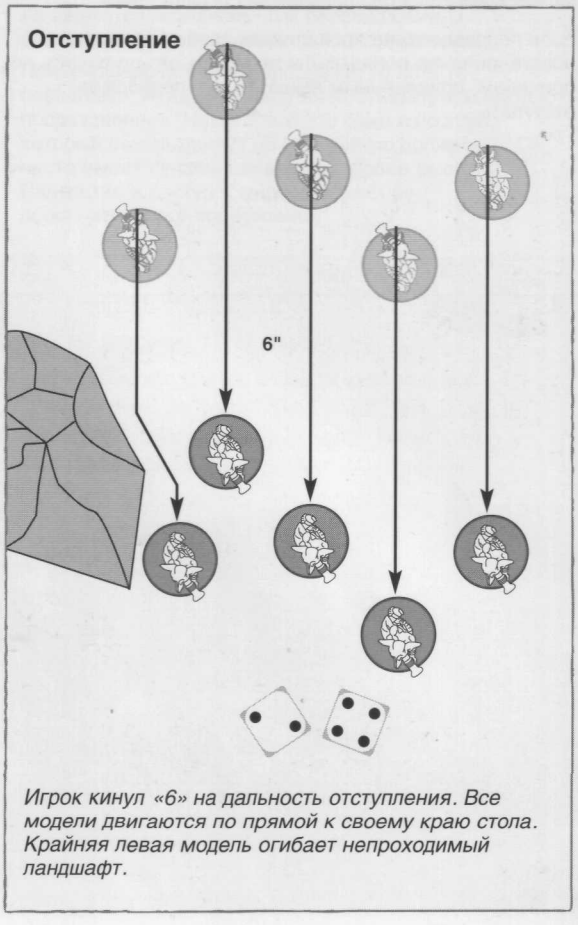
ОТСТУПЛЕНИЕ ИЗ БЛИЖНЕГО БОЯ

Модели, отступающие из ближнего боя, могут проходить через вражеские модели в том же ближнем бою без каких-либо проблем: противник уже потерял возможность поймать отступающих, проиграв кубовку по Инициативам. Отступающие модели должны закончить свое движение не ближе чем в 1 дюйме от моделей противника, в том же бою, так что подвиньте все отступающие модели в направлении отступления так, чтобы они выполнили это условие.

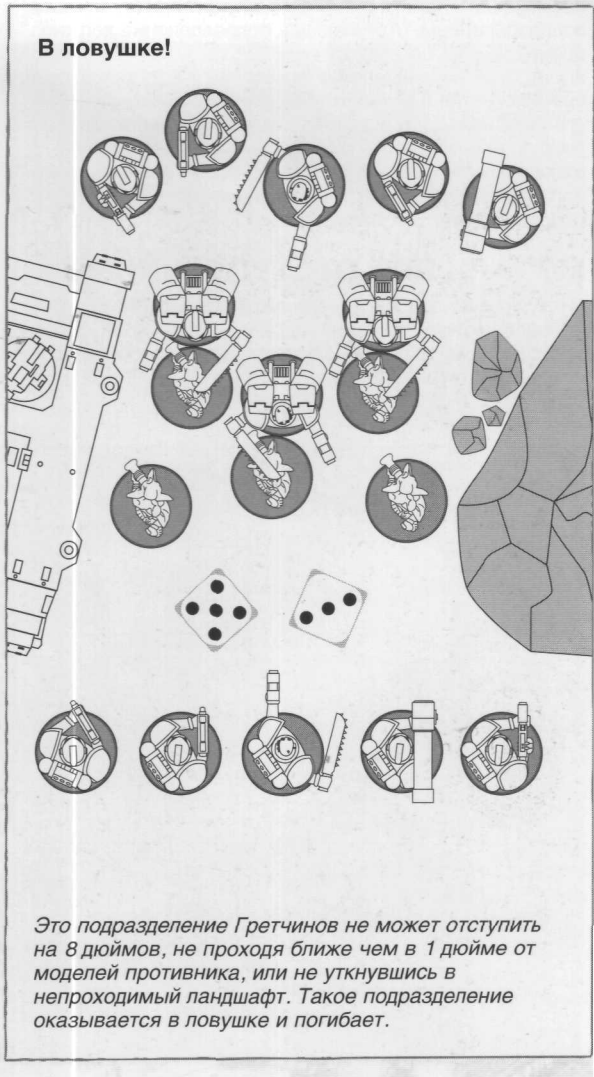
В ЛОВУШКЕ!

Иногда подразделение не может пройти полную дистанцию своего бегства из-за того, что путь заблокирован моделями противника или непроходимым ландшафтом. Подразделение должно пытаться обойти препятствие по кратчайшему пути, сохраняя правильное боевое построение.

Если подразделение не может отступать, не повернув назад, то оно считается попавшим в ловушку и уничтоженным.



Игрок кинул «6» на дальность отступления. Все модели двигаются по прямой к своему краю стола. Крайняя левая модель огибает непроходимый ландшафт.



Это подразделение Гретчинов не может отступить на 8 дюймов, не проходя ближе чем в 1 дюйме от моделей противника, или не уткнувшись в непроходимый ландшафт. Такое подразделение оказывается в ловушке и погибает.

СТРЕЛЬБА ПРИ ОТСТУПЛЕНИИ

Отступающее подразделение не может окапываться и автоматически проходит тесты на залегание.

Отступающее подразделение может при этом стрелять, но считается двигавшимся, что неудивительно. Подразделение может вместо стрельбы бежать, но должно это делать в направлении отступления.

НАПАДЕНИЕ НА ОТСТУПАЮЩЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Отступающее подразделение не может совершать нападений.

Подразделение, которое подвергается нападению в то время, когда оно отступает, должно немедленно до движения атакующих моделей пройти тест на восстановление порядка (как это описано далее в книге). Если подразделение успешно проходит тест, то оно восстанавливает порядок и сражается в ближнем бою без дальнейших ограничений. Если тест провален, то подразделение считается рассеянным и уничтоженным. Удалите его с поля боя.

Иногда бывает так, что отступающее подразделение подвергается нападению, которое является частью атаки на несколько подразделений. Как только одна модель в нападающем подразделении получает возможность прийти в базовый контакт с отступающим подразделением, отступающее подразделение должно пройти тест на восстановление порядка, как это описано выше. Если подразделение восстанавливает порядок, то оно сражается в ближнем бою без дальнейших ограничений. Если подразделение проваливает свой тест, то оно считается уничтоженным, и модели нападающего подразделения должны продолжать свое нападающее движение так, как будто отступающего подразделения здесь никогда не было.

МОРАЛЬ ПРИ ОТСТУПЛЕНИИ

Отступающие подразделения автоматически проваливают все тесты на Мораль, которые они должны проходить, за исключением теста на восстановление порядка, который описан далее.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА

То, что подразделение начало отступать, совсем не значит, что оно будет делать это вечно. Отважные офицеры могут призвать своих солдат к порядку.

Подразделение может пытаться восстановить порядок в начале Фазы движения – перед движением.

Это особый тест на Лидерство, который подразделение не может попытаться пройти в случае, если:

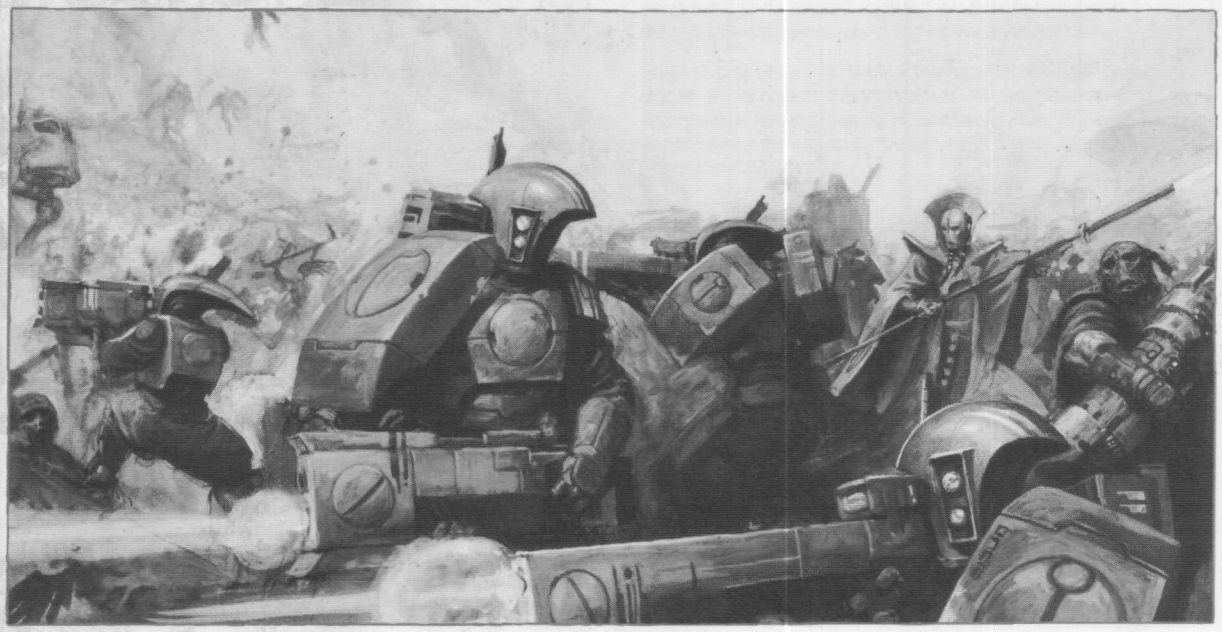
- В подразделении осталось менее 50% начального состава.
- В пределах 6 дюймов от подразделения есть модели противника.
- Подразделение не находится в правильном боевом построении.

Подразделение, которое подвергается нападению, должно проходить тест на восстановление порядка, но при этом может игнорировать описанные выше ограничения (ибо альтернатива еще хуже).

После восстановления порядка модели в подразделении могут пройти до 3 дюймов для того, чтобы занять более выгодную позицию или принять более подходящее построение. Это движение не замедляется трудным ландшафтом, но тесты на опасный ландшафт проходятся в соответствии с общими правилами.

Если подразделение успешно проходит этот тест, то оно восстанавливает порядок и в дальнейшем сражается без ограничений. В этот раунд подразделение не может двигаться, но может стрелять (при этом оно считается двигавшимся) и совершать нападения, если у него есть такая возможность. В следующий раунд подразделение может сражаться без дальнейших ограничений.

Если подразделение проваливает свой тест на восстановление порядка или не может его проходить по причинам, приведенным выше, то оно продолжает отступать.



ПЕРСОНАЖИ

Практически каждая раса и сила в Галактике выдвигает на первую линию фронта могучих существ или индивидов, возвышающихся над общей массой. Опытные воины, блестящие офицеры, одухотворенные пророки и яростные военные лидеры выходят на поля сражений и могут решать исходы грандиозных битв. Те, кто способен сподвигнуть своих солдат на отчаянные акты героизма (или на бездумный фанатизм, что также часто бывает), нередко сильнее, быстрее и выносливей простых солдат. Многие используют психические силы и энергии для уничтожения своих врагов на поле боя. В играх Warhammer 40000 такие лидеры объединены общим термином «Персонажи», и к ним применим ряд специальных правил.

ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи делятся на два типа:

- Независимые персонажи – это во всех отношениях самостоятельные модели, подразделения из одной модели. Одной из самых полезных способностей независимых персонажей является возможность присоединять их к другим подразделениям для того, чтобы они могли своими способностями усилить возможности подразделения. В описании персонажа указывается, что он является независимым. Некоторые кодексы включают подразделения, которые представляют собой одиночные модели. Такие модели не являются независимыми персонажами, и описанные ниже правила к ним неприменимы.
- Прикомандированные персонажи, то есть те персонажи, которые являются неотъемлемой частью подразделения. Чаще всего это один из солдат, который был выдвинут на командную должность. Он часто имеет лучшие параметры, более высокое Лидерство и доступ к широкому набору дополнительного вооружения.

«Что видим, то и имеем»

Как никакие другие модели, персонажи имеют возможность комбинировать разные предметы вооружения и оснащения. Одно из основополагающих правил Warhammer гласит: «Что видим, то и имеем», – на каждой модели должно быть отображено то, чем она вооружена и что несет в бой.

Многие игроки часто экспериментируют с оснащением своих персонажей, и не всегда моделирование успевает за этими экспериментами. Но в большинстве случаев в дружественных играх Вы можете договориться со своими противниками о том, какое вооружение несет Ваш персонаж, не перепиливая и не перекрашивая модель. Турниры – это, конечно, иное дело.

ПЕРСОНАЖИ КАК ЛИДЕРЫ

Если персонаж присоединяется к подразделению, то для всех тестов на Лидерство подразделение может использовать Лидерство персонажа, если оно больше, чем Лидерство самого подразделения (смотрите страницу 8). Таким образом, персонажи – это прекрасные лидеры для Ваших элитных или, наоборот, массовых и дешевых подразделений.

НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕЗАВИСИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи двигаются в Фазу движения так же, как и модели тех типов, к которым они принадлежат, будь то пехота, пехота с прыжковыми ранцами или кавалерия/твари. Кроме того, все независимые персонажи могут использовать универсальные специальные правила: Движение через укрытие и Опытный наездник (смотрите страницу 75 и 76). Следует иметь в виду, что эти бонусы не распространяются на те машины, на которых едут персонажи.



ПЕРСОНАЖИ, ПРИСОЕДИНЯЮЩИЕСЯ К ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ И ПОКИДАЮЩИЕ ИХ

Персонажи могут свободно двигаться по полю боя и временно присоединяться к другим подразделениям. Тем не менее, они не могут присоединяться к эскадронам техники (смотрите раздел Техника) и к подразделениям, которые состоят из одной модели (как большинство техники и монстров). Но они могут присоединяться к другим независимым персонажам, *чтобы формировать мощное подразделение с* несколькими персонажами. Пока персонаж присоединен к подразделению, он должен подчиняться всем правилам относительно взводного построения, как и любая другая модель в подразделении. Совместное подразделение перемещается и совершает нападения со скоростью самой медленной модели. Чтобы присоединиться к подразделению, персонаж должен подойти к нему на 2 дюйма и менее, и игрок должен объявить, что персонаж присоединяется к подразделению. Следует *иметь в виду, что два персонажа не* могут присоединиться друг к другу, чтобы образовать подразделение из двух моделей.

- Чтобы присоединиться к подразделению, персонаж должен войти в правильное боевое построение с ним, то есть подойти на 2 дюйма и ближе. Если персонаж находится в правильном боевом построении с несколькими подразделениями, то в конце Фазы движения контролирующий персонажа игрок должен сказать, к какому подразделению присоединяется данный персонаж. Если персонаж не хочет присоединяться к подразделениям, то он должен находиться далее, чем в 2 дюймах от моделей в подразделениях, для ясности. Если независимый персонаж присоединяется к *подразделению, то подразделение более не может* двигаться в эту Фазу движения.
- Персонаж может начать игру присоединенным к подразделению, если он с начала игры выставлен в правильном боевом построении с подразделением.
- До тех пор, пока персонаж присоединен к подразделению, он должен соблюдать с подразделением правильное боевое построение; помните о том, что подразделение двигается и нападает со скоростью самой медленной модели.
- *Независимый персонаж может покинуть* подразделение в Фазу движения, выйдя из правильного боевого построения.
- Если персонаж двигался в Фазу движения и присоединился к неподвижному подразделению, то только персонаж считается двигавшимся в Фазу движения, а модели самого подразделения – нет.
- Персонаж может присоединяться к подразделению или покидать его только в Фазу движения – в Фазу стрельбы или ближнего боя у всех и так много других забот!
- Персонаж не может присоединиться к подразделению или покинуть его, если оно отступает *или связано в ближнем бою.*
- Если персонаж присоединяется к подразделению, которое окопалось, то он сам немедленно подпадает под это правило, и наоборот. Персонаж не может покинуть подразделение, которое *окопалось.*



Специальные правила

Когда персонаж присоединяется к подразделению, то он может подчиняться другим специальным правилам, нежели подразделение, к которому он *присоединился. Если в описании специального* правила не указано обратного (как, например, в описании специального правила Упорство), специальные правила персонажа не распространяются на его подразделение, и наоборот.

В некоторых случаях подразделение теряет возможность использовать свои специальные правила, если к нему присоединяется независимый персонаж без этих правил. Это, например, происходит, если к подразделению, выполняющему скрытое проникновение, присоединяется персонаж, который не может использовать это правило. Эти исключения описаны в разделе универсальных специальных правил.

Свиты

Некоторые персонажи имеют возможность вести в бой свиту телохранителей или другие командные подразделения. Такие возможности описываются в *соответствующих кодексах. Если персонаж выходит* на поле боя со своей свитой, то он считается прикомандированным персонажем для своей свиты до тех пор, пока вся свита не погибнет. Если его свита полностью уничтожена, то персонаж снова может использовать все бонусы и правила независимого персонажа.

НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ В ФАЗУ СТРЕЛЬБЫ

Стрельба по персонажам
В пылу битвы часто трудно заметить лидера или героя, и еще труднее выделить его специально предназначенной пулей. В отношении стрельбы персонаж, присоединившийся к подразделению, рассматривается, как любая другая модель в нем. То есть его нельзя выделить как цель для стрельбы. При попадании в подразделение, к которому присоединен независимый персонаж, попадания на этого персонажа могут быть распределены игроком так же, как и на остальные модели в отряде. Это дает Вам тактические возможности, ведь персонаж может перенести значительно больше повреждений, нежели обычный боец. Однако гибель персонажа будет серьезной утратой.

Персонаж, который не присоединен к подразделению, может быть выбран как цель для стрельбы без ограничений. Персонажи, которые являются монстроидальными существами, всегда могут быть выбраны как цели для стрельбы, как и все другие монстроидальные существа, если они не присоединены к отряду монтроидальных существ. Также есть подразделения, у которых на этот счет есть свои специальные правила, например, Телохранители Тирана.

Персонажи в стрельбе
Персонажи ведут стрельбу так же, как и все остальные модели. У них, правда, могут быть другие параметры или другое оружие. В таком случае следует отдельно кидать кубики за стрельбу персонажа и за стрельбу остального подразделения. Персонаж, присоединившийся к подразделению, должен стрелять в ту же цель, что и его подразделение.

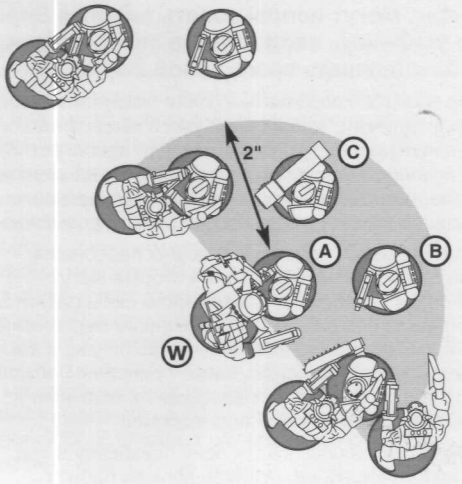
ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Если подразделение, включающее персонажа, совершает нападение, то персонаж тоже должен совершаться нападение вместе с подразделением – он не может стоять позади, как какой-то трусливый койот! Персонаж, который действует на поле боя сам по себе, совершает нападения как подразделение из одной модели, и все правила в этом отношении применимы к нему в полном объеме.

Если подразделение с присоединенным независимым персонажем нападает, то независимый персонаж также нападает как часть подразделения. Независимые персонажи в ближнем бою рассматриваются как отдельные подразделения, как это описано в разделе многосторонних боев (страница 41), несмотря на то, что они присоединены к подразделению. Это значит, что персонаж ДОЛЖЕН находиться в базовом контакте с моделями противника, чтобы вести бой, и не может вести бой, если находится в 2 дюймах от дружественной модели, находящейся в ближнем бою. Если подразделение персонажа связано в ближнем бою, то персонаж связан вместе с ним. Но раны, нанесенные подразделению, не переносятся на персонажа, присоединившегося к нему. Это также значит, что только модели, которые заняты в ближнем бою с моделью персонажа, могут наносить атаки по нему.

Если подразделение с присоединенным персонажем подвергается нападению или совершает сплочение, то персонаж участвует в реакции на нападение в соответствии с общими правилами. Вы ДОЛЖНЫ начать двигать его первым, чтобы он сумел применить свои боевые способности на практике, вступив в базовый контакт с противником. Использовать своих людей для того, чтобы самому трусливо стоять в стороне, не приходит в голову никакому великому герою!

Независимый персонаж в ближнем бою



Орочий Воевода (W) является независимым персонажем, присоединенным к подразделению Орков. Только Десантники A, B и C могут пытаться его атаковать, так как именно они находятся в базовом контакте с ним или в пределах 2 дюймов от моделей в базовом контакте с ним. Десантники B и C могут выбрать, кого им атаковать, Орков или Воеводу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

В своих кодексах Вы найдете персонажей, которых Вы можете использовать как часть своей армии. Как и в случае обычных солдат, персонажи имеют профиль, который описывает, насколько они сильны на поле боя. Вы можете сами придумать имена и боевые заслуги для воинов, которых используете в своей армии.

Вне всякого сомнения, история 41-го тысячелетия наполнена известными героями и тиранами, имена которых золотыми буквами вписаны в хроники Галактики. Они исключительно смертоносны и обладают специальными свойствами, которые делают их полезными для любой армии. Такие персонажи с уже придуманными именами и историей называются специальными персонажами.

В качестве примера можно привести Комиссара Йарика, чья железная воля и тактический гений привели Империю к победе на планете Армагеддон во время сразу двух крупных вторжений Орков. Его присутствие в армии положительно скажется на ее морали и боевом духе. С другой стороны, Кхарн Предатель, безумный маньяк и мясник, раб Темных Сил, не заботится ни о чем, кроме личной славы и кровавых поединков (в чем, следует отдать ему должное, он достиг практически совершенства).

УНИКАЛЬНЫЕ

Специальные персонажи – это именные герои разных рас, они могут быть как независимыми, так и прикомандированными, но каждый из них уникален. Это значит, что в Вашей армии может быть только один такой персонаж – в конце концов, трех Аббадонов Вселенная не выдержит.

ПСАЙКЕРЫ

Некоторые персонажи, известные как псайкеры, могут использовать энергии Варпа, чтобы усиливать свои боевые способности или просто испепелять врага силой Варпа.

Псайкер способен создавать молнии разрушительной энергии, поднимать танки силой ума и выворачивать врагов наизнанку взглядом. Но тот, кто прибегает к такому оружию, рискует обречь свою душу на вечное проклятие, ибо демоны Варпа не дремлют и готовы поглотить душу неосторожного при первой возможности.

В соответствующих кодексах описаны персонажи, которые являются псайкерами и которые могут использовать психосилы. Психические силы разнятся от расы к расе, и в кодексах описано, какие персонажи могут использовать определенные психосилы, и каково действие каждой психосилы. Ниже приведены общие для всех псайкеров правила использования психосил и возможные отрицательные последствия.

Псайкер может использовать одну психосилу в ход. Чтобы использовать ее, псайкер должен пройти Психотест, который аналогичен тесту на Лидерство. Этот тест всегда проходится по немодифицированному Лидерству псайкера. Любые правила, которые позволяют псайкеру использовать иное значение Лидерства для тестов на Лидерство, игнорируются, если в описании правила напрямую не указано обратного.



ОПАСНОСТИ ВАРПА

Чтобы использовать психосилу, псайкер должен зачерпнуть энергии Варпа. Это очень опасное занятие даже для тренированного ума, ибо сущности Варпа не дремлют и готовы при первой же возможности поглотить душу неосторожного. Если псайкер во время прохождения психотеста кидает «2» или «12», то он подвергается атаке из Варпа. Псайкер получает одну автоматическую рану, к которой неприменимы спас-броски за доспехи или укрытие. Непробиваемые спас-броски применимы, но успешный бросок должен быть переброшен, ибо сила демонов велика. Следует иметь в виду, что если атака из Варпа происходит на результат «2», то психосила работает, как сказано в ее описании, даже если сам псайкер погибает в результате атаки.

ПСИХОСИЛЫ КАК СТРЕЛЬБА

Часто психосилы имеют форму стрелковых атак. Использование такой психосилы рассматривается как стрельба из одного оружия (типа «Штурмовое», если не указано обратного). Все правила для стрельбы применимы в полном объеме, то есть псайкер не должен быть в ближнем бою, должен видеть цель и так далее. В частности, это значит, что если псайкер использовал подобную психосилу против подразделения врага, то в последующую Фазу ближнего боя он может напасть только на это подразделение.

Следует иметь в виду, что использование подобной психосилы рассматривается как стрельба из одного оружия, и даже если персонаж может использовать более одной психосилы в ход, он не может стрелять более чем из одного оружия в ход: таким образом, он может использовать в ход только одну психосилу, которая используется вместо стрельбы. Если персонаж может благодаря какому-либо своему специальному правилу стрелять из более чем одного оружия, то он может использовать более одной стрелковой психосилы (но все же не может использовать ту же психосилу дважды в ход).

ПСИХОСИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

Психосиловое оружие используется псайкерами для направления своей силы в бою. Такое оружие считается силовым. Кроме того, псайкер может использовать его для нанесения разрушительного удара по врагу через клинок. Использование психосилового оружия рассматривается во всех отношениях как использование одной психосилы в соответствии с общими правилами. Помните о том, что обычно псайкер не может использовать более одной психосилы в ход.

Кидайте кубики на попадание и ранение, как обычно. Непробиваемые спас-броски могут использоваться без ограничений. Если жертва получает рану, то псайкер может выбрать одну из моделей, которой он нанес рану, и пройти Психический тест. Все правила для Психических тестов применимы в полном объеме, и Вы не можете проходить более одного Психотеста в раунд. Если тест успешно пройден, то нанесенная рана считается нанесенной с Силой немедленной смерти, как это описано ранее в книге. Эта психосила не оказывает влияния на модели, которые могут игнорировать немедленную смерть, на модели, которые не имеют ран, и на машины.

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Как Вы видели в классификации типов моделей, на полях сражений 41-го тысячелетия бои ведет не только пехота, но и многие другие типы войск и боевых машин.

В этом разделе Вы найдете правила для различных специальных видов моделей и подразделений. Помните о том, что если не указано обратного, модель или подразделение подчиняются правилам для пехоты.

МОНСТРОИДАЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА

Некоторые существа обладают запредельной по человеческим меркам силой и мощью. Они способны расшвыривать танки и убивать десятки противников одним взмахом руки. В их числе Высшие Демоны, Эльдарский Аватар и внушающий ужас Карнифекс Тиранидов.

ДВИЖЕНИЕ

Монстроидальные существа могут использовать универсальное специальное правило «Движение через укрытие». Это не значит, что они просачиваются через мелкие щели – они просто сносят все, кроме самых толстых бетонных стен и вековых деревьев, на своем пути.

СТРЕЛЬБА

Монстроидальные существа могут в одну Фазу стрельбы стрелять из двух видов оружия. Разумеется, они должны вести огонь из обоих видов оружия в одну цель. Кроме того, они могут использовать универсальное специальное правило «Неумолимый» (см. стр. 76).

Если в описании существа не указано обратного, оно не может окапываться по своей воле или против нее. Кроме того, для того, чтобы монстроидальное существо считалось имеющим спас-бросок за укрытие от стрельбы, надо, чтобы как минимум половина его тела была в укрытии с точки зрения большинства моделей в стреляющем подразделении. Также просто прикасаться подставкой к элементу площадного ландшафта для того, чтобы получать спас-бросок за укрытие, недостаточно для монстроидальных существ: к ним применимо правило «Закрыта на 50%», описанное для машин на странице 62. В сложных случаях можно просто уменьшить спас-бросок за укрытие на -1.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Монстроидальные существа обладают огромной силой и часто используют в бою внушающее ужас своими размерами оружие. Удар такого монстра не способны остановить никакие доспехи. В ближнем бою все раны, нанесенные монстроидальными существами, игнорируют спас-броски за доспехи, так же, как и раны от силового оружия, в соответствии с общими правилами. Монстроидальные существа кидают 2D6 на пробивание брони машин, полагаясь на свою силу и размер.



ПЕХОТА С ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ

Некоторые армии используют на поле боя специальные типы подразделений, где солдаты оснащены устройствами, которые помогают им быстро перемещаться по полю. Такие подразделения используются для окружения врага, преследования и неожиданных атак. Космические Десантники используют специальные прыжковые ранцы. Мощные турбины на ранцах позволяют Десантникам совершать долгие прыжки, перепрыгивая через элементы ландшафта или обрушиваясь на врага сверху. Другие расы тоже используют свои типы прыжковых ранцев. Например, Орки используют в бою твердотопливные ракеты, прикрученные к спине, для быстрых полетов над полем боя *(Иииии-хаааааааа-упс-спащ)*, в то время как Эльдары используют элегантные гравитационные крылья, которые позволяют им летать так же грациозно, как колибри. Эльдары используют и более экзотическую технологию варп-прыжков, которая позволяет Варп-паукам быстро перемещаться по полю боя.

К этому типу подразделений в некоторых случаях применимы несколько иные правила, отличные от правил для обычной пехоты. Отличия в правилах, разбитые по фазам, приведены ниже, во всем остальном они рассматриваются как обычные модели.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Модели с прыжковыми ранцами могут в Фазу движения двигаться на 12 дюймов вместо 6. Такие модели могут двигаться и как обычная пехота, если захотят. Если они используют для движения прыжковые ранцы, то они могут перелетать через дружественные и вражеские подразделения и трудный ландшафт без замедления в соответствии с общими правилами. Но если они начинают или заканчивают свое движение в трудном ландшафте, то они должны пройти тест на опасный ландшафт. Вся пехота с прыжковыми ранцами может использовать специальное правило «Глубокий удар», как это описано на странице 95.

Пехотинцы с прыжковыми ранцами отступают на 3D6 дюймов, так как для отступления они всегда пользуются своими ранцами. При отступлении они могут обходить трудный ландшафт, но если они заканчивают свое движение в трудном ландшафте, они все равно должны проходить тест на опасный ландшафт. Такие модели не могут заканчивать свое движение поверх других моделей, и должны обходить их в соответствии с общими правилами. Если они не могут обойти модели противника или непроходимый ландшафт, то они попадают в ловушку в соответствии с общими правилами.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Пехота с прыжковыми ранцами стреляет и подвергается обстрелу так же, как и любые другие подразделения.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Пехота с прыжковыми ранцами совершает нападение на 6 дюймов и подчиняется тем же правилам относительно замедления на трудном ландшафте, что и простая пехота.

Разные типы подразделений

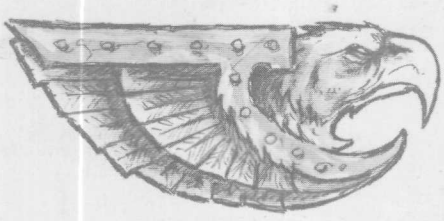
До этого мы описывали правила в основном применительно к моделям, которые двигались в пешем порядке, то есть пехоте. Теперь мы вводим *новые типы войск, что добавляет новое измерение в правила. Вы обнаружите, что кодексы часто описывают новые свойства для подразделений. В любом случае, если кодекс не указывает обратного, подразделение использует правила своего типа, и, если в описании типа не сказано иное, то все подразделения используют базовые правила для пехоты.*

Если Вы только начинаете играть, то лучше всего использовать лишь пехотные подразделения, чтобы быстрее освоить правила.

РЕАКТИВНЫЕ РАНЦЫ

Некоторые виды пехотинцев с прыжковыми ранцами оснащены более продвинутой версией – реактивными ранцами. В то время как обычные прыжковые ранцы позволяет совершать длительные прыжки на большие расстояниея, реактивные ранцы работают в более постоянном режиме, облегчая перемещение по полю боя и увеличивая маневренность. Реактивные ранцы чаще всего используются как огневые платформы, а не средство быстрого достижения врага. Правила для реактивных ранцев отличаются от правила для прыжковых ранцев следующим образом:

- В Фазу движения модели с реактивными ранцами двигаются на 6 дюймов, но могут двигаться на 6 дополнительных дюймов в Фазу ближнего боя, даже если не совершают нападения. Если модели с реактивными ранцами двигаются в Фазу ближнего боя, но не нападают на противника, то они также считают трудный ландшафт опасным.
- Модели с реактивными ранцами могут использовать универсальное специальное правило «Неумолимый» (страница 76).



МОТОЦИКЛЫ

Солдаты, которые выходят в бой на мотоциклах, предназначены для совершения глубоких рейдов в тыл врага и налетов на его линии коммуникаций и тыловое обеспечение. Они используют свою высокую скорость и маневренность для того, чтобы наносить чувствительные удары врагу и уходить от *превосходящих сил противника. Опытный командир* может с большой пользой использовать мотоциклистов в своей армии как для дальней разведки, так и для окружения более медленного противника. На открытой местности мотоциклы вполне способны обогнать даже самую быструю машину. Лихая езда на мотоциклах может быть трудным и опасным делом, но многие мотоциклисты гордятся своими навыками вождения в трудном ландшафте. Большая часть солдат считает таких гонщиков сорвиголовами и лихачами, но и их полезность для армии нельзя отрицать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЗАЩИТА

Боевые мотоциклы – это прочная и выносливая конструкция. Часто они оснащены броней или специальными щитами, которые защищают седока. Наездник на мотоцикле получает бонус к своей Стойкости в +1. Следует иметь в виду, что этот бонус не учитывается при немедленной смерти (страница 26).

Надежда – источник бедствий.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Мотоциклы могут двигаться в Фазу движения на 12 дюймов вместо 6. Мотоциклы не замедляются в трудном ландшафте во время движения, но любой мотоцикл, который входит в трудный ландшафт, должен пройти тест на опасный ландшафт.

Все мотоциклы могут использовать специальное правило Турбоускорение (страница 76).

Отступление
При провале теста на Мораль мотоциклы отступают на 3D6 дюймов вместо 2D6. Помните также и о том, что мотоциклисты рассматривают трудный ландшафт как опасный.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Мотоциклы не могут использовать специальное правило Бег.

Мотоциклы могут использовать универсальное специальное правило «Неумолимый» (страница 76).

В Фазу стрельбы каждый мотоцикл может стрелять из одного оружия за каждого члена экипажа. То есть штурмовой мотоцикл Космического Десанта может стрелять из двух видов оружия, так как им управляют два Десантника.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Мотоциклы не замедляются в трудном ландшафте при совершении нападения, но любой мотоцикл, который входит в трудный ландшафт при нападении, должен пройти тест на опасный ландшафт.

ДЖЕТБАЙКИ

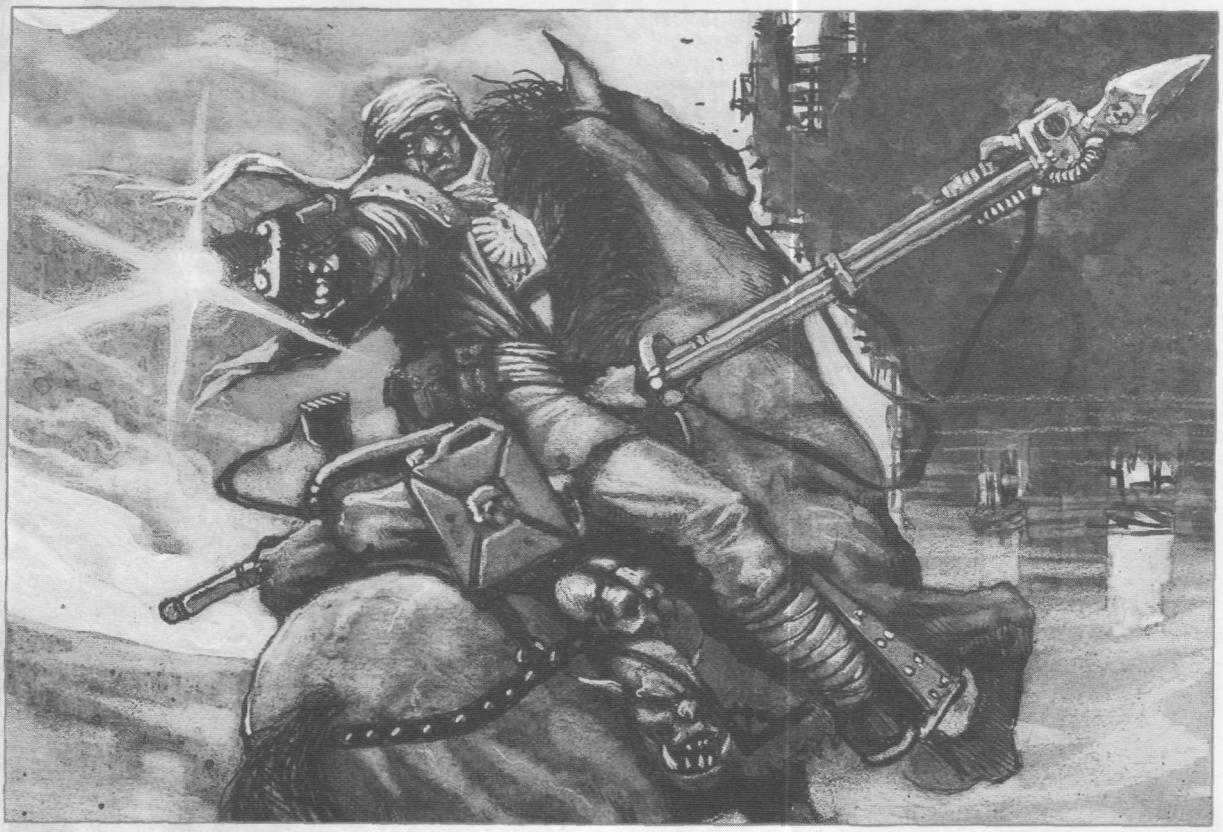
Джетбайк – это более продвинутая версия обычного боевого мотоцикла. Такой аппарат оснащен антигравитационным двигателем, который позволяет ему скользить в нескольких метрах над землей. Эти машины обладают большой скоростью и маневренностью. Они могут преодолевать даже самый опасный труднопроходимый ландшафт, просто перелетая через него и нападая на врага без предупреждения. Эльдары являются признанными мастерами в создании и использовании разнообразных антигравитационных машин, и их джетбайки внушают оправданный страх всем их врагам.

В Фазу движения джетбайки двигаются так же, как и мотоциклы, со следующими исключениями:

- Джетбайки могут перелетать через дружественные и вражеские подразделения и машины, если им хватает на это движения. Если они начинают или заканчивают движение в трудном ландшафте, то должны пройти тест на опасный ландшафт. Джетбайки не могут заканчивать свое движение поверх других моделей или непроходимого ландшафта, за исключением случаев, когда модели джетбайков можно поставить поверх плоской поверхности непроходимого ландшафта. В таком случае джетбайки могут останавливаться на нем, но должны проходить тест на опасный ландшафт.
- В Фазу ближнего боя джетбайки действуют так же, как и обычные мотоциклы, в соответствии с общими правилами.
- При отступлении джетбайки могут перелетать через другие модели и элементы ландшафта, но если они входят в трудный ландшафт (или залетают наверх непроходимого ландшафта), они должны проходить тест на опасный ландшафт. Они не могут заканчивать движение поверх других моделей, и должны менять направление отступления для того, чтобы избежать этого. Если они не могут обойти модели противника или непроходимый ландшафт, то они попадают в ловушку в соответствии с общими правилами.

Эльдарские джетбайки
Эльдары являются признанными мастерами антигравитационной технологии и быстрых налетов. Их любимой тактикой является выскочить из укрытия, обстрелять противника и нырнуть обратно, прежде чем противник поймет, что к чему.

Эльдарские джетбайки всегда могут двигаться на 6 дюймов в Фазу ближнего боя, даже если не совершают нападение. Если они двигаются в Фазу БЛИЖНЕГО БОЯ и не совершают нападение, то они могут использовать правила относительно трудного ландшафта как в Фазу движения, то есть могут пролетать над ним и не проходить теста на опасный ландшафт.



КАВАЛЕРИЯ И ЗВЕРИ

Вместе с отрядами пеших воинов и бок о бок с танками и самолетами на полях сражений 41-го тысячелетия бьются и другие, более примитивные рода войск: кавалерия и орды диких боевых тварей. Имперская Гвардия широко использует наездников, которые могут ехать в бой на самых разных инопланетных скаковых животных. Чемпионы Хаоса часто получают в дар от своих богов демонических скакунов, а Орки по всем планетам, на которых они живут, развезли и понаразводили кабанов, которых часто используют в качестве боевых скакунов (когда под рукой нет твердотопливной ракеты). Кавалерия – это более дешевый и менее эффективный заменитель боевых мотоциклов, который, тем не менее, сочетает скорость и маневренность на поле боя.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В Фазу движения кавалерийские подразделения перемещаются во всех отношениях так же, как пехота.

Отступление
Кавалерия и звери отступают на 3D6 дюймов.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Несмотря на то, что звери чаще всего стрелять не могут, пехота, наоборот, чаще всего может. Кавалерия стреляет и подвергается обстрелу так же, как и любые другие подразделения.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Кавалерия и звери могут использовать универсальное специальное правило Подвижность, которое описано далее в этой книге (страница 75).

Кавалерия и звери могут совершать нападения на дальность до 12 дюймов вместо 6, как все остальные.

При нападении они замедляются трудным ландшафтом так же, как пехота, за исключением того, что Вы должны удвоить результат, выпавший на кубике при определении дальности нападения по трудному ландшафту.

Все остальные правила для ближнего боя применимы к кавалерии в полном объеме, как для пехоты.

«Я видел войну во всех ее проявлениях. Я видел племена дикарей, выбивающих друг другу мозги камнями, и гибель целых планет под потоком вирусных бомб. Я видел Космических Десантников, десантирующихся на верную смерть и побеждающих. Я видел Титанов, давящих целые пехотные взводы одним шагом. Но нет ничего более отображающего саму суть войны, как массовая атака кавалерии.»

Дравин Граз

АРТИЛЛЕРИЯ

Некоторые виды оружия столь велики и тяжелы, что один человек не может использовать их на поле боя. Такие виды оружия часто ставят на машины или монтируют в бункерах и ДОТах. Но иногда пехотные подразделения используют более компактные версии такого оружия. В таком случае оружием оперирует команда из двух и более человек, которая вполне способна переместить тяжелое орудие по полю боя и быстро развернуть его для стрельбы. Часто такие виды оружия располагают на колесных или гусеничных приводах или на антигравитационных платформах.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

В большинстве случаев к артиллерии применимы правила для пехоты, но есть исключения и дополнения, которые и описаны ниже с разбиением по фазам.

Подразделения артиллерии соединяют в себе свойства машин и обычной пехоты. Каждое подразделение обычно включает само орудие и несколько членов команды. Орудие считается машиной с броней 10 по кругу. Любое проникающее или скользящее попадание уничтожает ее. Если погибают все члены команды орудия, то и само орудие также удаляется с поля боя.

Иногда в кодексе есть опция – добавить дополнительных членов экипажа или лидера к подразделению артиллерии. Эти дополнительные модели рассматриваются во всех отношениях как нормальные члены команды и могут вести огонь из пушек или помогать их двигать по общим правилам. Если же к подразделению артиллерии присоединяется независимый персонаж, то он НЕ считается членом команды, стрелять из пушек не может и двигать их тоже.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Подразделения артиллерии перемещаются в Фазу движения так же, как и подразделения пехоты. Они двигаются по трудному ландшафту так же, как пехота, но при движении через него сами орудия должны проходить тест на опасный ландшафт. Если в подразделении осталось менее одного члена команды на каждое орудие, то подразделение не может двигаться.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Чтобы орудие в подразделении артиллерии могло успешно стрелять, на каждое орудие должен приходиться один член команды, и он должен находиться не далее чем в 2 дюймах от «своего» орудия. Члены команды орудий, стреляющие из орудия, не могут стрелять из другого оружия, которое может быть у них, в то время как другие члены расчета (и независимый персонаж, который присоединился к подразделению) могут свободно вести огонь и даже могут стрелять по другой цели. Огонь из самих орудий нельзя вести по разным целям. Если орудие не является навесным, то линия видимости для стрельбы проводится от самого орудия и от члена команды в пределах 2 дюймов от него. Дальность измеряется от самого орудия.

Если подразделение артиллерии получает попадание от шаблонного или огнеметного оружия, то попадания отрабатываются в соответствии с правилами для оружия. То есть если пушкарь или орудие оказываются под шаблоном, они получают попадание. При стрельбе по подразделению артиллерии все попадания следует распределить между командой и орудием. Киньте D6 за каждое попадание. На 1–4 попадание приходится в пушку, на 5–6 в членов экипажа. Отработайте попадание в соответствии с общими правилами стрельбы.

Подразделения артиллерии не могут использовать правило Бега в Фазу стрельбы.

Если подразделение артиллерии окапывается, то это не дает никаких бонусов орудиям подразделения, то есть они не получают бонуса к спас-броскам за укрытие.

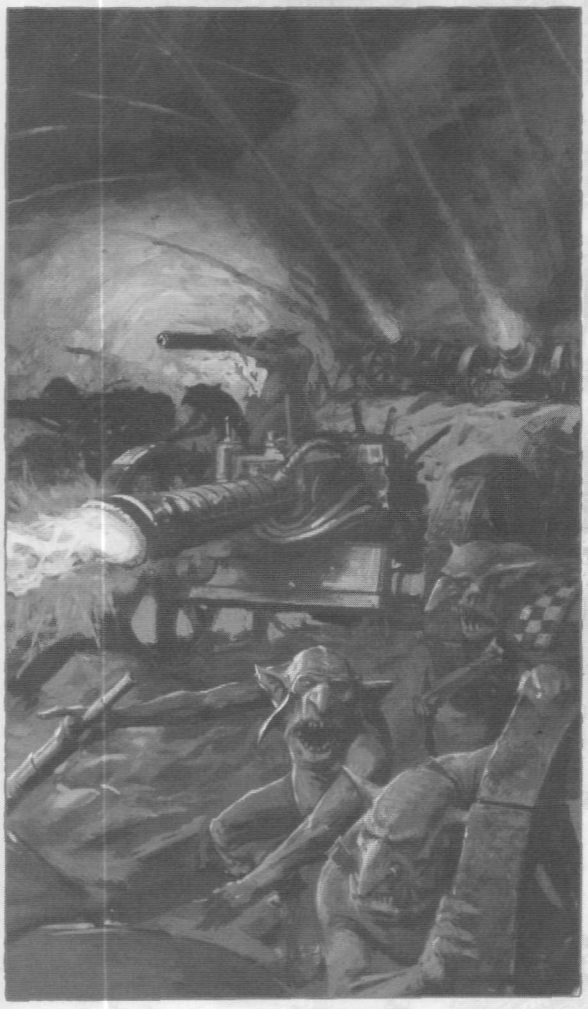
ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Подразделения артиллерии не могут совершать нападений, если в их составе остались орудия.

Если подразделение атаковано, то нападающие модели сдвигаются в базовый контакт с командой и орудиями, но в дальнейшем сами орудия в расчет не берутся. Все занятые в бою нападающие отрабатывают свои броски на попадание и на раны против команды (даже если первые в контакте только с орудиями). Естественно, сама пушка на атаки противника не отвечает, отвечать могут только члены команды.

МОРАЛЬ И ОТСТУПЛЕНИЕ

В отношении морали, тестов на Лидерство и результата боя сами орудия всегда игнорируются. Так как требуется хотя бы один член команды на каждое живое орудие для того, чтобы двигать батарею, то, если по итогам ближнего боя осталось меньше членов экипажа, чем орудий, члены экипажа при отступлении бросают орудия. Брошенные орудия немедленно удаляют из игры. Остатки подразделения отступают по общим правилам. Если подразделение артиллерии вынуждено отступать из ближнего боя, а враг может выполнить стремительное продвижение, то подразделение артиллерии автоматически проигрывает бросок на Инициативу: оно схвачено и уничтожено победителем.



МАШИНЫ

В этом разделе описаны правила того, как двигаются и сражаются боевые машины. Правила для машин сильно отличаются от правил для обычных моделей, и призваны отобразить присущие машинам сильные и слабые стороны.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МАШИН

Машины имеют профиль, который отображает степень их полезности на поле боя. Но машина сильно отличается от создания из плоти и крови, и ее профиль отличается от профиля обычной модели. Ниже приведен пример профиля машины.

Название	Тип	Броня, фронт	Броня, бок	Броня, тыл	BS
«Леман Русс»	Танк	14	12	10	3

ТИП

Машины делятся по типам. Каждый тип отображает какое-либо свойство машины. Некоторые машины ездят по земле, в то время как другие могут иметь ноги или даже летать на антигравитационных моторах. Тип также отображает скорость машины. Существуют следующие типы машин: Транспорт, Быстрая, Танк, Открытая, Скиммер и Шагатель. Эти свойства могут быть скомбинированы друг с другом – например, Быстрый Скиммер или Открытый Танк.

В первой части этого раздела представлены общие правила для всей техники. Далее идут разделы для каждого типа машин с описанием их уникальных правил и исключений из общих правил для техники (больше всего отличий имеют Шагатели).

БРОНИРОВАНИЕ

Бронирование машины отображает степень ее уязвимости для огня. Чем выше броня, тем лучше. Большинство машин имеет разную броню с разных сторон. Более легкая броня сзади машины указывает на уязвимость двигателей или баков. Задняя броня также используется для отображения попаданий по днищу или сверху, по крыше машины.

УМЕНИЕ СТРЕЛЯТЬ

Умение стрелять (BS) машины отображает то же самое, что оно отображает для обычных моделей, то есть умение команды правильно и точно использовать вооружение машины.

МАШИНЫ И ИЗМЕРЕНИЯ ДИСТАНЦИЙ

Так как машины обычно не имеют подставок, то все измерения для машин делают от корпуса, а точнее, от любой его точки. При этом следует игнорировать разнообразные декоративные элементы, такие как стволы орудий, антенны, знамена и прочее. Заранее перед игрой с противником определите размеры машины, чтобы в процессе битвы не возникало споров.

Исключением из этого принципа является измерение дальности для стрельбы из оружия машины. Измерение дальности стрельбы самой машины производится от среза стреляющего оружия, а линия видимости проверяется с точки зрения места расположения оружия, вдоль линии ствола.



МАШИНЫ И ДВИЖЕНИЕ

Дальность, на которую машина перемещается в Фазу движения, влияет на то, из какого количества видов оружия она может стрелять, и на то, насколько легко ее потом будет поймать в ближнем бою.

- Машина, которая оставалась неподвижной в Фазу движения, может использовать весь свой арсенал оружия.
- Машина, которая двигалась на 6 дюймов, считается *двигавшейся с боевой скоростью*. Такая машина медленно продвигается по полю боя, обстреливая противника из своих орудий.
- Машина, которая двигается на дальность от 6 до 12 дюймов, двигается с крейсерской скоростью. Это значит, что экипаж концентрируется на скорости перемещения, не используя свое оружие.

Движение на 12 дюймов – это относительно медленно для машины, но Вы должны понимать, что такая скорость отражает движение в условиях поля боя и пересеченной местности.

Машины могут поворачиваться любое количество раз за свое движение. Поворот производится на месте, вокруг центра машины, и не уменьшает суммарного движения машины. Машина может совмещать в один раунд движение вперед и назад, но только в том случае, если сумма движения туда и сюда не превышает максимального движения. Поворот на месте сам по себе не считается движением, так что машина может поворачиваться на месте и стрелять так, как будто она не двигалась. Машины, потерявшие подвижность, поворачиваться на месте не могут. Так же, как и другие подразделения, машины не могут во время движения наезжать на другие модели.

ВЛИЯНИЕ ЛАНДШАФТА

Машины, которые продвигаются через трудный ландшафт, рискуют застрять.

Если машина передвигается по трудному ландшафту, то она должна пройти тест на опасный ландшафт.

Машина не замедляет скорости своего перемещения в трудном ландшафте, но если она двигается по трудному ландшафту, киньте D6. Если на кубике выпадет 2–6, то машина проходит трудный ландшафт без каких-либо последствий для себя. Если на кубике выпадает «1», то машина немедленно теряет подвижность (смотрите таблицу повреждений далее в книге). Если машина пыталась въехать в элемент трудного ландшафта, то она теряет подвижность на границе ландшафта.

Некоторые элементы ландшафта могут иметь не столь однозначное определение. Перед игрой игроки должны определить, какой элемент производит определенный эффект. Могут быть элементы, которые являются трудным ландшафтом для машин и открытым ландшафтом для пехоты (например, противотанковые ежи), и наоборот (например, колючая проволока).

ДОРОГИ

Машины, за исключением шагателей и скиммеров, которые все свое движение проходят по дороге с крейсерской скоростью, могут двигаться на дополнительные 6 дюймов.

Газ, тормоз, стена

Одним из самых увлекательных моментов игры является катание своих машин по полю боя, обстрел противника впечатляющим арсеналом оружия этих бронированных бегемотов, а также подрыв машин врага. Уничтожение важной и дорогой машины противника часто коренным образом изменяет расклад в игре, а обломки могут стать важной частью боевого ландшафта, давая укрытие. Как отобразить эту высокооктановую резню на поле боя?

Большинство игроков просто переворачивает подбитые машины кверху колесами или снимает с танка башню и ставят ее под углом,чтобы, с одной стороны, отобразить то, что танк не активен, а с другой – оставить модель на столе. Также некоторые игроки используют своеобразные макетики взрывов и дымов, сделанные из ваты или пенопласта, которые ставятся на машины в знак того, что машина подбита.

Боевые повреждения

Часто машины получают важные в игровом отношении, но не критические повреждения: например, у них отрывают орудие или они лишаются подвижности. Такие вещи довольно трудно отмечать. Самое простое – это сделать оружие машин съемным, и снимать его тогда, когда его уничтожают. В знак того, что Ваша машина оглушена, то есть не может стрелять, можно основную башню танка повернуть спиной к противнику.

Также Вы можете просто ставить рядом с машиной или прямо на нее кубик, обозначающий то, что случилось с машиной. Вы также можете использовать специальные кубики с особыми иконками, отображающими разнообразные состояния машины на поле боя. Как лучше это сделать, нет единого верного ответа, просто удостоверьтесь в том, что Ваш соперник понимает, что означают Ваши маркировки.

МАШИНЫ И СТРЕЛЬБА

Когда машина открывает огонь, она использует свой BS, который отображает BS команды. Все правила для попадания, ранений и всего прочего применимы к стрельбе из машин в полном объеме. Все оружие машины должно вести огонь по одной цели.

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУЖИЯ МАШИН

Количество орудий, из которых может стрелять машина в Фазу стрельбы, зависит от того, насколько она быстро двигалась в Фазу движения.

Нормальные ограничения для стрельбы с движения неприменимы к машинам. То есть все машины считаются неподвижными в отношении стрельбы из тяжелого и скорострельного оружия. Машины не могут использовать правило Бега.

- Машина, которая оставалась неподвижной в Фазу движения, может стрелять из всех своих видов оружия (помните о том, что поворот на месте движением не считается).
- Машина, которая двигалась с боевой скоростью, может выстрелить из одного своего оружия (и из любого количества защитных видов оружия, как описано ниже).
- Машины, которые двигались с крейсерской скоростью, не могут стрелять в Фазу стрельбы.

Из этих правил есть исключения, а именно: артиллерия, навесная артиллерия, защитное и дополнительное оружие.

Защитное оружие
Любое оружие машины, которое имеет Силу в 4 и менее, считается защитным.

Машина, которая двигалась с боевой скоростью, может стрелять из любого количества защитных видов оружия в дополнение к одному основному.

Дополнительное оружие
Дополнительное оружие – это оружие, которое покупается как часть дополнительного оснащения машины, например, одноразовые противотанковые ракеты или пулеметы в люке.

Такое дополнительное оружие считается, как и любое другое оружие машины, основным или защитным.

Император просит только одного – подчинения!

Артиллерия
Стрельба из оружия типа «Артиллерия» занимает все время и внимание экипажа танка, так что он не может стрелять ни из какого другого оружия в ту же Фазу стрельбы, даже из защитного. Артиллерия лучше, чем другие виды оружия, пробивает броню машин (смотрите страницу 60). Если в описании оружия не указано обратного, то артиллерия с правилом «Взрыв» использует для отработки взрыва большой шаблон.

Навесная артиллерия
В отличие от других видов подразделений навесная артиллерия на машинах может быть использована для стрельбы прямой наводкой или навесом. Вы должны выбрать режим стрельбы до того, как начнете стрелять.

При стрельбе прямой наводкой такое оружие считается обычной артиллерией, как описано выше.

Если стрельба ведется навесом, то машина не может двигаться в этот ход и не может стрелять из другого оружия.

Так же, как и при стрельбе любым другим навесным оружием, такое оружие может иметь минимальную дальность стрельбы (смотрите его профиль), вызывает тест на Залегание, и укрытие определяется от центра шаблона. При стрельбе по целям за пределами линии видимости шаблон смещается на 2D6 дюймов без учета BS цели. Так как навесная артиллерия оказывает еще более разрушительное воздействие на мораль противника, тест на Залегание от нее проходится с пенальти в -1.

МАШИНЫ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Так же, как и все другие подразделения, машины должны проводить линию видимости к цели для того, чтобы успешно ее обстрелять. Линия видимости для машины определяется отдельно для каждого ее оружия от места крепления орудия вдоль ствола. Если получается так, что цель находится в укрытии для одних орудий машины и вне укрытия для других, выстрелы для этих орудий отрабатываются отдельно.

Оружие на машине и линия видимости

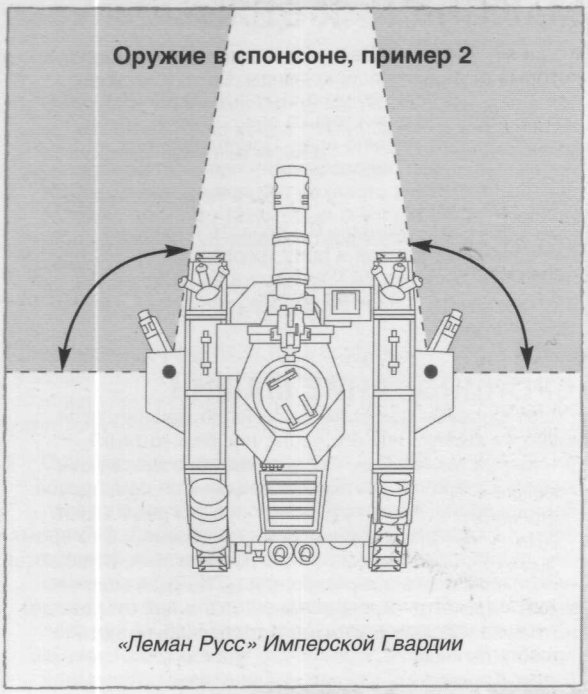


«Хищник» стреляет в Тачилу. Орудие на правом спонсоне танка не может провести линию видимости до Тачилы, поэтому не может стрелять.

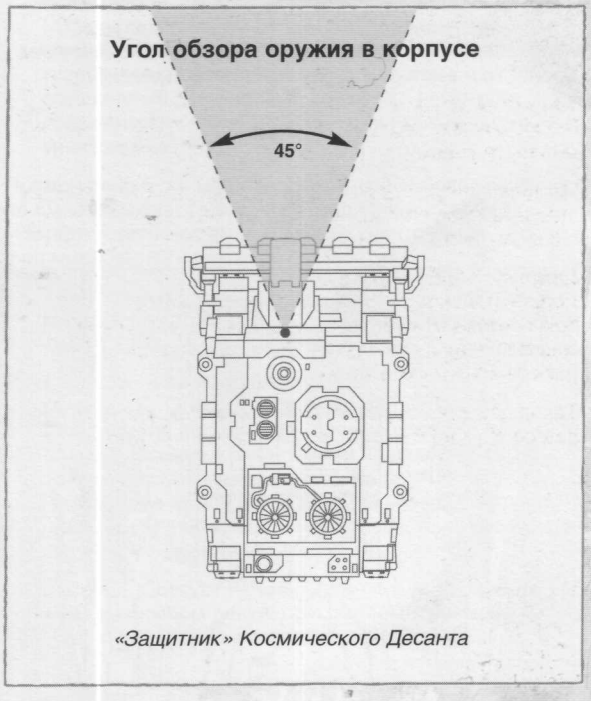
В общем и целом, сектор обстрела каждого оружия на машине определяется на практике, то есть как на модели, так и по игре. Но часто бывает так, что игроки приклеивают оружие в спонсонах и казематах намертво для того, чтобы оно лучше держалось. В таком случае определить реальный сектор обстрела затруднительно. Для таких случаев используют правила, приведенные ниже. Все оружие на машинах можно разделить на башенное, закрепленное в люках, спонсонное и корпусное.

- Башенное оружие часто имеет угол обстрела в 360 градусов, так как башня танка вращается по кругу, если, конечно, конструкция танка не препятствует вращению башни.
- Корпусное оружие, то есть оружие, закрепленное в корпусе, имеет сектор обстрела в 45 градусов.
- Угол обстрела спонсонного оружия, то есть оружия, закрепленного в боковых спонсонах, у разных танков различно. Чаще всего такое оружие имеет угол обстрела в 180 градусов и даже больше, но часто и меньше – до 90 градусов.
- Закрепленное в люках оружие имеет угол обстрела в 360 градусов, если оно закреплено на башне танка, и 45 градусов, если закреплено на корпусе танка.

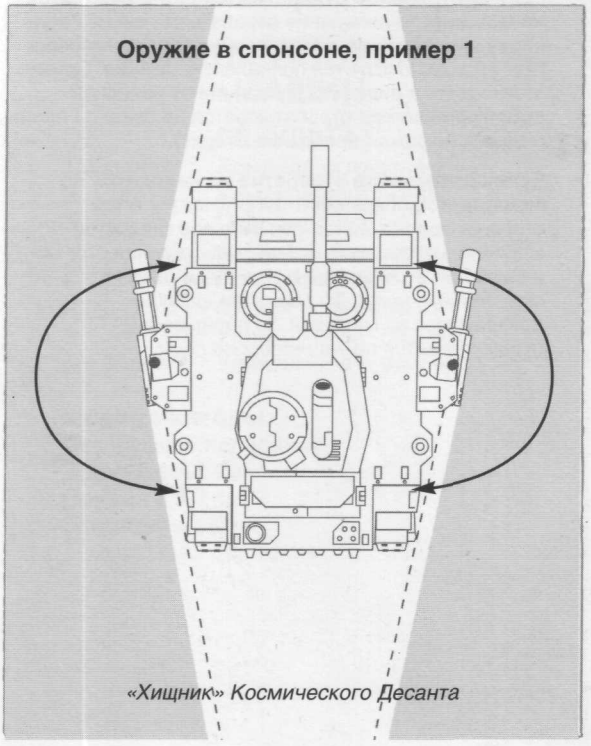
В отношении некоторых редких случаев, когда возникает потребность (как при стрельбе в снайпера на колокольне), считается, что все оружие имеет угол возвышения в 45 градусов, даже если ствол физически не может быть поднят так высоко.



«Леман Русс» Имперской Гвардии



«Защитник» Космического Десанта



«Хищник» Космического Десанта

«Тех, кого я не в силах сокрушить словами, я сокрушу танками Имперской Гвардии.»

Лорд Солар Макриус

МАШИНА КАК ЦЕЛЬ СТРЕЛЬБЫ

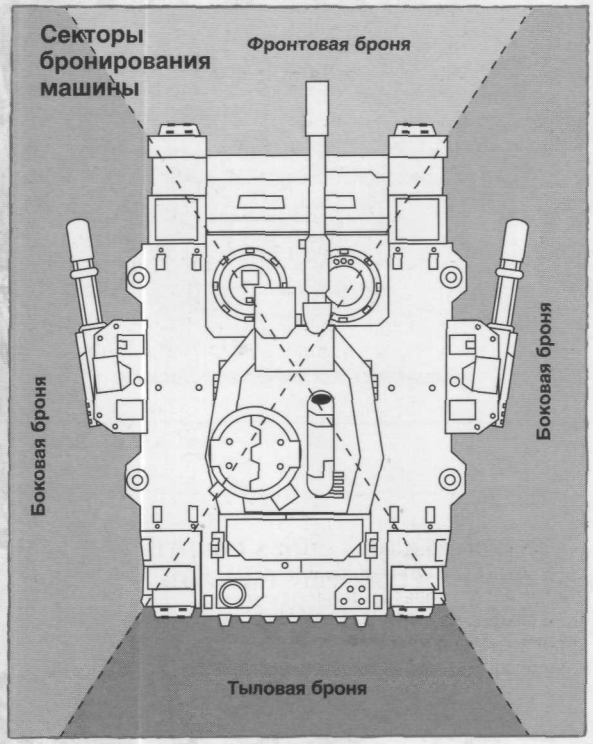
Все подразделение должно стрелять по машине, даже если в подразделении только одно оружие, которое *может нанести машине вред. Предполагается, что все* остальные члены подразделения подносят боеприпасы, прикрывают своих стрелков или просто курят.

При стрельбе по машине Вы делаете бросок на попадание так же, как и при стрельбе по любым другим целям. После этого вместо броска на ранение Вы должны кинуть бросок на пробивание брони, как это описано ниже.

БРОНИРОВАНИЕ МАШИН

Подразделение может вести огонь по машине, если видит ее корпус, или его часть, или башню танка, игнорируя такие вещи, как антенны, стволы орудий, знамена и прочее. Не все машины имеют одинаковое бронирование. Некоторые наиболее тяжелые танки покрыты многослойной керамитовой броней, в то время как другие, более легкие и быстрые машины, полагаются на свою скорость и маневренность. Каждая машина имеет параметр «Бронирование», который отображает не только толщину брони, но и то, насколько тяжело попасть по машине, количество членов команды и так далее. Кроме того, каждая машина имеет отдельные параметры бронирования с фронта, бока и тыла, как показано на диаграмме.

Следует иметь в виду, что если отдельные модели в подразделении ведут огонь по машине с разных направлений, и, соответственно, по разным значениям брони, то и выстрелы отрабатываются отдельно.



ПРОБИВАНИЕ БРОНИ

Попадание по машине еще не означает, что Вы нанесете ей вред. Если Вы успешно нанесли попадание по машине, то следует кинуть D6 и прибавить Силу оружия. Сравните полученный результат с броней машины, которую Вы пробиваете.

- Если полученный результат **меньше** брони машины, то выстрел не производит эффекта.
- Если полученный результат **равен** броне машины, то машина получает скользящее попадание.
- Если полученный результат **больше** брони машины, то машина получает проникающее попадание.

Пример. Лазерная пушка попадает по лобовой броне «Хищника» Космического Десанта 13. Если при броске на D6 выпадает 4 (9 + 4 = 13), то «Хищник» получит скользящее попадание. Если выпадет 5 или 6, то «Хищник» получит проникающее попадание.

Оружие типа «Артиллерия» и пробивание брони
Тяжелая артиллерия типа «Ордонанса» выпускает настолько большие и мощные снаряды, что даже если такой снаряд не пробьет броню, взрыв может превратить команду в кровавое желе или просто перевернуть даже самый большой танк. При броске на пробивание от оружия типа «Артиллерия» следует кидать два кубика и использовать для пробивания значение наибольшего.

Шаблонное и взрывное оружие против машин
Если любая часть корпуса машины накрыта шаблоном *шаблонного оружия, то машина получает попадание по* той броне, которая обращена к стрелку.

При стрельбе из взрывного оружия кладите шаблон и кидайте кубики на смещение в соответствии с общими правилами. Если шаблон полностью смещается с машины, то выстрел не производит эффекта. Если шаблон остается на корпусе машины, то имеет значение, осталось на корпусе машины отверстие шаблона или нет:

- **Если центральное отверстие шаблона находится на машине,** то попадание отрабатывается по броне с того направления, с которого расположен стрелок. При этом используется полная сила оружия. Однако стоит иметь в виду, что попадание от навесной артиллерии всегда отрабатывается по боковой броне машины (отражая попадание сверху).
- **Если центральное отверстие не находится на машине,** то попадание отрабатывается с той стороны, где находится центральное отверстие шаблона, независимо от местонахождения стрелка, и Сила при этом уменьшается в два раза (с округлением вниз). То есть если шаблон приземлился за машиной, то попадание отрабатывается по задней броне.

БРОСОК НА ПОВРЕЖДЕНИЕ

Но даже удачный бросок на пробивание брони не гарантирует немедленного уничтожения машины. Броня машины может быть пробита насквозь, но такой удачный выстрел может привести только к оглушению команды. С другой стороны, удачный выстрел из лазгана может привести к взрыву боеприпаса машины. Чтобы определить, что произошло с машиной после пробивания брони, Вы должны кинуть D6 и проконсультироваться с таблицей ниже, применяя все положенные в зависимости от типа выстрела модификаторы к результату – они все складываются вместе.

Скользящие попадания
Такое попадание может нанести только внешнее повреждение, не пробивая броню и не нанося вреда внутренним системам. При броске за скользящее попадание к результату применимо пенальти в -2.

Оружие с АР «–»
Некоторые виды оружия очень плохо пробивают не только персональные доспехи, но и бронирование машин. При броске за такие попадания к результату применимо пенальти в -1.

Пробивание брони оружием с АР 1
Некоторые виды оружия специально предназначены для пробивания брони. Они не только хорошо пробивают персональные доспехи, но и гораздо лучше других пробивают бронирование машин и бункеров. При броске за такие попадания к результату применим бонус в +1.

Другие модификаторы
Специфические виды оружия и отдельные типы машин могут иметь свои собственные бонусы и пенальти к броску на повреждение. Это оговаривается в описании оружия и машин. Помните о том, что все виды модификаторов к этому броску складываются вместе.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ МАШИН

D6	РЕЗУЛЬТАТ
1 и менее	Команда оглушена
2	Команда контужена
3	Повреждение – оружие уничтожено
4	Повреждение – потеря подвижности
5	Уничтожена – разбита
6 и более	Уничтожена – взорвалась

Модификаторы:

Скользящее попадание	-2
Оружие с АР «–»	-1
Оружие с АР 1	+1
Открытая машина	+1

РЕЗУЛЬТАТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

1 **Команда оглушена**
Машина получила сильный удар по броне, но никаких серьезных повреждений не нанесено. Машина не может стрелять до конца следующего хода контролирующего ее игрока.

2 **Команда контужена**
Машина получает некоторые внутренние повреждения. Нарушается прицеливание и общий контроль над движением. Машина не может двигаться и стрелять до конца следующего хода контролирующего ее игрока.

Примечание. Эффекты от этих повреждений не складываются, то есть если машина получает результат «Команда контужена» три раза, то она все равно не ездит и не стреляет только один следующий раунд.

3 **Оружие уничтожено**
Одно из орудий машины сорвано с крепления или просто выведено из строя. Оружие по выбору стрелка считается уничтоженным и не может стрелять в течение всей остальной игры. Если на машине нет такого оружия, то рассматривайте этот результат как «Потерю подвижности». Таким образом МОЖНО уничтожить дополнительное оружие, такое как штурмовой болтер в люке или ракету «Охотник».

4 **Потеря подвижности**
Выстрел вывел из строя колеса, гусеницы, гравитационную плоскость или ногу машины. Машина более не может двигаться в течение всей игры. Она не может поворачиваться на месте, но ее турели и спонсоны могут вращаться без ограничений. Дальнейшие результаты «Потеря подвижности» следует рассматривать как «Оружие уничтожено».

Примечание. Если машина уже потеряла подвижность и не имеет оружия, то любой последующий результат «Потеря подвижности» и «Оружие уничтожено» считается как «Уничтожена – разбита».

5 **Уничтожена – разбита**
Машина уничтожена и становится обломками самой себя. Смотрите страницу 62.

6 **Уничтожена – взорвалась**
Машина не просто уничтожена, она взрывается, разбрасывая вокруг себя горящие обломки и топливо. Обломки разлетаются на дальность в D6 дюймов. Любая модель в этом радиусе получает попадание с Силой 3 без АР. Машина удаляется, и на ее место ставится элемент трудного ландшафта размером с радиус взрыва.

Примечание. Следует иметь в виду, что экипаж машины погибает при любом результате, который уничтожает машину.

ОБЛОМКИ

Подбитая машина должна быть помечена маркером, который отображал бы то, что она уничтожена (можно просто перевернуть машину кверху колесами), и оставлена на столе. Уничтоженная машина считается трудным и опасным ландшафтом. Подбитая машина дает спас-бросок за укрытие.

МАШИНЫ И УКРЫТИЕ – ЧАСТИЧНО СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ

Машины не получают тех же бонусов за укрытие, что и пехота – их большой размер делает их более легкими целями для стрельбы. Тем не менее, пилот машины может использовать элементы ландшафта для того, чтобы осложнить прицеливание по наиболее уязвимым частям машины. Следующие правила используются в отношении укрытий и машин.

- Как минимум половина стороны машины, которая обстреливается (то есть фронт, бок или тыл), должна быть закрыта элементами ландшафта или другими моделями для того, чтобы машина могла использовать спас-бросок за укрытие. В таком случае говорят, что машина «частично скрыта». Когда по машине стреляет целое подразделение, машина может использовать спас-бросок за укрытие, если она частично скрыта от более чем половины стреляющих моделей в подразделении (при этом не учитываются модели, которые не могут нанести машине вреда). Если Вы не можете прийти к решению о том, закрыта машина наполовину или нет, то соломоновым решением будет уменьшить спас-бросок за укрытие на 1.
- Машина не получает спас-бросок за укрытие за то, что она просто находится в элементе ландшафта, который дает укрытие. В любом случае для того, чтобы машина получала спас-бросок за укрытие, как описано выше, часть стороны машины должна быть скрыта ландшафтом.
- Очевидно, что ни при каких условиях машины не могут окапываться.

Если машина в укрытии получает скользящее или проникающее попадание, то она может использовать против него спас-бросок за укрытие в соответствии с общими правилами (то есть 5+ за забор, 4+ за лес, 3+ за укрепления и так далее). Если спас-бросок за укрытие брошен удачно, то попадание не имеет дельнейшего эффекта.

Если специальное правило машины указывает на то, что она является частично скрытой, используя для этого какое-либо специальное оснащение (например, дымовые гранатометы), то машина получает спас-бросок за укрытие на 4+.

Часто бывает так, что подразделение не может видеть сторону машины, которая обращена к нему, но может видеть другую сторону машины. Такой выстрел очень сложен, и есть высокая вероятность того, что снаряд под таким большим углом отскочит от брони. В таком случае машина получает спас-бросок за укрытие на 3+.

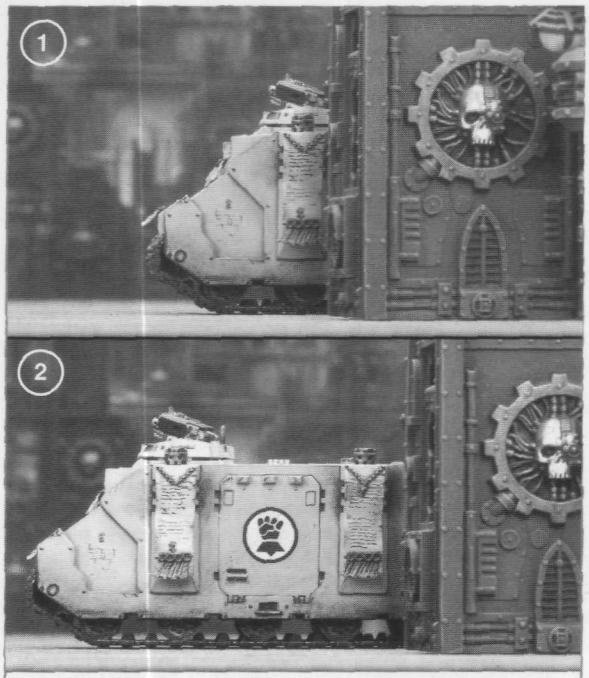


Рисунок 1: более 50% корпуса машины скрыто за зданием – «Носорог» считается частично скрытым.

Рисунок 2: менее половины корпуса скрыто за зданием – машина не получает спас-броска за укрытие.

ДЫМОВЫЕ ГРАНАТОМЕТЫ

Некоторые боевые машины несут на борту небольшие гранатометы, способные выпускать дымовые гранаты. Некоторые инопланетные машины несут на борту более продвинутые устройства, но они работают по тому же принципу.

Один раз за игру в конце своей Фазы движения машина может активировать такие гранатометы; при этом неважно, сколько машина проехала в этот раунд. Расположите перед машиной небольшие маркеры, указывающие на то, что машина находится за дымовой завесой. Машина не может стрелять ни из какого оружия в тот же раунд, когда она использует дымовые гранатометы; до конца следующей Фазы стрельбы противника она считается имеющей спас-бросок за укрытие на 4+.

В конце последующего раунда противника дымовая завеса рассеивается и не производит дальнейшего эффекта. Следует иметь в виду, что машина может использовать дымовые гранатометы, даже если ее команда оглушена или контужена.

Стоимость дымовых гранатометов для разных видов машин и их доступность указывается в соответствующих кодексах. В кодексах могут быть указаны немного другие правила для гранатометов – помните о том, что правила в кодексах имеют преимущество перед правилами в этой книге.

МАШИНЫ И БЛИЖНИЙ БОЙ

Машины могут быть очень опасны и в то же время очень уязвимы в ближнем бою. С одной стороны, массивный танк может двигаться вперед как каток, разбрасывая пехоту со своего пути – просто потому, что мало кто отважится встать на пути многотонной боевой машины, которая огрызается пулеметным огнем во все стороны! С другой стороны, армии полны отважных героев (то есть совсем отмороженных вояк), которые не побоятся вспрыгнуть на башню танка и забросить в люк мельта-бомбу! А неподвижная техника становится легкой добычей воинов, которые, стреляя гранатами и огнем по уязвимым местам, могут уничтожить бронированную технику.

НАПАДЕНИЕ НА МАШИНУ

Пехота может представлять для машин большую опасность, если подойдет достаточно близко. Применяя правильное оружие, пехотинцы могут вывести машину из строя, стреляя в амбразуры и люки, используя для этого специальные магнитные гранаты и мельта-бомбы, просто отстреливая люки и убивая команду.

Объявление нападения
Нападение на машину производится точно так же, как и на любое другое подразделение противника. Все модели, занятые в ближнем бою, могут использовать свои атаки в соответствии с общими правилами. Модели в ближнем бою с машиной получают все положенные бонусы к атакам, как и в бою с обычными моделями. То есть модели получают бонус +1 к атакам за нападение, за два оружия ближнего боя и так далее.

Попадания по машине
Так как машина не имеет WS, то шанс попадания по ней определяется расстоянием, которое машина проехала в свою прошлую Фазу движения. Ниже приведена таблица.

Цель	Результат на попадание
Машина обездвижена, либо в свой прошлый раунд оставалась на месте	Автоматическое попадание
Машина в свой прошлый раунд двигалась с боевой скоростью	4+
Машина в свой прошлый раунд двигалась с крейсерской скоростью	6

Примечание: при определении дальности движения машины следует принимать во внимание то расстояние, которое машина проехала в действительности – езда кругами на месте не считается.

Пробивание брони в ближнем бою
Пробивание брони в ближнем бою отрабатывается точно так же, как и при стрельбе. То есть за каждую попавшую атаку следует кидать D6 + Сила атаки. В ближнем бою пробивание брони машины осуществляется по ее задней броне, что отражает возможности пехоты нанести удар в уязвимые точки танка, попасть в которые из стрелкового оружия гораздо сложнее.

Результаты
Ближний бой с машиной отличается от боя с другими моделями. Машина не может быть связана в ближнем бою.

При ближнем бое с машиной без WS результат боя не считается, и подразделения не могут производить стремительного продвижения или консолидации. В последующие раунды и машины, и пехотное подразделение могут двигаться без ограничений. В многостороннем бою с участием машины результат боя считается так, как будто машина не принимает участие в бою.

Последующие раунды
Если машина была подвергнута нападению, не была уничтожена и не уехала из контакта с моделями противника в свой ход, модели противника все еще могут быть в базовом контакте с машиной в Фазу стрельбы и нападения. Подразделения, которые ведут бой с машиной, не считаются связанными в ближнем бою, так что по ним вполне можно вести огонь.

Если машина поворачивается на месте, например, для того, чтобы пострелять по нападающему, то модели в базовом контакте сдвигаются так, чтобы дать машине место, но остаются в базовом контакте с ней.

Подразделения, которые остались в базовом контакте с машиной с прошлого раунда боя, могут продолжать атаковать ее в соответствии с общими правилами.

ГРАНАТЫ

Одна умело примененная граната может легко уничтожить машину. Многие специальные ударные подразделения несут с собой мельта-бомбы, термальные заряды, способные проплавить даже самую толстую броню. Регулярные подразделения часто оснащаются бронебойными гранатами, которые слабее, но проще в производстве и применении. Некоторые чужеродные расы Галактики используют для уничтожения техники более экзотические устройства, например, электромагнитные гранаты.

Гранату надо разместить на месте, а не просто бросить в броню машины как горошину. Поэтому, если модель в ближнем бою хочет использовать гранату, она осуществляет только одну атаку вне зависимости от своих параметров и имеющихся у нее бонусов. Гранаты также могут быть использованы при «Славе или смерти!». Ниже приведен профиль разных гранат, то есть их Сила и количество кубиков, которое следует кидать на пробивание брони при их использовании.

Защитные и штурмовые	4+D6
Бронебойные	6+D6
Мельта-бомбы	8+2D6

МАШИНЫ И МОРАЛЬ

Машины обычно не должны проходить тесты на Мораль, вне зависимости от того, являются ли они огромными бронированными монстрами или скоростными ударными машинами. Мораль экипажа, запертого в бронированном гробу, отражается следующими результатами в таблице повреждений: «Команда оглушена» или «Команда контужена».

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МАШИН – ЭСКАДРОНЫ

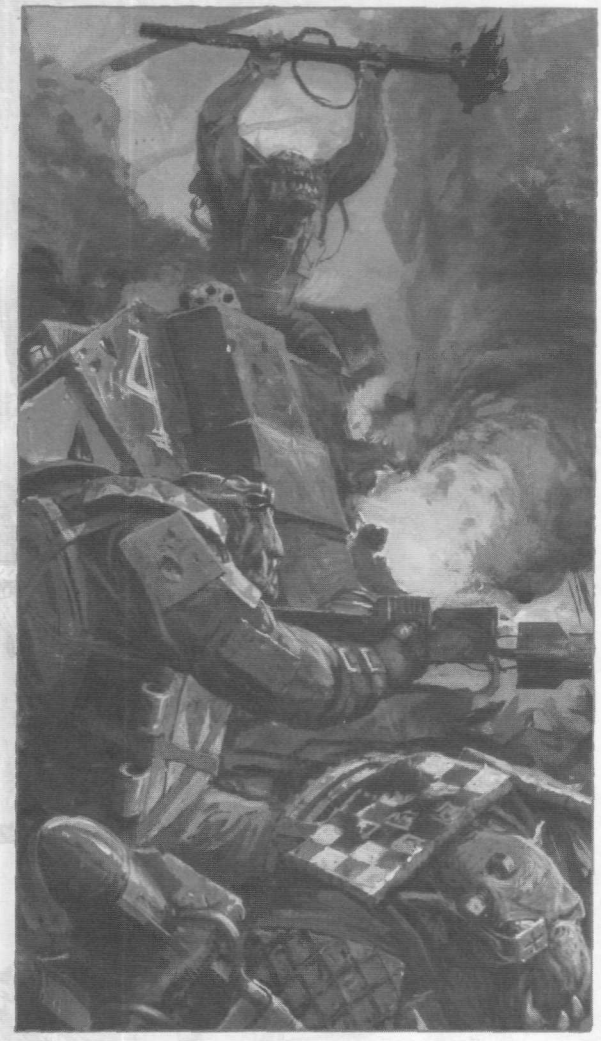
Большинство машин сражается как отдельные модели. Но некоторые легкие виды машин, например, боевые грузовики Орков или «Гадюки» Эльдаров, могут выводиться на поле боя подразделениями, которые также называются эскадронами. Они следуют общим правилам для обычных подразделений, за следующими исключениями:

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

При движении эскадрона машин все машины в эскадроне должны двигаться с одинаковой скоростью (т.е. все они двигаются либо с боевой скоростью, либо с крейсерской скоростью, и т.п.). Эскадроны машин должны соблюдать правильное взводное построение, как и другие подразделения, но модели в эскадроне должны находиться в 4 дюймах друг от друга, а не в 2.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В Фазу стрельбы все машины эскадрона должны направлять свой огонь по одной цели. Как и другие подразделения, эскадроны машин могут стрелять через *членов своего подразделения* так, как будто их нет. Это отображает то, что машины не стоят на месте, а маневрируют.



Если эскадрон подвергается обстрелу, то бросайте кубик на попадание в соответствии с общими правилами. При пробивании брони используется броня эскадрона. Если в эскадроне есть машины с разным бронированием, либо с разной броней спереди, сбоку и сзади, то используется значение одной брони – ближайшей к стрелку машины или ближайшей стороны машины.

После того, как будет определено количество проникающих и скользящих попаданий, они распределяются по эскадрону по тем же правилам, что и раны по подразделению. Используйте правила для машин, чтобы определить, какие модели в эскадроне находятся в укрытии (помните о том, что в этом отношении члены самого эскадрона игнорируются). Бросьте все положенные спас-броски за укрытие. Для эскадронов эффекты повреждений немного другие, чем для одиночных машин.

ПОВРЕЖДЕНИЯ МАШИН В ЭСКАДРОНЕ

В эскадроне все машины действуют как единое целое, и если одна машина эскадрона гибнет, эскадрон в целом продолжает действовать. Поврежденные машины выводят из строя, чтобы они не достались врагу. А при сложностях с движением используют машины эскадрона как ориентир для продолжения боя.

Чтобы отразить это, при повреждениях машин в эскадроне все результаты «Потеря подвижности» рассматриваются как «Машина уничтожена – разбита», а результаты «Команда контужена» – как «Команда оглушена». Если эскадрон состоит из одной машины, то к нему применяются обычные правила повреждения машин.

Пример. Подразделение «Опустошителей» Космического Десанта стреляет по эскадрону эльдарских «Гадюк». Игрок бросает кубик на пробивание по 10-й броне «Гадюк». В результате стрельбы эскадрон получает 3 проникающих и 3 скользящих попадания. Игрок Эльдар распределяет 2 проникающих попадания на одну машину, 2 скользящих на другую и по 1 скользящему и проникающему попадания на третью. Далее за каждую машину отдельно кидаются спас-броски за укрытие, если таковые есть. Допустим, игрок отбил одно проникающее и одно скользящее попадание. Далее игрок Космического Десанта бросает кубики по таблице повреждений за все оставшиеся попадания, и результаты немедленно применяются к «Гадюкам», которые получили эти попадания.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Броски на попадание и на пробивание брони по машинам эскадрона бросаются так же, как и по подразделению, и попадания распределяются и полностью отыгрываются (до применения результатов) в каждый инициативный шаг. Как и в любом другом ближнем бою с машинами, в бою с эскадронами нет ни результата боя, ни сплочения, ни консолидации.



ТИПЫ МАШИН

Транспортные машины
Некоторые боевые машины могут перевозить *подразделения по полю боя*, и те преимущества, которые дает возможность быстро перебрасывать солдат из одного конца поля боя в другой под защитой брони, очевидны. С другой стороны, если транспорт уничтожается с пассажирами на борту, они тоже могут погибнуть во время взрыва.

Танки
Танки – это наиболее распространенный тип боевой машины на полях сражений 41-го тысячелетия. Танки разных рас могут варьироваться от тяжелых и громогласных монстров типа «Лемана Русса» до элегантных и подвижных эльдарских танков типа «Сокол». В категорию танков попадает и большая часть бронетранспортеров и боевых машин пехоты, которые используют разные расы.

Открытые машины
Некоторые типы машин не являются полностью закрытыми, оставляя своих пассажиров открытыми для опасностей мира. Это делается по многим причинам. Например, в разведывательных машинах открытая кабина дает команде более широкий обзор. Из открытой машины удобнее высаживаться или грузиться в нее. Некоторые расы, например, Орки, просто не могут как следует сделать закрытую машину. Открытая машина дает пассажирам больший обзор и сектор обстрела, но делает их более уязвимыми для огня противника.

Быстрые машины
Большая часть быстрых машин является еще и *скиммерами*, *например*, «Ленд Спидеры» Космического Десанта. Отличительной особенностью таких машин является их скорость. Некоторые колесные или гусеничные машины также являются быстрыми, что объясняется их мощными двигателями или умением команды.

Скиммеры
Большая часть машин использует для движения колеса и гусеницы. Но некоторые наиболее продвинутые расы используют машины, которые благодаря реактивным двигателям или антигравитационной тяге могут парить над землей. Такие машины не являются летательными аппаратами в полном смысле слова, но могут преодолевать по воздуху небольшие расстояния, избегая трудных участков ландшафта. Многие скиммеры являются еще и быстрыми машинами.

Шагатели
На любом поле боя есть участки, не доступные для обычных колесных машин – разрушенные города, танковые ловушки и заросли противотанковых ежей. По этой причине многие расы и армии используют шагающие машины, которые имеют две, а иногда и больше ног. Такие машины могут нести довольно приличный арсенал вооружения и соединяют в себе бронированную мощь машины и проходимость пехотинца.

ТРАНСПОРТНЫЕ МАШИНЫ

Некоторые боевые машины могут перевозить подразделения по полю боя, и те преимущества, которые дает возможность быстро перебрасывать подразделения из одного конца поля боя в другой под защитой брони, очевидны. С другой стороны, если транспорт уничтожается с пассажирами на борту, пассажиры тоже могут погибнуть при взрыве.

Транспорты имеют дополнительные характеристики: транспортную вместимость, амбразуры и точки посадки-высадки.

ТРАНСПОРТНАЯ ВМЕСТИМОСТЬ

Все транспортные машины имеют максимальную вместимость, которая не может быть превышена. В одну транспортную машину может садиться только одно подразделение и/или любое количество независимых персонажей (до тех пор, пока они считаются пехотой) до максимального количества моделей, которое может перевозить машина. Одно подразделение должно целиком грузиться в одну машину, либо не садиться в нее совсем – одно подразделение не может разместиться по нескольким транспортам.

Только стандартная пехота (пехота с прыжковыми ранцами к ней не относится) может грузиться в транспорты, если специальные правила машины или кодекса не указывают обратного.

Некоторые модели большого размера могут занимать в транспорте более одного места, что указано в описании модели и транспортной машины.

Иногда налагаются дополнительные ограничения на то, какие типы моделей можно перевозить на определенном типе машин. Например, модели в терминаторских доспехах не могут транспортироваться в «Носорогах» и «Секачах», но их можно перевозить в «Лэнд Рейдере».

ТОЧКИ СТРЕЛЬБЫ

Любая машина, которая способна нести пассажиров и не является открытой, может иметь некоторое количество точек стрельбы. Это может быть амбразура в бронированном корпусе машины или люк сверху, через который пассажиры ведут огонь (или использовать психосилы).

Если в описании машины не указано обратного, то из одной точки стрельбы машины может стрелять одна модель, другие модели на борту стрелять не могут. Дальность стрельбы и линия видимости измеряется от точки стрельбы.

Модели, стреляющие из машины, считаются двигавшимися в отношении стрельбы, если машина двигалась, и не могут стрелять, если машина двигалась в этот ход с крейсерской скоростью.

ТОЧКИ ВЫСАДКИ

Каждая транспортная машина имеет некоторое количество люков, через которые пассажиры могут садиться в машину или покидать ее. Это называется точками высадки. Модели могут высаживаться из машины или грузиться в нее в пределах 2 дюймов от точки посадки-высадки.

ПОСАДКА И ВЫСАДКА

Подразделение не может грузиться в машину и выгружаться из нее в один раунд по собственному желанию. Тем не менее, подразделение может быть принуждено к высадке из-за повреждений или гибели машины. Также некоторые подразделения могут иметь специальные правила на этот счет. Модели могут грузиться в машину или выгружаться из нее в Фазу движения.

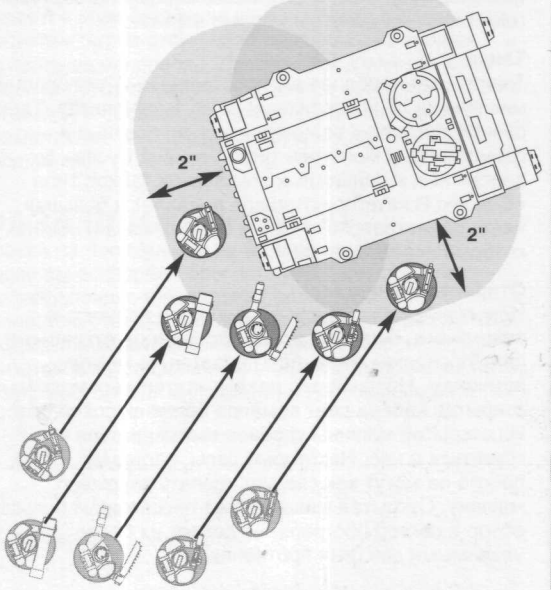
Посадка

Подразделение может погрузиться в машину, подойдя всеми своими моделями на расстояние в 2 дюйма или ближе к точке высадки машины. Чтобы погрузиться в машину, все подразделение должно подойти на 2 дюйма или ближе к точкам высадки, или подразделение не может погрузиться в этот раунд. Подразделение удаляется со стола, а машина отмечается как несущая на борту это подразделение. Самой лучшей отметкой является одна модель из подразделения на вершине машины. Если возникает необходимость измерить расстояние до подразделения, то измерения производятся до корпуса машины. Помните, что в подразделение в транспорте нельзя стрелять.

- Если машина двигалась до того, как в нее сели пассажиры, то после посадки машина более не может двигаться.
- Если машина не двигалась до того, как в нее сели пассажиры, то машина может двигаться без ограничений, сразу после того как пассажиры успешно погрузятся.

Только смерть закончит служение.

Посадка

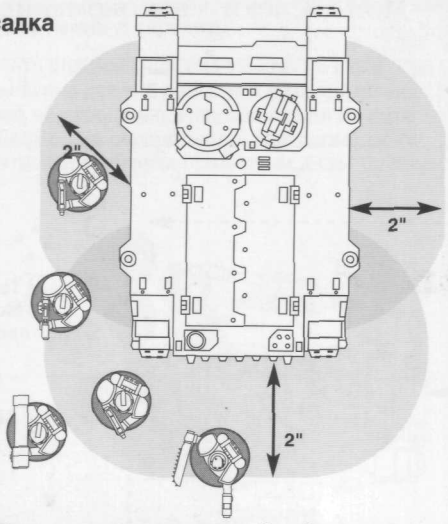


Все Десантники придвинулись на расстояние 2 дюйма к люкам машины, и все подразделение может погрузиться в «Носорог».

Высадка из машины
Подразделение, которое на начало хода находилось в машине, в Фазу движения может высадиться из нее. Подразделение может сделать это до того, как машина подвигается, либо после. Все модели должны быть высажены в пределах 2 дюймов от точки высадки и в правильном взводном построении. При высадке пассажиры должны высадиться не ближе 1 дюйма от моделей противника. Если подразделение вынуждено произвести высадку, но не может этого сделать (из-за подразделений врага или непроходимого ландшафта), то оно может произвести «экстренную высадку». Такое подразделение располагается где угодно в пределах 2 дюймов от машины, но ничего не может делать до конца раунда. Если и так высадиться нельзя, то модели не могут высадиться. После высадки подразделение может стрелять, но считается при этом двигавшимся.

- Если машина двигалась до того, как пассажиры из нее высадились (включая поворот на месте), то подразделение не может более двигаться после высадки. Машина не может двигаться дальше после того, как высадила пассажиров, включая поворот на месте. После высадки подразделение может стрелять, но считается при этом двигавшимся. Подразделение не может совершать нападений после высадки.
- Если машина не двигалась до того, как из нее высадились пассажиры, то подразделение может двигаться после высадки, и машина может также двигаться после того, как из нее высадятся пассажиры. Подразделение может стрелять в соответствии с общими правилами (считается двигавшимся) и совершать нападения.

Высадка



Все Десантники высадились в 2 дюймах от люков «Носорога» и в правильном боевом построении.

Независимые персонажи, посадка и высадка
Если независимый персонаж и подразделение находятся в одной машине, то считается, что независимый персонаж присоединен к подразделению в соответствии с общими правилами. Если независимый персонаж или подразделение уже находятся в машине, то подразделение или независимый персонаж могут присоединиться к своему визави, погрузившись в машину (если в ней, конечно, достаточно мест).

Подразделение и независимый персонаж могут в дальнейшем высадиться из транспорта как единое подразделение, разделиться, когда независимый персонаж (или подразделение) высаживаются, а подразделение (или независимый персонаж) остаются на борту, или даже высадиться раздельно из разных люков так, что независимый персонаж будет не в боевом построении с подразделением. Если после высадки подразделение может двигаться, то независимый персонаж может отсоединиться от подразделения в соответствии с общими правилами.

ЭФФЕКТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ ДЛЯ ПАССАЖИРОВ

Команда оглушена или контужена
Пассажиры не могут стрелять из машины в следующий раунд, но во всем остальном не получают никакого вреда.

Оружие уничтожено или потеря подвижности
Нет эффекта для пассажиров.

Уничтожена – разбита
Пассажиры на борту должны немедленно высадиться и затем пройти тест на Залегание. Все модели, которые не могут высадиться – уничтожены (помните про экстренную высадку). После этого вместо машины выставляются ее обломки.

Уничтожена – взорвалась
Подразделение получает количество попаданий, равное числу моделей в подразделении, с Силой 4 без АР; эти попадания распределяются как попадания от стрельбы. Выжившие ставятся там, где раньше была их машина, и должны пройти тест на Залегание.

Примечание. Вы должны помнить, что вся стрельба одним подразделением производится одновременно, то есть Вы не можете сбить лазерной пушкой транспорт, а затем болтерами того же подразделения добить выживших. Тем не менее, подразделение, стрелявшее в транспорт и уничтожившее его (любой результат), МОЖЕТ совершать нападение на его пассажиров в соответствии с общими правилами.

ПРИКОМАНДИРОВАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Некоторые подразделения в кодексах имеют возможность взять транспортное средство как часть подразделения. Такие транспортные машины напрямую приписаны к конкретному подразделению и называются прикомандированными. Они не занимают места в Таблице организации армии. Те транспортные машины, которые являются отдельными подразделениями в Воинском Листе (как эльдарский «Сокол» или «Лэнд Рейдер»), также могут перевозить подразделения, если они, конечно, не слишком большие, но они занимают место в Таблице организации армии.

Прикомандированный транспорт в начале боя может нести только свое подразделение (и независимых персонажей, присоединенных к подразделению). После начала игры такой прикомандированный транспорт может перевозить любые дружественные подразделения в соответствии с общими правилами.

ТАНКИ

Танки – это самый распространенный вид боевых машин на поле боя Warhammer 40000.

Танки действуют в соответствии с общими правилами для машин, исключения приводятся ниже.

ТАНКОВЫЙ ШОК

Танки могут наехать на пехоту во время своей Фазы движения. Если на вас едет многотонный бронированный монстр, то это вполне достаточный повод для некоторого беспокойства за свою шкуру.

Во время своей Фазы движения игрок, контролирующий танк, может объявить, что танк совершает наезд на подразделение противника. Это исключение из правила о том, что наезжать на модели противника нельзя. Тем не менее, наезжать на дружественные модели таким образом нельзя, также нельзя использовать танковый шок против моделей в ближнем бою из-за боязни убить своих.

Чтобы совершить такую атаку, поверните танк на месте и объявите, сколько дюймов он проедет. Танк должен двигаться как минимум с боевой скоростью. Также следует иметь в виду, что, поскольку поворот не считается движением как таковым, его недостаточно для танкового шока.

После того как машина «нацелена», продвиньте ее по прямой на указанное расстояние или до вступления в базовый контакт с подразделением противника. Если дальности движения не хватило на то, чтобы достигнуть подразделения противника, то танковый шок не состоялся, и машина просто двигается без каких-либо специальных атак.

Если наезд состоялся, то подразделение противника должно пройти тест на Мораль. Если тест провален, то подразделение немедленно должно начать отступать. Если подразделение успешно прошло тест, то оно пропускает танк. Танк проезжает дальше так, как будто подразделения здесь и нет. Вне зависимости от результата теста танк продолжает движение вперед и может по пути шокировать более одного подразделения. Если танк вступает в базовый контакт с дружественными моделями или проходит в 1 дюйме от машины противника, он должен немедленно остановиться.

Если танк останавливается так, что он стоит поверх моделей противника, то модели противника должны быть убраны с его позиции по кратчайшему пути и должны быть расположены не ближе, чем в 1 дюйме от танка в правильном боевом построении.

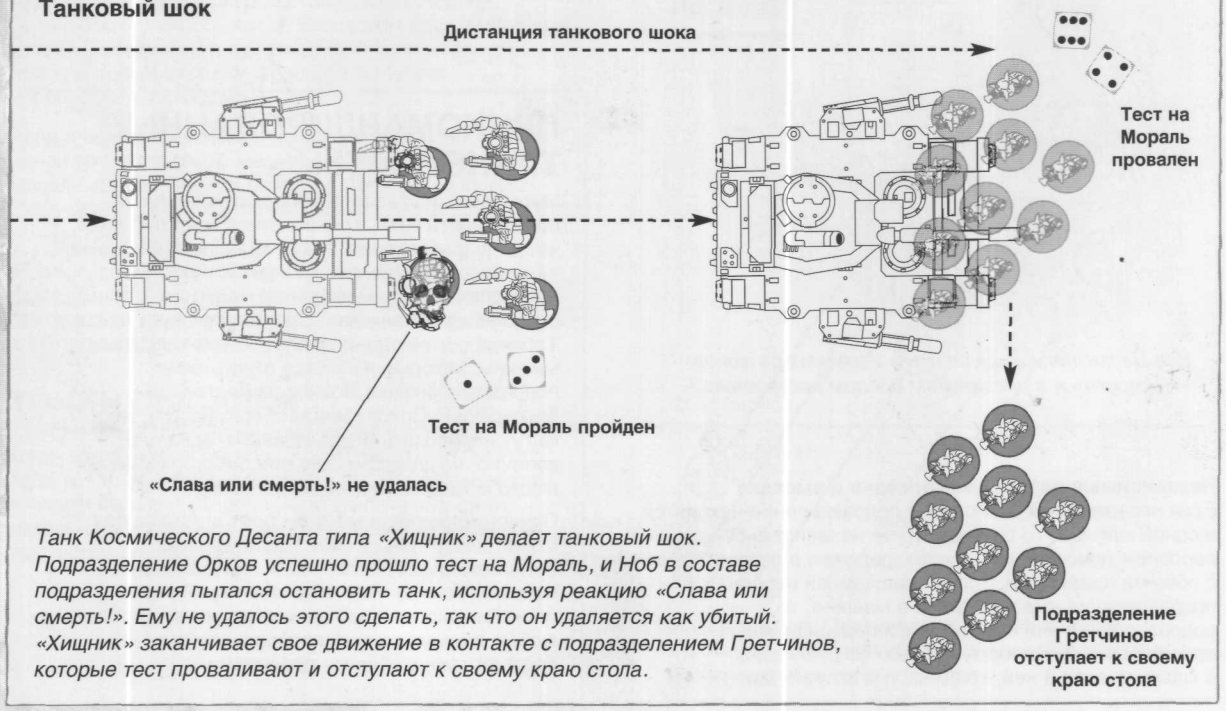
После танкового шока танк может стрелять в последующую Фазу стрельбы в соответствии с общими правилами с учетом той скорости, с которой он ехал.

Слава или смерть!
Если подразделение проходит свой тест на Мораль от танкового шока, то одна модель в подразделении, которая была на пути танка, может попытаться уничтожить его.

Вы должны указать, какая модель предпринимает столь героический шаг, и эта модель наносит по танку свои атаки. Такая модель может нанести по танку одну атаку: либо произвести один выстрел из оружия, которое она имеет, либо нанести одну атаку в ближнем бою.

Мои доспехи – высокомерие.

Танковый шок



Танк Космического Десанта типа «Хищник» делает танковый шок. Подразделение Орков успешно прошло тест на Мораль, и Ноб в составе подразделения пытался остановить танк, используя реакцию «Слава или смерть!». Ему не удалось этого сделать, так что он удаляется как убитый. «Хищник» заканчивает свое движение в контакте с подразделением Гретчинов, которые тест проваливают и отступают к своему краю стола.

В любом случае, вне зависимости от количества выстрелов оружия или от числа атак модели, по танку наносится только одна атака. Модель может использовать для этого гранаты (бронебойные, мельта-бомбы или электромагнитные гранаты). Эта одна атака попадает автоматически и отрабатывается против лобовой брони танка (даже атаки в ближнем бою).

Если атаки модели **успешно** оглушают команду танка, уничтожают его или лишают подвижности, то танк останавливается прямо перед героической моделью.

Если атаки модели **не могут** остановить танк, то танк проезжает по отважным моделям, и модели немедленно погибают. Модели удаляются с поля боя вне зависимости от количества ран, спас-бросков (простых или непробиваемых) или других хитрых способов остаться в живых или восстать из мертвых. Танк может продолжать свой путь, а подразделения, которые пытались его остановить, ДОЛЖНЫ уйти с его пути, как описано выше.

Подразделения артиллерии могут использовать реакцию «Слава или смерть!» в соответствии с общими правилами. Если это делает только один из пушкарей, то реакция отрабатывается в соответствии с общими правилами, как описано выше. Если это делает пушка (то есть используется Сила оружия пушки для того, чтобы остановить танк, попадая автоматически), то при неудаче и пушка, и один пушкарь удаляются как раздавленные танком.

ТАРАН

Таран – это весьма отчаянная мера борьбы с танками противника. Машина, которая пытается совершить *таран, должна двигаться с большой скоростью и не* может стрелять в этот же ход – что, впрочем, весьма привлекательный выбор для машин, которые не имеют оружия или не могут стрелять.

Таран – это специальный вид танкового шока. При таране машина должна двигаться с максимально доступной ей скоростью. Подразделения на пути таранящего танка подвергаются танковому шоку в соответствии с общими правилами. Если танк приходит в соприкосновение с машиной противника, то столкновение отыгрывается по следующим правилам.

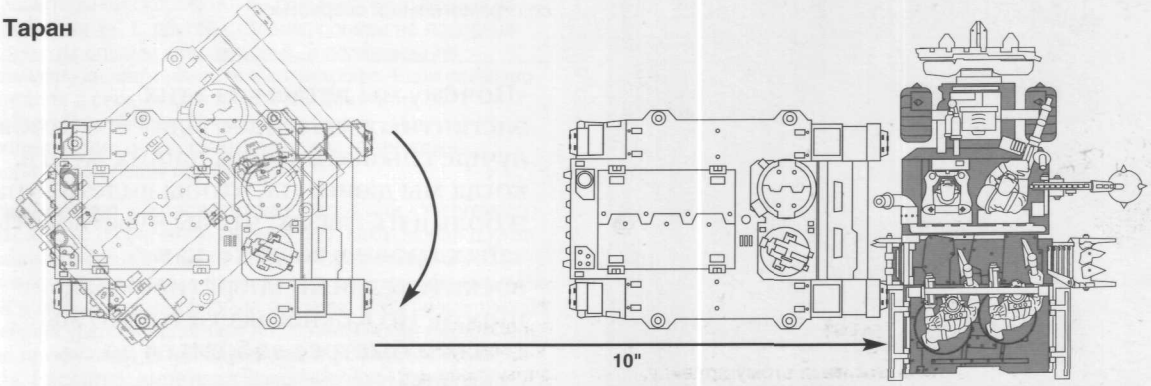
Каждая машина получает попадание по той стороне брони, которой она столкнулась (таранящий всегда получает попадание по лобовой броне), с Силой, которая вычисляется по формуле, приведенной ниже.

- **Броня.** За каждый пункт брони выше 10 на той стороне, которая приняла удар +1
- **Скорость.** За каждый полные 3 дюйма, которые проехала таранящая машина +1
- **Масса.** Если машина является танком +1

Пример. «Лэнд Рейдер» таранит орочью Тачилу. «Лэнд Рейдер» проезжает при этом 10 дюймов и врезается в бок Тачиле. Тачила получает попадание с Силой 8 (+4 за то, что у «Лэнд Рейдера» броня на 4 выше, чем 10, +1 за то, что «Лэнд Рейдер» – танк, и +3 за скорость «Лэнд Рейдера»). Сам «Лэнд Рейдер» получает по лобовой броне попадание с Силой 3 (Тачила имеет броню 10 сбоку +0, не является танком +0, и +3 за скорость «Ленд Рейдера»). Тачила взлетает в воздух.

Оба игрока кидают пробивание брони за свои машины и оба результата немедленно применяются. Если протараненная машина «Уничтожена – взорвалась», то таранящая машина может продолжить свой путь и потенциально шокировать или таранить другие подразделения на пути до максимума своего движения.

Таран



«Носорог» поворачивается на месте и, проезжая 10 дюймов, таранит Тачилу в бок (как будто других мест у Тачил нет). «Носорог» наносит попадание с Силой 5 по боковой броне Тачилы (+1 за то, что у «Носорога» лобовая броня на 1 выше, чем 10, +1 за то, что «Носорог» – танк, и +3 за скорость «Носорога»). В ответ он получает попадание с Силой 3.

ОТКРЫТЫЕ МАШИНЫ

Некоторые типы машин не являются полностью закрытыми, в них пассажиры остаются открытыми для опасностей мира. Это делается по многим причинам. Например, в разведывательных машинах открытая кабина дает команде более широкий обзор. Из открытой машины удобнее высаживаться или грузиться в нее. Некоторые расы – например, Орки – просто не могут как следует сделать закрытую машину. Открытая машина *дает пассажирам больший обзор и сектор обстрела, но* это делает ее более уязвимой для огня противника.

Открытые машины во всех отношениях действуют так же, как и обычные машины, исключения даны ниже.

ОТКРЫТЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ МАШИНЫ

Открытые машины не имеют определенных амбразур: все модели на борту могут стрелять из машины, измеряя дальность и линию видимости от корпуса машины.

Открытые машины не имеют точек посадки и высадки, такой точкой служит вся машина. Модели могут *высаживаться из машины и садиться в нее в пределах 2* дюймов от любой точки корпуса машины. Пассажиры открытых машин могут совершать нападения после высадки из машины, даже если машина двигалась в тот же ход. Если открытая машина взрывается, то ее пассажиры получают попадания с Силой 3, а не 4.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТКРЫТЫХ МАШИН

При броске на повреждения открытых машин применим бонус в +1 к результату.



БЫСТРЫЕ МАШИНЫ

Некоторые машины гораздо быстрее, чем обычнее танки, и используют для защиты свою скорость и маневренность, а не толщину брони, которая у них, к сожалению, гораздо меньше.

Быстрые машины во всех отношениях действуют так же, как и обычные машины, исключения приведены ниже.

ДВИЖЕНИЕ БЫСТРЫХ МАШИН

Быстрые машины могут использовать третью скорость перемещения – стремительную. Быстрая машина, которая двигается со стремительной скоростью, перемещается так же, как и обычная машина, двигающаяся с крейсерской скоростью, но на расстояние от 12 до 18 дюймов. И так же, как и обычная машина, она не может стрелять из своего оружия (если не сказано обратного). Например, быстрая машина, двигающаяся со стремительной скоростью по дороге, может проехать 24 дюйма.

СТРЕЛЬБА БЫСТРЫХ МАШИН

Быстрые машины могут стрелять более эффективно, чем другие.

Быстрая машина, которая двигалась с боевой скоростью, может стрелять из всего своего оружия так же, как обычная машина может стрелять, оставаясь неподвижной (включая стрельбу из навесной артиллерии).

Быстрая машина, которая двигалась с крейсерской скоростью, может стрелять так же, как обычная машина, двигавшаяся с боевой скоростью, в соответствии с общими правилами.

Быстрая машина, которая двигалась со стремительной скоростью, стрелять не может.

БЫСТРЫЕ МАШИНЫ В ФАЗУ БЛИЖНЕГО БОЯ

Быстрая машина, которая двигалась со стремительной скоростью, в Фазу ближнего боя в отношении попаданий рассматривается как машина, двигавшаяся с крейсерской скоростью.

БЫСТРЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ МАШИНЫ

Пассажиры не могут высаживаться из машины или грузиться в нее, если она двигалась или будет двигаться со стремительной скоростью.

«Почему мы летаем на этих элегантных машинах? Для того чтобы лучше слышать крики наших жертв, когда мы давим их, чтобы видеть страх и боль в их глазах, чтобы чувствовать запах крови в воздухе, как восхитительный аперетив перед пиром. Но важнее всего то, что мы сможем быстрее добраться до схватки.»

Дариак Острый Язык,
из кабалы Пронзенного Ока

СКИММЕРЫ

Большая часть машин использует для движения колеса и гусеницы. Но некоторые наиболее продвинутые расы используют машины, которые благодаря реактивным двигателям или антигравитационной тяге могут парить над землей. Такие машины не являются летательными аппаратами в полном смысле слова, но могут преодолевать по воздуху небольшие расстояния, избегая трудных участков ландшафта.

Скиммеры во всех отношениях действуют так же, как и обычные машины, за исключениями, описанными ниже.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Многие скиммеры, в отличие от других машин, имеют свои собственные прозрачные подставки. Эти подставки имеют чисто декоративное значение и в игровом смысле игнорируются. Все измерения для скиммеров производятся в соответствии с общими правилами машин, то есть от корпуса, за исключением измерения дальности стрельбы машины, где измерения производятся от ствола стреляющего оружия. В ближнем бою модели, атакующие скиммеры, могут приходить в базовый контакт как к корпусу машины, так и к ее прозрачной подставке.

ДВИЖЕНИЕ СКИММЕРОВ

Скиммеры могут перелетать через любые подразделения, но не могут заканчивать свое движение на них. Скиммер должен в конце своего движения быть поставлен на стол: он не может быть оставлен висящим в воздухе над подразделением или непроходимым ландшафтом.

Скиммер может перелетать через любые элементы ландшафта, включая непроходимый, игнорируя налагаемые этими элементами пенальти. Но если скиммер заканчивает свое движение в трудном или опасном ландшафте, то он должен пройти тест на опасный ландшафт по общим правилам. Скиммер может закончить свое движение над непроходимым ландшафтом, но в таком случае он также должен пройти тест на опасный ландшафт по общим правилам.

Скиммеры, которые двигаются со стремительной скоростью, могут двигаться на дальность до 24 дюймов.

СТРЕЛЬБА ПО СКИММЕРАМ

В скиммер, летящий на большой скорости, трудно попасть. Если скиммер не потерял подвижность и двигался в свою последнюю Фазу движения со стремительной скоростью, он получает спас-бросок за укрытие на 4+. С другой стороны, полеты на подобных *скоростях опасны для здоровья, и попадание по* скиммеру может привести к катастрофе. Если скиммер двигался в свою последнюю Фазу движения со стремительной скоростью, то результат «Потеря подвижности» он рассматривает как «Уничтожен – разбит», по общим правилам.

Если скиммер «Потерял подвижность» или «Уничтожен – разбит», то он остается на поле боя, как и любая другая техника, в соответствии с общими правилами. Его *прозрачная подставка удаляется, и он кладется на землю*, как и любые другие обломки машины. Если по какой-либо причине удалить подставку нет возможности (например, она приклеена), то не волнуйтесь и оставьте его, как он есть. Вероятно, антигравитационные поля продолжают работать, и потерявший подвижность скиммер просто завис на месте без возможности двигаться и поворачиваться на месте, либо, в случае результата «Уничтожен – разбит», он превратился в дрейфующие обломки. Следует иметь в виду, что удалять прозрачную подставку скиммера в ином, кроме описанного выше, случае нельзя (особенно если ее удаление приведет к тому, что размер машины сократится).

ТАРАН СКИММЕРА

Скиммеры могут уклоняться от тарана с гораздо большей легкостью, чем те металлически гробы, которые скиммерами не являются. Если скиммер подвергается тарану, то в тот момент, когда вражеский танк приходит в базовый контакт со скиммером, киньте D6. Результат 1–2 означает, что таран происходит по общим правилам. Результат 3+ – таран не удался, и обе машины не получают повреждений. Таранящий танк останавливается на месте.

«Не пытайтесь услышать приближения Эльдар, и не вглядывайтесь в небеса в их поисках. Их машины тихи, как полночь, быстры, как заря, и смерть от их оружия неудержима, как восход солнца.»

Инквизитор Сцевак,
«Предвестия и Предрассудки»



ШАГАТЕЛИ

На любом поле боя есть участки, недоступные для обычных колесных машин – разрушенные города, танковые ловушки и заросли противотанковых ежей. По этой причине многие расы и армии используют шагающие машины, которые имеют две, а иногда и больше ног. Такие машины могут нести довольно приличный арсенал вооружения и соединяют в себе бронированную мощь машины и проходимость пехотинца.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Шагатели в дополнение к своим обычным параметрам имеют Силу, Умение драться (WS), Атаки и Инициативу, что отображает их возможность активно вести ближний бой. Ниже приведен пример Шагателя.

					Бронирование				
	Тип	**WS**	**BS**	**S**	**F**	**S**	**R**	**I**	**A**
Дредноут	Шагатель	4	4	6	12	12	10	4	2

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ ДЛЯ ШАГАТЕЛЕЙ

Если шагатель имеет подставку, то все измерения производятся от нее так, как производились бы в отношении простой пешей модели. Если шагатель не имеет подставки – как, например, «Губитель» Космического Десанта Хаоса, – то все измерения производятся до ближайшей точки корпуса, включая ноги. Исключением из этого правила является измерения дальности стрельбы самого шагателя, что описано далее.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ШАГАТЕЛЕЙ

В отличие от других машин шагатели могут двигаться как в Фазу стрельбы, так и в Фазу ближнего боя.

Все шагатели двигаются так же, как пехота, то есть они могут проходить до 6 дюймов в Фазу движения и совершать нападения в Фазу ближнего боя на дальность до 6 дюймов.

Шагатели двигаются по трудному ландшафту так же, как и пехота, то есть кидают два кубика и выбирают наибольший результат как дальность движения в этот раунд. Ландшафт опасен для шагателя только в том случае, если он опасен и для пехоты. Если шагатель проваливает тест на опасный ландшафт, он теряет подвижность.

В отличие от пехоты шагатели имеют ориентацию, то есть направление, в котором они видят, что может сказываться на том, какие цели шагатель может обстреливать, и со стороны какого бронирования ведут огонь по нему.

ШАГАТЕЛИ И СТРЕЛЬБА

Шагатель может двигаться и стрелять из всего своего оружия так же, как неподвижная машина.

Шагатель также может использовать правило Бега так же, как и любая другая модель, но при этом он не может стрелять. Если шагатель контужен или потерял подвижность, то он, очевидно, не может бегать.

При стрельбе поверните шагатель в направлении желаемой цели. Такой поворот в Фазу стрельбы не считается движением, что отображает повышенную подвижность шагателей по сравнению с простыми машинами. Следует иметь в виду, что угол обстрела оружия шагателей равен 45 градусов в передней сфере. Линия видимости и дальность при этом отмеряются непосредственно от оружия шагателя. Помните о том, что после окончания стрельбы Вы не можете повернуть свой шагатель обратно, и он будет стоять так до начала своей следующей Фазы движения.

СТРЕЛЬБА ПО ШАГАТЕЛЮ

Шагатель обстреливается в соответствии с общими правилами стрельбы по машинам; по какой стороне брони идет стрельба, определяется на основании положения его корпуса с учетом поправок на измерения, данных выше. Если шагатель связан в ближнем бою, он не может быть обстрелян.

«Я молюсь за братьев, которые управляют Дредноутами. Несмотря на то, что они приняли новую форму, их оружие, их души остаются чисты перед лицом Императора.»

Марнеус Келгар

ШАГАТЕЛИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Шагатели ведут ближний бой точно так же, как и обычные модели. Они могут совершать нападающие движения в Фазу ближнего боя и могут быть связаны в ближнем бою. Шагатели могут совершать нападения, если стреляли из тяжелого или скорострельного оружия. Но, как и обычная пехота, они должны нападать на то подразделение, которое обстреливали в Фазу стрельбы, в соответствии с общими правилами.

При попадании по шагателю вместо броска на ранение следует делать бросок на пробивание брони, как по *машине. В частности, это значит, что в то время, как* шагатель будет разрывать врагов на части без больших усилий, только хорошо оснащенные или чудовищно сильные противники могут нанести ему вред в ответ. Модели, ведущие ближний бой с шагателями, всегда наносят свои попадания по их фронтовой броне, так как шагатель – это совсем не стационарная цель для гранат и Силовых Кулаков, это боец, который ничем не хуже самого лучшего мастера меча и пистолета.

Против шагателей могут быть использованы гранаты и мельта-бомбы. В ближнем бою модель может попасть по шагателю гранатой только при выпадении «6» при *броске на попадание. Тем не менее, если шагатель был* оглушен или потерял подвижность на начало Фазы ближнего боя, то попадание гранатой по нему производится по взаимным WS. Помните, что модели, использующие любой тип гранат, проводят в ближнем бою только одну атаку.

Шагатель, который подвержен действию результатов «Команда контужена» или «Потеря подвижности», сражается в ближнем бою с пенальти к атакам в -1 (до минимума в 1), но не имеет других пенальти на этот счет.

Результат «Команда оглушена» не оказывает влияния на шагатель в ближнем бою.

Каждый бросок по таблице повреждений в ближнем бою против шагателя рассматривается как одна нанесенная ему рана в отношении результата боя с ним.

Шагатели никогда не проходят тесты на Мораль за проигрыш в ближнем бою, и на них не распространяется правило «Не отступать!».

Шагатели могут делать стремительное придвижение, сплочение и консолидацию в соответствии с общими правилами ближнего боя до тех пор, пока они не подвержены результату «Команда контужена» или «Потеря подвижности».

ТАРАН ПРОТИВ ШАГАТЕЛЯ

Если шагатель подвергается тарану, он может либо закрепиться и приготовиться к удару (в таком случае таран отыгрывается в соответствии с общими правилами), либо попытаться использовать реакцию «Слава или смерть!» в соответствии с общими правилами. Шагатель не может использовать «Славу или смерть!», если подвергается тарану в тыловую арку.

Если шагатель не смог остановить таранящую его машину, используя реакцию «Слава или смерть!», то таран отрабатывается по его задней броне вне *зависимости от ориентации тарана.*

ЭСКАДРОНЫ ШАГАТЕЛЕЙ

Эскадроны шагателей следуют всем нормальным правилам для машин, шагателей и эскадронов машин из исключением того, что они должны выполнять реакцию на нападения так же, как и пешее подразделение. Модификации результатов для эскадронов машин применимы и к эскадронам шагателей в соответствии с общими правилами и, как и все шагатели, они могут делать стремительное придвижение, сплочение и консолидацию в соответствии с общими правилами *ближнего боя.*

ДРЕДНОУТСКОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Дредноуты часто вооружаются монстроидальными орудиями для ближнего боя – Силовыми Кулаками великанских пропорций, клешнями, молотами и так далее. Дредноутское оружие ближнего боя *удваивает силу Дредноута (до максимума в 10),* и его атаки игнорируют спас-броски за доспехи. Дредноут, вооруженный парой таких оружий, получает дополнительную атаку как модель с дополнительным оружием ближнего боя. Если шагатель подвержен результату «Оружие уничтожено», и игрок выбирает убрать оружие ближнего боя, то шагатель теряет преимущества, полученные от дредноутского оружия ближнего боя (и любого другого оружия, встроенного в эту руку). Дредноут, вооруженный двумя и более единицами такого оружия, получает дополнительную атаку за каждое дополнительное оружие. Если Дредноут теряет одно из своих орудий ближнего боя, то он теряет одну дополнительную атаку.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СТРЕЛЬБЫ МАШИН

	Не двигалась	До 6 дюймов	До 12 дюймов	Более 12 дюймов
Любая машина, которая не является быстрой или шагателем	Все оружие	1 оружие*	Не может стрелять	Неприменимо
Быстрые машины	Все оружие	Все оружие	1 оружие*	Не может стрелять
Шагатели	Все оружие	Все оружие	Неприменимо	Неприменимо

*и любое количество защитных видов оружия

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

С увеличением количества армий и вариативности Воинских Листов в Warhammer 40000 стало понятно, что некоторые специальные правила не являются уникальными и могут встречаться в нескольких книгах. Они называются «Универсальные специальные правила», и собраны здесь для Вашего удобства.

Так как сведенные здесь вместе правила представляют собой лишь краткое резюме, то, если в каком-либо кодексе одно из этих правил отличается от приведенного здесь, оно имеет приоритет перед правилом, изложенным в книге правил.

Специальные правила со значком «*» автоматически теряются независимым персонажем, если он присоединяется к подразделению, которое такого правила использовать не может. Также подразделение, которое может использовать некое специальное правило, теряет эту возможность, если к нему присоединяется персонаж без такой возможности.

КОНТРАТАКА

Некоторые наиболее дикие и кровожадные солдаты считают, что атака – лучшая форма защиты, и никогда пассивно не ждут противника, бросаясь на него в ответ. Это отражается правилом «Контратака».

Если подразделение с этим специальным правилом подвергается нападению, то оно может кинуть тест на Лидерство. Если тест успешен, то подразделение получает бонус +1 к атакам так же, как и нападающее подразделение.

Это специальное правило не может быть использовано, если подразделение уже связано в ближнем бою с прошлых раундов.

ВЕЧНЫЙ ВОИН

Модель с этим специальным правилом может игнорировать немедленную смерть.



БЕССТРАШИЕ

Бесстрашные модели никогда не отступают и всегда успешно проходят все тесты на Мораль, которые должны пройти. Они никогда не могут быть принуждены к залеганию, но могут окапываться по собственному желанию в соответствии с общими правилами. Бесстрашные никогда не отступают. Независимые персонажи, которые присоединяются к подразделению с этим правилом, также могут его использовать. Пока бесстрашный персонаж остается с не-бесстрашным подразделением, он не может использовать это правило. Если отступающее подразделение получает возможность использовать это специальное правило, оно немедленно восстанавливает порядок в начале своей Фазы движения, игнорируя все ограничения.

НЕ ЗНАЯ БОЛИ!

Некоторые воины так глубоко погружаются в боевую ярость, что игнорируют раны, способные сбить с ног даже стойких Десантников. Если модель получает рану, киньте D6: на 1–3 она теряет рану по общим правилам, на 4+ она полученную рану игнорирует. Это правило не может быть использовано против ран, которые наносят немедленную смерть (то есть если Сила, с которой нанесена рана, в два раза больше Стойкости цели, или если оружие наносит *немедленную смерть в соответствии со своими* правилами), против оружия с АР 1 и АР 2, против ран, нанесенных оружием ближнего боя, не допускающим спас-бросков за доспехи (силовое оружие всех видов, атаки монстроидальных существ, суперострое оружие при «6» на ранение, опасности Варпа, проваленные тесты на опасный ландшафт и так далее).

ПОДВИЖНОСТЬ*

В принципе, есть несколько вариантов этого правила: быстрокрылость, быстрокоготность и даже быстрокопытность. Подразделение с таким правилом может совершать нападение, если использовало правило Бега в свою Фазу стрельбы.

ЯРОСТНАЯ АТАКА

Модели с таким специальным правилом известны яростью своих атак. В тот раунд, когда модель совершает нападение, она получает бонус в +1 к Силе и Инициативе. Этот бонус неприменим при совершении стремительного продвижения или уклонении от него.

НАЛЕТ И ОТСКОК*

Модели с этим специальным правилом могут покинуть ближний бой без вреда для себя. Подразделение может использовать это правило в конце Фазы ближнего боя, если связано в ближнем бою. Подразделение должно пройти тест на Инициативу, и если не проходит, то остается на месте. Если проходит, то оно отступает по прямой на 3D6 дюймов в любом направлении, игнорируя подразделения, с которыми оно было связано в ближнем бою. Это движение не может быть использовано для вступления в базовый контакт с другими подразделениями врага. Противник не может совершать стремительное продвижение, преследуя убегающее подразделение, но может консолидироваться, если в ближнем бою с ним не осталось других подразделений.

Это движение не подвержено пенальти за трудный ландшафт, но тесты на опасный ландшафт проходятся в соответствии с общими правилами. Это движение не может быть использовано для того, чтобы вступить в базовый контакт с другими подразделениями противника. Если несколько подразделений в одном ближнем бою хотят использовать это правило, то противники должны кинуть кубик, кто первым использует его. Далее игроки по очереди используют это правило для одного своего подразделения, а последнее оставшееся в бою подразделение, если в ближнем бою с ним не осталось подразделений противника, не может использовать это правило, а должно консолидироваться.

СКРЫТОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ*

Некоторые подразделения разведчиков могут перед боем проникнуть в тыл врага и нанести ему удар из-за спины.

Подразделения с этим специальным правилом выставляются на поле боя последними, после всех остальных подразделений (дружеских и вражеских). Если оба игрока имеют такие подразделения, то игроки должны кинуть кубик, и тот, кто выиграет кубовку, может выставить одно свое подразделение. Далее игроки по очереди выставляют свои подразделения до тех пор, пока не выставят их все. Подразделение, выполняющее скрытое проникновение, может быть выставлено в любом месте на поле боя, но не ближе чем в 12 дюймах от подразделений противника, и при условии, что подразделения противника не могут провести линию видимости до скрыто проникающего подразделения. Такое подразделение может быть выставлено в здании (смотрите страницу 83), но до тех пор, пока здание находится не ближе, чем в 12 дюймах от моделей противника. Также скрыто проникающее подразделение может быть выставлено в 18 дюймах от подразделений противника в любом месте на столе, даже на виду.

Если подразделение выставляется на поле боя в транспортной машине, то оно не может выполнять скрытое проникновение. Специальное правило «Скрытое проникновение» также дает подразделению возможность делать фланговый марш (смотрите страницу 94).

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ УКРЫТИЕ*

Некоторые подразделения проходят специальную тренировку по быстрому передвижению по пересеченной местности. Подразделения, которые могут использовать это специальное правило, кидают дополнительный кубик при определении дальности движения по трудному ландшафту и выбирают значение наибольшего. Чаще всего это значит, что подразделение кидает 3 кубика.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ/6-е ЧУВСТВО

Воины некоторых рас и планет Галактики привыкли вести бой в условиях вечной ночи, и их органы зрения изменились для того, чтобы облегчить им видение в полной темноте. В сценарии, где применимо специальное правило «Ночной бой», модели с этим специальным правилом могут перебросить свой бросок на дальность видения, но при этом должны принять второй результат. Персонаж передает правило подразделению, к которому он присоединяется, и наоборот.

НЕНАВИСТНЫЙ ВРАГ

Некоторые воины имеют долгие и славные традиции битвы с некоторыми другими расами или фракциями. Они знают своих любимых/ненавистных врагов лучше, чем всех остальных. Модели с этим правилом могут перебрасывать проваленные броски на попадание в бою с моделями их ненавистных врагов. Это неприменимо против машин без параметра WS.

ГНЕВ

Некоторые воины являются бездумными машинами для убийства, неспособными на поле боя к какой-либо разумной мысли, кроме как о битве и кровопролитии. В Фазу движения модели с таким специальным правилом должны двигаться с максимальной скоростью к ближайшему видимому подразделению противника. В Фазу стрельбы они могут решать, использовать им правило Бега или нет, но если они его используют, они должны бежать к ближайшему видимому подразделению противника. В Фазу ближнего боя они должны консолидироваться в сторону ближайшего видимого подразделения противника. Если подразделение находится в транспорте или не видит ни одного подразделения противника, это правило игнорируется.

НЕУМОЛИМЫЙ

В отличие от простых пехотинцев, разнообразные специальные подразделения, такие как монстроидальные существа, мотоциклы или джетбайки, могут вести огонь с гораздо большей эффективностью. Модели с таким специальным правилом всегда считаются неподвижными в отношении стрельбы, и всегда могут нападать в тот раунд, когда они стреляли из скорострельного или тяжелого оружия.

Следует иметь в виду, что неумолимые независимые персонажи должны подчиняться всем правилам нападения для тех подразделений, к которым они присоединяются.

РАЗВЕДЧИКИ*

Разведчики двигаются впереди основной армии, производя разведку подступов и расположения врага, а также сражаясь с разведчиками врага. Отображая это, разведчики могут выполнить перед началом боя *после расстановки войск* (в том числе отрядов с правилом скрытого проникновения) дополнительное движение, как в свою Фазу движения. Это движение производится так же, как и в Фазу движения, за исключением того, что разведчики не могут подходить ближе чем на 12 дюймов к моделям противника.

Если обе стороны имеют разведчиков, то игроки кидают кубики, и тот игрок, который выиграет кубовку, двигает одно свое подразделение. Далее второй игрок двигает одно свое подразделение, и так до тех пор, пока все подразделения разведчиков не подвигаются.

Если подразделение с этим правилом размещается на столе вместе с прикрепленным транспортом, то оно передает его транспорту.

Это правило также дает возможность делать фланговый марш для подразделения скаутов, оставленного в резерве (смотрите страницу 94).

ОПЫТНЫЙ НАЕЗДНИК

Модель может перебрасывать тест на опасный ландшафт до тех пор, пока она является моделью типа *«Кавалерия» или «Мотоцикл»*.

МЕДЛЕННЫЙ И НЕОТВРАТИМЫЙ

Модели, которые должны подчиняться этому правилу, могут использовать специальное правило «Неумолимые» и всегда перемещаются так, как будто они двигаются по трудному ландшафту. Следует иметь в виду, что медленные и неотвратимые независимые персонажи должны подчиняться всем правилам нападения для тех подразделений, к которым они присоединяются, и что подразделение двигается со скоростью самой медленной модели.

СКРЫТНОСТЬ

Находясь в укрытии, такое подразделение использует его самым лучшим образом. Такое подразделение может улучшить свой спас-бросок за укрытие на 1. То есть, находясь в лесу, подразделение получает спас-бросок за укрытие на 3+, а не на 4+.

УПОРНЫЕ

Упорное подразделение всегда игнорирует все негативные модификаторы к Лидерству при прохождении всех тестов на Мораль. Персонаж передает это специальное правило подразделению, к которому он присоединяется, и наоборот.

СТАИ

Стаи отображают небольших тварей, которые сами по себе не представляют угрозы для солдат врага, и поэтому выходят на поле боя большими массами по нескольку сотен тварей. К стаям применимы *специальные правила «Скрытность» и «Уязвимы для взрывов»*. Также стаи не могут давать укрытие для машин и монстроидальных существ.

ОХОТНИКИ ЗА ТАНКАМИ

Охотники за танками за долгие годы практики научились находить слабые места в броне танков и других боевых машин. Они автоматически проходят тесты на Мораль при танковом шоке и имеют бонус в +1 при броске на *пробивание брони машин любым оружием* как при стрельбе, так и в ближнем бою.

ТУРБОУСКОРЕНИЕ*

Модели на мотоциклах или джетбайках могут использовать это правило для того, чтоб развить экстремальную скорость. Модели с этим специальным правилом могут в Фазу движения проехать на дальность до 24 дюймов. При этом в этот же раунд они не могут стрелять или совершать нападения, двигаться в Фазу ближнего боя (если их правила это допускают) и вообще совершать любые другие добровольные действия в тот же раунд, а также автоматически проходят тест на Залегание. При этом движении они не могут двигаться *через трудный ландшафт*. В *последующую* Фазу стрельбы противника такие модели получают спас-бросок за укрытие на 3+. Чтобы получить такой бонус, модели должны проехать не менее 18 дюймов.

УЯЗВИМЫ ДЛЯ ВЗРЫВОВ И ОГНЕМЕТОВ

Эти типы моделей уязвимы для взрывного и огнеметного оружия. Если это машина, то каждое попадание по ней из такого оружия считается как два попадания. Если это обычная модель, то за каждую полученную от такого оружия рану она получает две раны после всех спас-бросков.

СТРОЕНИЯ И РУИНЫ

Строения в Warhammer 40000 могут разниться от примитивных хижин и строений до колоссальных крепостей, ощетинившихся огромными орудиями, футуристических небоскребов, кристаллиновых шпилей, адамантовых бункеров или биозданий Тиранидов. Справиться со всем этим разнообразием строений на поле боя, и даже с меньшим количеством типов зданий, которые Вы можете встретить на обычном игровом столе, может быть довольно-таки трудно. Эффективно определить все правила для всех этих типов зданий отдельно для каждой игры может быть весьма проблематично, ибо Вы можете обнаружить в середине игры, что Ваш противник имеет совсем другое представление о здании, которое он занимает, чем Вы. Чтобы минимизировать подобные споры, мы вводим общие принципы определения зданий.

КЛАССИФИКАЦИЯ ЗДАНИЙ И РУИН

Перед каждой игрой Вы со своим противником должны определить, какую роль и какие правила имеет каждое здание на вашем поле боя, или, по крайней мере, изучить, что в этом отношении говорят правила турнира, в котором Вы участвуете. Помните, что нет правильного или неправильного определения зданий – в разных играх одни и те же элементы ландшафта могут иметь разные правила, и это абсолютно нормально до тех пор, пока Вы и Ваш противник имеете в виду одно и то же.

ЗДАНИЯ

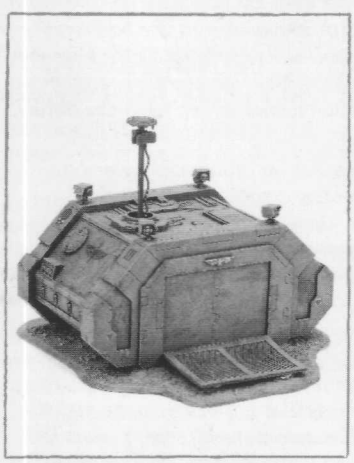
Эта категория включает все целые здания, внутри которых игроки не могут физически разместить свои модели, потому что они являются цельными кусками ландшафта. Это могут быть как военные здания, такие как бараки или бункеры, так и гражданские здания, которые во время войны используются для военных нужд, такие как контрольные центры космопортов, например. На поле боя такие здания могут быть использованы не только для того, чтобы скрываться за ними, но и в качестве опорных точек обороны, в которых можно разместить солдат и обстреливать противника. Во многих отношениях целые здания – это такие неподвижные транспортные машины, которые могут занимать обе стороны, из которых можно вести огонь и которые можно попытаться уничтожить.

Непроходимые здания

Некоторые здания на поле боя можно определить как непроходимые либо потому, что они закрыты и заперты, либо потому, что никакая нормальная модель в это здание просто не полезет, если, например, это завод по переработке сжиженного газа или термоядерный реактор. Такие здания считаются непроходимыми.

РУИНЫ

Руины – это те же здания, но частично побитые войной. Руины часто не имеют больших участков стен и этажей. В таком элементе ландшафта игроки могут размещать и двигать свои подразделения в соответствии с общими правилами без какой-либо необходимой абстракции.



Командный пост Космического Десанта построен для того, чтобы выдерживать любую атаку. Его можно считать зданием.



Трансформатор Тау излучает радиацию, его лучше обходить стороной и считать непроходимым ландшафтом.



Это побитое административное здание является классическим образцом руин.

ЗДАНИЯ

Кровавые битвы часто охватывают города, поселки, защитные линии, исследовательские станции, насосные комплексы, армейские бараки, горнорудные колонии, космические порты, племенные форты, древние гробницы, священные места паломничества и сотни других типов зданий и поселений. В большинстве случаев эти здания покинуты и могут иметь самые разные виды и размеры, позволяющие вместить как целые армии, так и отдельные взводы.

Не все здания могут иметь военное значение – это должны быть просто целые здания, предпочтительно с толстыми стенами и хорошим углом обстрела для тех, кто занимает там позиции.

Вы можете назвать зданием любой элемент ландшафта из Вашей коллекции, но Вы с Вашим противником должны решить перед игрой, какие именно элементы ландшафта будут зданиями. Помните о том, что здания варьируются от орочьих хижин до могучих крепостей Космического Десанта.

Здания всех видов сродни транспортным машинам. Разница состоит в том, что их могут занимать солдаты обеих сторон, и здания не могут двигаться.

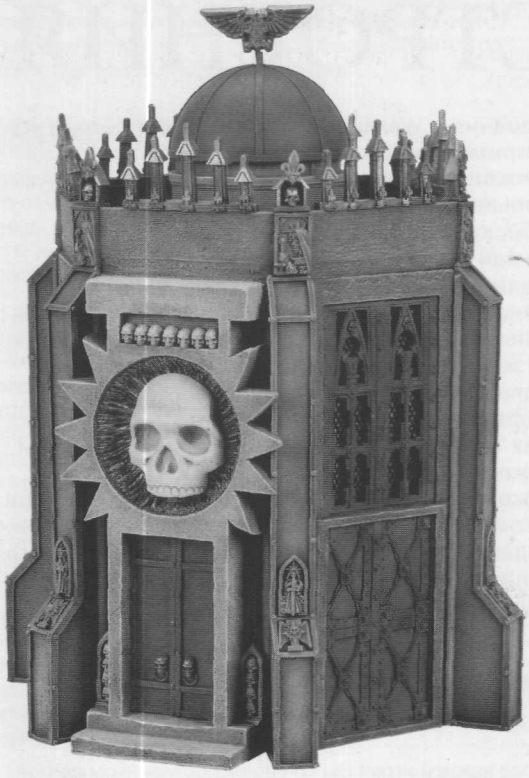
Некоторые здания могут иметь свое собственное оружие. По умолчанию все такое оружие не действует и давно покинуто, если, конечно, Вы с противником не договоритесь об обратном.

НЕПРОХОДИМЫЕ ЗДАНИЯ

Мы уверены, что в Вашей коллекции есть элементы ландшафта, которые, несмотря на то, что они являются зданиями, непригодны для того, чтобы в них входить: например, хранилища чего бы то ни было или монументы из цельного камня. Такие здания следует признать непроходимыми.

Непроходимые здания и движение
Если здание на начало игры определено как непроходимое, оно рассматривается как непроходимый элемент ландшафта в соответствии с общими правилами. Это, конечно, не значит, что такое здание нельзя использовать, например, для того, чтобы блокировать линию видимости противника.

Помните о том, что если на крышу такого здания можно поставить модели, то модели с прыжковыми ранцами, джетбайки и скиммеры могут на него садиться в соответствии с общими правилами. Так что перед игрой заранее договоритесь со своим противником о том, на какое здание кто может садиться в течение игры.



Святилище Адептус Сороритас.

В какую игру Вы играете?

Игрокам в Warhammer 40000 нравятся в этой игре разные аспекты. Кому-то эта игра видится как спортивное, тактическое задание, кто-то предпочитает делать акцент на захватывающие повествования хода битв, в то время как другие любят создавать свои собственные правила – придумывать новые миссии, делать специальных персонажей и даже изменять основные правила игры! Вполне очевидно, что игроки, которые встречаются на регулярной основе у кого-то дома или в клубе, быстро вникают в то, какие стороны игры предпочтительны их друзьям. Тем не менее, при игре с новым для Вас человеком всегда стоит выделить некоторое время перед началом битвы, чтобы обсудить игру.

К примеру, если у вас на столе есть руины, то следует договориться о том, как вы будете использовать их. Один игрок предпочтет рассматривать руины в качестве площадного ландшафта для реализации своего грандиозного плана, другому они будут представляться в виде мощных стен, сквозь которые модели не могут пройти, а чтобы подняться выше, им будут нужны ступеньки или лестницы. А еще один игрок может создать так называемые домашние правила, по которым в доме можно включить лифт, если на другом краю стола у игрока есть модели рядом с генератором. Нельзя сказать, что какой-то из вариантов верен, а какой-то нет – до тех пор, пока игроки не договорятся перед игрой.

ЗАНЯТИЕ ЗДАНИЙ

Модели могут входить в здания и выходить из них через заранее определенные выходы. Игроки должны перед игрой решить, какие двери в здании будут являться выходами и входами, а какие будут наглухо забиты. Во всем остальном вход и выход из здания подобны посадке и высадке из машин, включая правило экстренной высадки.

Все стандартные правила относительно транспортной вместимости для машин применимы и к зданиям. То есть одно здание может занимать только одно подразделение, включая присоединенных к нему независимых персонажей. Аналогично, перед игрой игроки должны определить максимальную вместимость каждого здания, исходя из здравого смысла. Например, стандартный бункер Империи может иметь вместимость до десяти моделей. Модели, которые в машинах занимают два места, также занимают два места и в зданиях, а модели, которые нельзя перевозить в транспортных машинах, не могут входить и в здания.

Модели, которые входят в здание, также удаляются со стола, как будто они сели в машину. Отметьте маркером, какое подразделение в каком здании находится, или просто поставьте наверх здания одну из моделей подразделения. Модели, которые могут садиться на непроходимый ландшафт, НЕ МОГУТ садиться на здания, занятые моделями противника.

Иногда в Вашей коллекции могут встречаться здания, которые не имеют явных входов и выходов, но которые Вы хотите использовать именно как здания. Такие здания могут быть доступны по правилам открытых машин, или Вы можете отметить снаружи, какой участок дома является выходом или входом. В конце концов, на орочью дозорную башню Орки могут лазить прямо по стенам, им не нужны лестницы и двери.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЗДАНИЙ

Так же, как и в случае с машинами, здания могут иметь окна и амбразуры, которые могут быть использованы для стрельбы. Игрокам следует заранее обсудить, где находятся эти точки ведения огня. Если в описании здания не указано обратного, то до двух моделей могут использовать одну амбразуру или одно окно для стрельбы. Помните о том, что все модели в подразделении должны стрелять в одну цель, а расположение амбразур влияет на линию видимости и арку обзора.

АТАКА ЗДАНИЙ В ФАЗУ БЛИЖНЕГО БОЯ

Лучший метод выкурить врагов, обосновавшихся в здании – это обрушить на них само здание. Подразделения могут обстреливать здание и нападать на него так же, как и на машину, в соответствии с общими правилами. Подразделения в здании не могут быть атакованы напрямую, но подвергаются всем эффектам повреждений зданий так же, как и на борту машины, включая принуждение к экстренной высадке.

Бункеры и бастионы, то есть специализированные военные здания, имеют броню в 14. Бронирование остальных зданий может разниться от 9 до 13 по взаимному соглашению игроков или в соответствии с правилами сценария или турнира, в рамках которого ведется игра.

Кидайте кубики на попадание и пробивание при стрельбе по зданиям в соответствии с общими правилами. В ближнем бою атаки по зданию попадают автоматически, как по неподвижной машине. Здания рассматривают результаты «Команда контужена», «Потеря подвижности» и «Оружие уничтожено» как «Команда оглушена» («Оружие уничтожено» может уничтожать установленное на здании оружие, если такое оружие есть, конечно же). Разбитые здания являются опасными и трудными элементами ландшафта, как и разбитые машины. Взорвавшиеся здания заменяются соответствующими по площади элементами строительного мусора или кратерами в соответствии с общими правилами для машин.



Все модели в подразделении Космического Десанта могут подойти на 2 дюйма к выходу из здания, таким образом, все подразделение может «погрузиться» в здание.

ТАБЛИЦА БРОНИ ЗДАНИЙ

Здание	Бронирование
Бункер или бастион	14
Здания с каменными стенами	13
Бетонные здания	12
Кирпичные здания	11
Бревенчатый дом	10
Щитовой домик или дом из листового железа	9

Шаблонное оружие
Огнеметы и подобное оружие специально предназначены для того, чтобы поражать войска в укрытии.

Если шаблон огнемета накрывает одну или более амбразур здания, то подразделения внутри здания получает D6 попаданий от шаблонного оружия в соответствии с общими правилами. Здание также получает одно попадание.



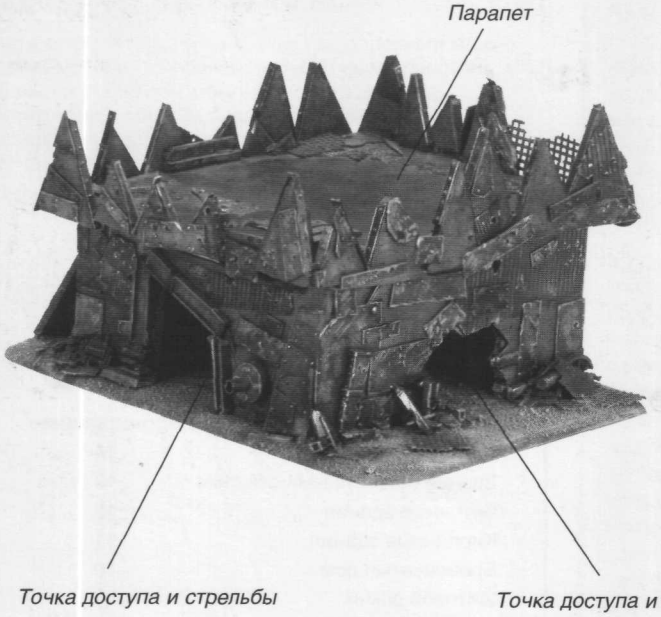
Орк может выкурить засевших внутри здания, запустив облако огня из своей поджигалки в амбразуру.

ПАРАПЕТЫ И СТЕНЫ

Многие здания имеют на крыше бордюры, которые позволяют размещать на вершине зданий подразделения, и солдаты, используя их, могут стрелять из-за укрытия. Такая защищенная крыша позволяет размещать на ней дополнительные огневые точки, но делает здание более уязвимым для атак. На крыше можно разместить любое количество моделей из занимающего здание подразделения, и они могут стрелять в дополнение к тем моделям, которые могут стрелять из окон и амбразур. Модели на крыше считаются находящимися в здании в соответствии с общими правилами, описанными выше, но если на крыше есть модели подразделения, то при броске на повреждение здания применим бонус в +1 к броскам.

Используйте свое воображение!

Это только самые основные правила для зданий. Вы можете легко сделать целую крепость с разными элементами, каждый из которых может иметь свои значения бронирования, вместимости, точки выхода и даже оружие, и каждый из которых будет вмещать одно подразделение. Вы можете размещать одно подразделение в здании и одно на крыше, и даже разрешить пехотинцам с прыжковыми ранцами или джетбайкерам атаковать расположенных на крыше бойцов или высаживать десант из скиммеров на крышу и с боями прорываться внутрь здания. Все на поле боя ограничено только Вашим воображением.

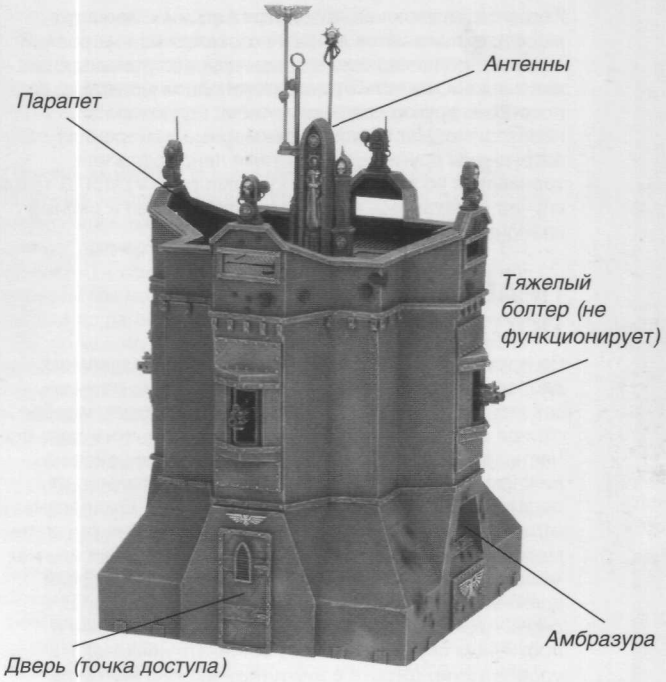


Пример:

На первый взгляд эта орочья хижина может казаться старой проржавевшей развалюхой, ухудшенной версией домика из листового железа с соответствующими параметрами. Но не надо недооценивать умение Меков «фиксить» все, что попадается им под руки. Так что вполне логично, что это здание имеет бронирование 12.

Также Орки известны тем, что часто ходят небольшими (по орочьим меркам) группками, всего по 20–30 Орков. Так что вместимость в 30 моделей для этого орочьего здания весьма логична.

Здание имеет два входа, которые также могут быть использованы как амбразуры. Крыша также имеет укрытие, за которым может спрятаться предостаточно зеленых парней.



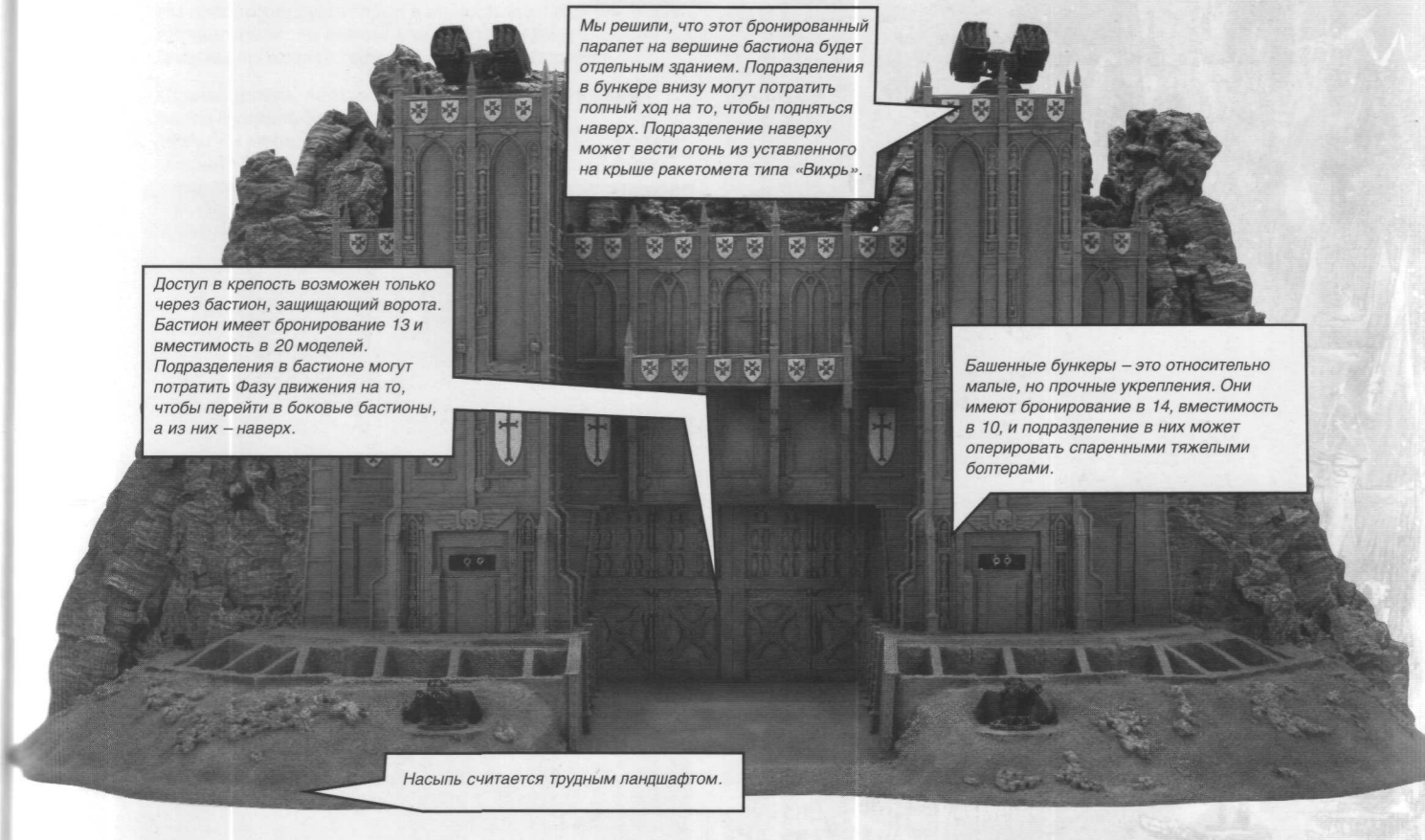
Пример:

Бастион – это небольшая крепость, которая специально построена для того, чтобы выдерживать попадание снарядов и ракет. Поэтому такое здание заслуженно имеет бронирование в 14.

Бастион имеет только одну дверь, но много амбразур, по одной с каждого направления. Так как это военное здание, то оно может вмещать подразделение любого размера. Если подразделение очень большое, то можно предположить, что под бастионом есть еще и катакомбы, где и размещается часть гарнизона.

Также на бастионе смонтированы турели с тяжелыми болтерами, но мы решили, что это оружие пока не функционирует: либо оно слишком старое, и больше не пригодно для стрельбы, либо слишком новое, и сервиторы еще не подвезли боеприпасы. Антенны также имеют декоративное значение, но Вы можете использовать их в игре, например, в апокалиптических играх они могут отображать одну из стратегических возможностей.

Если Вы решите использовать установленные на бастионе орудия для игры, то Вы должны понимать, что сторона, занимающая здание, имеет преимущество, и это строение станет центром ожесточенной схватки.



Это великолепное строение – пример того, какое удовольствие можно получить от использования правил для зданий. Такое здание – это готовый сценарий и готовая история обороны до последней капли крови отважного гарнизона Имперской Гвардии против орд Тиранидов на планете Брест.

РУИНЫ

Этот раздел правил посвящен руинам – элементам ландшафта, внутри которых игроки могут реально разместить модели. Чтобы эффективно использовать руины в игре, необходимо осветить такие моменты, как *дополнительная высота, разные уровни, шаблонное* и взрывное оружие. Эти правила созданы с учетом высоты, которую имеют руины производства «Games Workshop». Эти правила вполне применимы и к руинам Вашего собственного изготовления, если их размеры плюс-минус одинаковы.

РУИНЫ: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Все руины – это площадные элементы ландшафта (спас-бросок за укрытие на 4+) и трудный ландшафт. Перед *игрой Вы также можете оговорить, что некоторые руины* являются опасными элементами ландшафта, отражая нестабильную структуру полуразрушенного здания. Чтобы во время игры не возникало споров, Вы также должны четко определить границы руин.

Руины на подставках
Элементы ландшафта часто ставят на подставки, которые делают эти элементы более пригодными для транспортировки и более прочными. Такие руины считаются трудным ландшафтом на всей площади подставки и дают спас-бросок за укрытие на 4+.

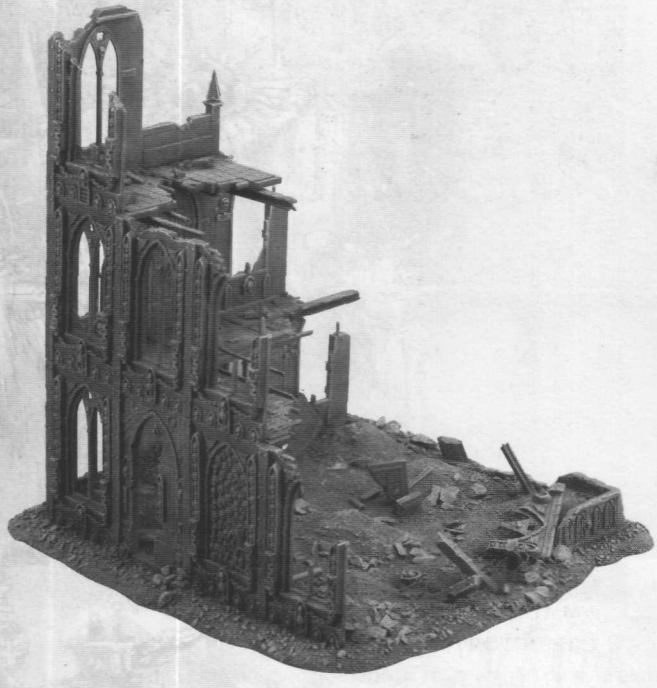
Руины без подставок
Если руины не имеют подставки, то первый этаж не является ни трудным ландшафтом, ни площадным ландшафтом, и не дает спас-бросок за укрытие. Конечно, подразделения должны проходить тесты на трудный ландшафт, если пытаются перелезать через целые участки стены или забираться на верхние этажи.

РАЗНЫЕ ВЫСОТЫ

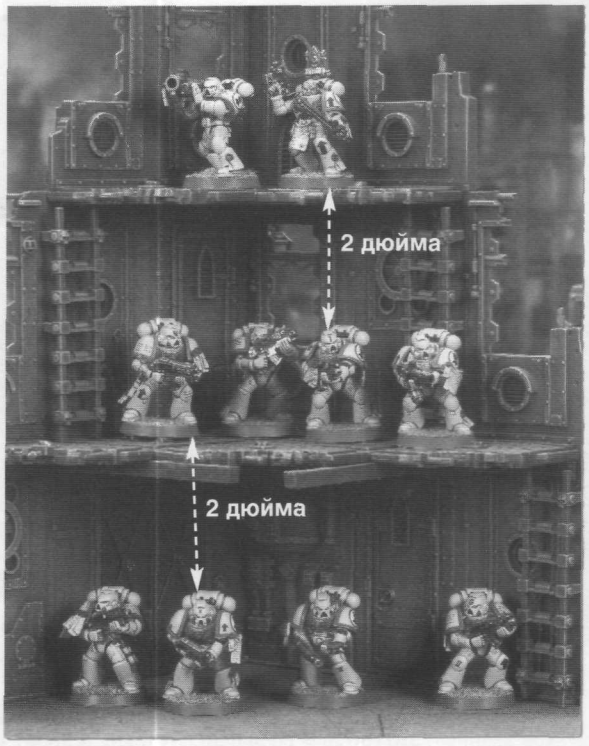
Когда подразделение находится в руинах, то часто модели оказываются на разных этажах или на разной высоте. Все измерения в таком случае производятся как в жизни, то есть от подставки одной модели к подставке другой под таким углом, под каким это необходимо. Часто такие трехмерные измерения затруднены другими элементами ландшафта или торчащими во все стороны кусками самих руин. В таком случае полагайтесь на свой здравый смысл и верный лазерный дальномер.

ПРАВИЛЬНОЕ БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Во время движения моделям одного подразделения разрешается заканчивать ход, находясь на разных этажах городских руин. Когда это происходит, модели отряда соблюдают построение до тех пор, пока хотя бы часть тела или голова модели, располагающейся на нижнем уровне, находится в пределах 2 дюймов от подставки или ног модели, стоящей выше. Это означает, что, например, Вы можете отмерить 2 дюйма от головы модели, стоящей на одном этаже, до подставки или ног модели, стоящей этажом выше, и так далее. Игроки должны быть великодушны при подобных замерах к очень низким моделям, таким как Стаи, которые в противном случае не смогут занимать несколько уровней руин (будьте с ними нежнее, они же такие маленькие).



Пример руин на подставке.



Взвод Космического Десанта в правильном боевом построении.

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ РУИНЫ

Только определенные виды моделей – пехота, пехота с прыжковыми ранцами, джетбайки, монстры и шагатели, - могут двигаться по руинам вверх и вниз, и то только если они физически могут поместиться там. Остальные типы подразделений должны оставаться на нижнем уровне.

Пехота, монстры и шагатели
В случае моделей зданий фирмы «Citadel» расстояние между этажами фиксировано и равно 3 дюймам. Это *значит, что если при тесте на трудный ландшафт* Вы кинули «1» или «2», то подняться или спуститься на уровень Вы не сможете, но сможете пройти 1 или 2 дюйма по данному уровню. Если выпало «3», «4» или «5», *то можно подняться/спуститься на один этаж* и пройти остаток движения по горизонтали до или после перемещения по вертикали. Если выпало «6», то можно переместиться сразу на два этажа или просто пройти на 6 дюймов по одному этажу. Вы также можете комбинировать такое движение в любой пропорции до тех пор, пока у вас хватит скорости, то есть пройти 1 дюйм по горизонтали, затем подняться на один этаж и затем пройти 2 дюйма по горизонтали, но этажом выше.

Пехота с прыжковыми ранцами и джетбайки
Помните о том, что пехота с прыжковыми ранцами и джетбайки не получают пенальти за трудный ландшафт, но должны кидать тест на опасный ландшафт, если начинают или заканчивают свое движение в трудном ландшафте.

Получается, что подобные модели летают в руинах, как им заблагорассудится, на дальность до 12 дюймов даже по диагонали, но всякий раз при таких пируэтах они должны проходить тесты на опасный ландшафт.

Стены, двери, лестницы и немного о понимании всего буквально
Могут ли модели двигаться сквозь стену, в которой нет дверей? Это в полной мере зависит от Вас и Вашего противника: как договоритесь, так и будет. Вполне логично предположить, что подразделения, которые ведут бой в условиях города, имеют подходящую оснастку для того, чтобы пробиться через любую стену, *кроме самой твердокаменной. С другой стороны*, Вы можете также условиться о том, что стена – это стена, пробивать ее не будем, а надо лезть через окно, дверь, щель или идти в обход.

То же самое в полном объеме применимо к переходу с этажа на этаж. Не везде есть лестницы, и это может быть как основанием для того, чтобы не подниматься на следующий этаж, как и для того, чтобы принять определенную степень условности и играть, не усложняя все такими мелочами. Просто помните, что чем сложнее правила, которые Вы используете, чем больше в них исключений и буквальностей, тем дольше будет идти игра.



Космический Десантник кинул «5» на тест на трудный ландшафт, что позволяет ему пройти 2 дюйма по горизонтали и преодолеть один этаж (3 дюйма).



Джетбайки двигаются через трудный ландшафт и должны проходить тест на опасный ландшафт.

«Крепость – как живое существо: командир – его мозг, стены – его кости, сенсоры – его глаза и уши, солдаты – его кровь, оружие – его когти и зубы. Это говорит о двух вещах: если гибнет один орган, целый организм погибнет. И если целое умирает, ни один орган самостоятельно не выживет.»

Мордин Барр

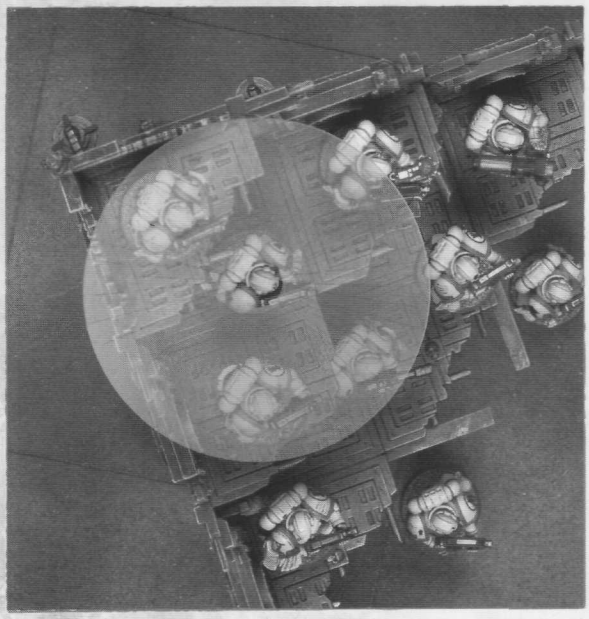
ШАБЛОННОЕ И ВЗРЫВНОЕ ОРУЖИЕ

При стрельбе из оружия, использующего шаблоны, по моделям, находящимся в руинах, могут возникнуть проблемы с определением моделей, попадающих под шаблон. Лучший способ определить, какие модели попадают под шаблон – просто удерживая его над всем зданием, посмотреть сквозь отверстие в его центре, как показано на рисунке.

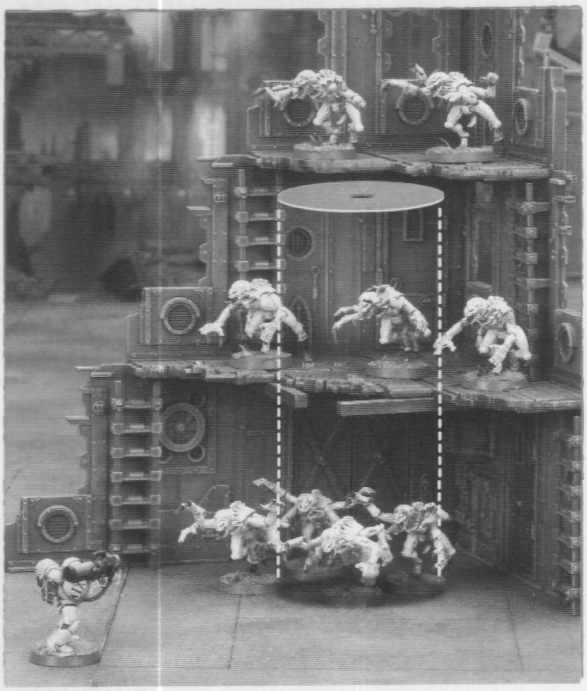
Такой метод размещения шаблонов над зданиями требует определенной степени доверия между игроками. Необходимо быть честным и дружелюбным при определении задетых моделей, и это особенно важно, когда промежуточные перекрытия закрывают обзор.

Не забывайте, что после того, как Вы определили количество попавших под шаблон моделей, потери могут убираться из числа любых моделей в отряде, в том числе из находящихся вне линии видимости стрелка.

Взрывное оружие
При стрельбе по городским руинам из оружия, использующего шаблоны взрывов, объявите, по какому этажу целитесь, и продолжайте дальше как обычно. Если маркер сместился в сторону, то все равно его действие распространяется только на модели, находящиеся на заявленном этаже.



Проще всего держать шаблон над зданием.



Игрок, играющий за Космический Десант, объявляет, что целится в Генестилеров, находящихся на первом этаже. Шаблон сместился в сторону, но на модели Генестилеров на других этажах эффект попадания не распространяется, хотя они и под шаблоном.



Игрок, играющий за империю Тау, объявил, что целится по Генестилерам, находящимся на первом этаже, поэтому Генестилеры, находящиеся на верхних этажах, остаются невредимы даже несмотря на то, что тоже находятся под маркером. Попадание не засчитывается, поскольку моделей на заявленном этаже под маркером нет.

«В битве за выживание никто не сидит на заборе. Если ты не сражаешься с нами бок о бок, ты будешь беспощадно смят как наш злейший враг, и твоего мнения никто не спросит.»

Скрипторум Мунификатум

Навесное оружие
Навесное оружие действует, запуская снаряды высоко вверх, принося врагам смерть с неба. Преимущество такого оружия заключается в том, что оно может *поразить врага, находящегося вне поля видимости*. Недостаток же заключается в том, что такие снаряды взрываются в тот момент, когда соприкасаются со зданием – следовательно, воины могут укрыться от такого огня в глубине здания.

Такой неприцельный огонь всегда поражает самый верхний уровень, над которым оказывается отверстие в центре маркера. Только модели, находящиеся на этом этаже и под шаблоном, считаются попавшими под удар.

Огнеметное оружие
При стрельбе по городским руинам из оружия, использующего шаблоны, такого как, например, огнемет, под его действие попадают модели, находящиеся на одном этаже. Это может быть этаж, на котором находится сам стреляющий, или этаж на один уровень выше или ниже. Этаж, по которому стреляете, объявите заранее.
Скиммер, пехотинец с прыжковым ранцем или джетбайк, оснащенный оружием, использующим шаблон, могут стрелять по любому этажу.

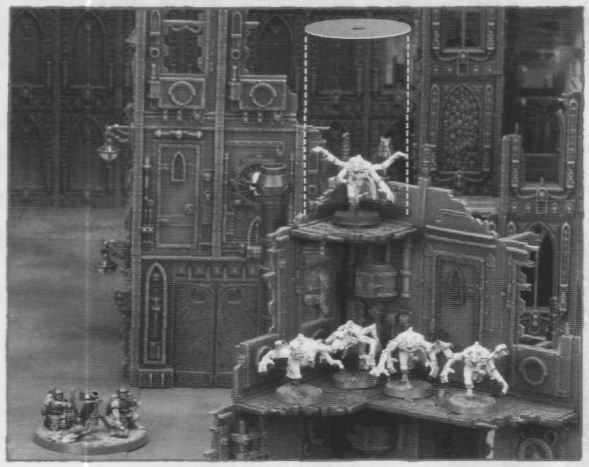
РУИНЫ И БЛИЖНИЙ БОЙ

Исход городского боя часто решается в ожесточенной рукопашной. Здесь для определения моделей, способных участвовать в ближнем бою, используются те же *правила, что и при определении построения* подразделения (смотрите страницу 82). Однако, чтобы считаться находящимися в базовом контакте, подставки моделей должны касаться друг друга.

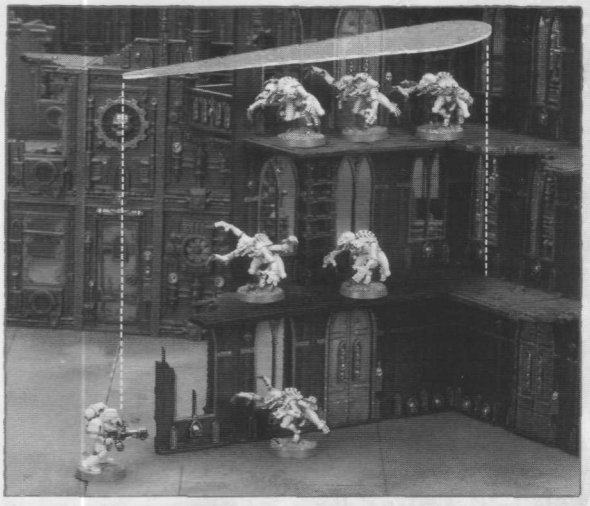
Иногда на неровной поверхности ландшафта трудно разместить модели так, чтобы они были в базовом контакте. В таком случае достаточно просто посчитать, какое количество моделей добегает до базового контакта, далее посчитать, какое количество моделей будет бить в ближнем бою, и просто подвинуть модели как можно ближе друг к другу.

«Из Хайва Гадес нет пути отступления. Мы будем сражаться до конца!»

Комиссар Йаррик



Так как навесное оружие поражает модели только на верхнем этаже, попадание получает лишь одна модель.



Целью стрельбы объявлен средний уровень, поэтому попадания получают только две модели. Учтите, что самая верхняя модель не может быть целью для стрельбы, так как слишком велика разница в уровнях.



Все модели связаны в бою и могут драться, кроме моделей A и B, которые находятся слишком далеко от своих моделей в базовом контакте с противником.

ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

Теперь, когда Вы усвоили правила движения, стрельбы и всего остального, Вы можете переходить к изучению процедуры, по которой организуются игры Warhammer 40000. Ниже приведены правила выбора армии, выбора сценария и все сопутствующие правила.

ОРГАНИЗАЦИЯ БИТВЫ

1 **Выбор армий**

2 **Подготовка поля боя**

3 **Выбор сценария**

4 **Расстановка сил на поле боя**

5 **Игра!**

ВЫБОР АРМИЙ

В своей игре Вы можете использовать любое количество моделей, практически каждую модель, которая есть в Вашей коллекции. В кодексах всех рас и армий указаны параметры каждого воина и его стоимость в очках, которая отображает его ценность как бойца или лидера. Чем ценнее модель на поле боя, тем выше ее стоимость. Обычно каждая модель имеет базовую стоимость, которая может быть увеличена дополнениями или улучшениями, которые она берет.

Наиболее популярным типом игры является игра на заранее оговоренную сумму очков. Наиболее сбалансированной является игра на 1500 или 2000 очков. Такую игру можно сыграть за пару часов. Игра на 500 очков также увлекательна и напоминает столкновение патрулей. Длится она меньше часа. При играх на большие форматы у Вас будет тратиться гораздо больше времени, например, битва на 3000 очков с каждой стороны займет у Вас практически весь день – прекрасный выбор для дождливого выходного.

По мере того, как будет расти Ваша коллекция миниатюр, Вы будете испытывать все большее желание вывести всех своих солдат на поле боя. Но думаю, следует не увлекаться супербольшими битвами с самого начала, а начать свой путь игрока с небольших и простых игр.

Первым делом Вы должны решить, какой размер будет иметь Ваша игра. Первые игры Вы можете сыграть на 500 или на 1000 очков. Это поможет Вам освоить правила и понять, как играть теми или иными подразделениями или их комбинациями. Далее Вы можете расширять армии и игры практически до бесконечности.

Первое, что следует сделать игрокам – это решить, на сколько очков будет игра. К примеру, если игроки договорились играть на 1000 очков, то это означает, что каждый игрок набирает войск на 1000 очков или меньше (часто сумма очков в армии будет чуть меньше указанной, но игра все равно считается игрой на 1000 очков).

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ

После того, как Вы договорились о размере игры, пришло время собрать армию Лучше всего использовать для этого соответствующий кодекс. В каждом кодексе указывается, что Вашу армию можно разделить на пять частей: Командные подразделения, Элитные подразделения, Основные подразделения, Легкие ударные подразделения и Тяжелая огневая поддержка. Каждая категория выполняет специфическую роль на поле боя. Некоторые кодексы позволяют выходить за рамки этой классификации и даже добавляют новые категории подразделений, но это все указано в самих кодексах.

Командные подразделения
Командное подразделение – это чаще всего одинокий командир или могучий монстр, повелевающий ордами мелких тварей или стройными рядами бронированных воинов. Часто командиров на поле боя сопровождают их свиты, отряды элитных телохранителей. Эти подразделения часто являются могучими лидерами и воинами, и имеют доступ к широкому выбору оружия и специальных устройств. Они не неуязвимы, но могут оказать большое влияние на ход боя, прилагая к этому либо свои боевые возможности, либо острый ум и тактические таланты, а иногда и могучий психический потенциал. Каждая армия должна включать как минимум одно командное подразделение.

Основные подразделения
Основные подразделения – это основа и опора армии. Их распространенность не значит, что они плохие воины, они просто наиболее многочисленны. В число основных подразделений входят такие виды войск, как тактические взводы Космического Десанта и Яростные Мстители Эльдаров. Любая армия всегда должна включать как минимум два основных подразделения. Главная тактическая задача подобных подразделений – это закрепление успехов армии и защита объектов, захваченных более специализированными отрядами армии.

Элитные подразделения
Элитные подразделения – это очень мощные отряды или боевые машины, но при этом они довольно редки. В элитных подразделениях Вы можете найти наиболее могучих воинов армии, но их всегда недостаточно. В некоторых случаях элитные подразделения имеют четкую специализацию, но чаще всего это просто лучше вооруженные и тренированные базовые солдаты.

Легкие ударные подразделения
Легкие ударные подразделения – это более легкие, но при этом более скоростные и маневренные рода войск. На них часто ложится роль разведчиков и корректировщиков, а также диверсантов и занозы в боку врага. Они редко несут тяжелую броню, больше полагаясь на скорость и маневр.

Тяжелая огневая поддержка
Тяжелая огневая поддержка – это буквально самые большие орудия армии. К этой категории относятся самые мощные виды оружия и самые могучие твари. С другой стороны, отряды из этого раздела стоят весьма много очков, и, слишком полагаясь на них, Вы может обнаружить, что Вас серьезно превосходят числом более легкие армии.

ТАБЛИЦА ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

Минимальное и максимальное количество подразделений в каждом разделе Вашего Воинского Листа отражается в так называемой Таблице организации армии, пример которой приведен рядом. Темные квадраты означают, что Ваша армия должна включать эти подразделения, а светлые – что Ваша армия может включать эти подразделения. При стандартной организации Ваша армия должна включать *одно командное подразделение и два основных* подразделения. Обязательные подразделения отображают основу армии, вокруг которой Вы будет ее надстраивать.

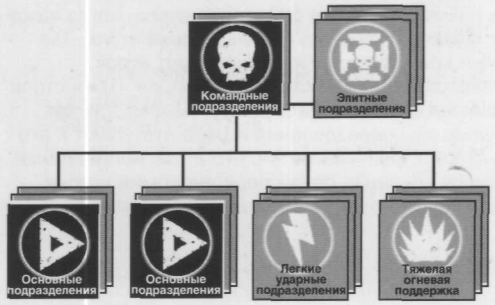
Иногда один выбор в каком-либо разделе позволяет Вам *взять более одного подразделения*. Соответствующие правила даны в кодексах рас и армий.

Прикомандированные транспорты
Многие подразделения в кодексах имеют возможность брать в качестве прикомандированных транспортов машины. Прикомандированные транспорты не занимают места в Таблице организации армии, но во всех остальных отношениях рассматриваются как подразделения из того же раздела, что и подразделение, к которому они прикомандированы. Следует иметь в виду, что одни и те же машины могут принадлежать к разным категориям: например, «Носорог» Космического Десанта может быть основным боевым подразделением, если его берет тактический взвод, а может быть и элитным, если его берет отряд Ветеранов.

Другие исключения
Некоторые кодексы позволяют включать также иные подразделения, которые не занимают мест в Таблице организации армии. Это могут быть специальные подразделения поддержки, бесчисленное ополчение, которое не играет никакой роли, кроме роли пушечного мяса, или демоны, которым нет числа и места в рациональном порядке вещей. Такие подразделения четко указаны в соответствующем кодексе, где и оговаривается, какое их количество можно брать *в армию и при каких условиях*.

Игры в несколько детачментов
По мере того, как Ваша коллекция миниатюр будет расти, Вы будете испытывать все большее желание сыграть на как можно большее количество очков. В играх на 2500 и больше очков Таблица организации армии становится серьезным ограничительным фактором. Эта таблица создана для того, чтобы отобразить небольшую часть армии, выполняющую на поле боя четко указанную миссию. Большие армии состоят из большого числа таких детачментов, каждый из которых ведет свою войну. В играх на 2500 и более очков Вы можете составлять свою армию из нескольких детачментов. Каждый детачмент – это отдельная армия, и все правила комплектации применимы к нему в полном объеме.

ПРИМЕР ТАБЛИЦЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ
1 Командное подразделение, 2 Основных подразделения
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
1 Командное подразделение, 4 Основных подразделения
3 Элитных подразделения, 3 Легких ударных подразделения
3 подразделения Тяжелой огневой поддержки

Нестандартные сценарии
Игрок, конечно, может придумать набор своих собственных сценариев, изменяя принципы организации армии, условия расстановки, условия победы, ландшафт и даже добавляя свои собственные специальные правила, например, артиллерийский обстрел дивизионной артиллерии, вулканические извержения, чужеродные телепортационные устройства и прочие вариации на тему. Таблицы организации армии могут включать обязательные подразделения в разделе Легких ударных подразделений и отмену подразделений в разделе Тяжелой огневой поддержки – это отражает армию налетчиков, которым противостоит армия, закрепившаяся на заранее подготовленных позициях, что симулируется тем, что она может включать больше подразделений из раздела Тяжелой огневой поддержки.

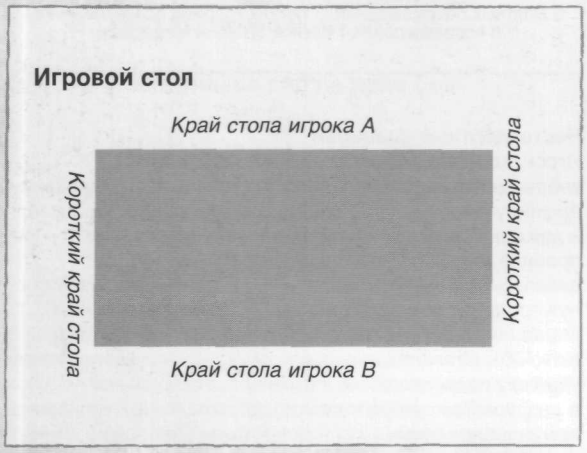


ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

ИГРОВОЙ СТОЛ

Стандартные сценарии оптимизированы для игры на столе размером 120 на 180 сантиметров, когда каждый игрок сидит за одним из длинных краев стола. Тот длинный край стола, за которым сидит игрок, называется его краем стола. Концепция «края стола игрока» весьма важна в игровом смысле, так как отступающие подразделения игрока отступают к его краю стола. Предполагается, что в том направлении находится основная база операции армии игрока. Остальные два края стола называются просто «короткие края стола», и являются нейтральными направлениями.

При игре на значительно больший или значительно меньший лимит Вы можете обдумать игру на большем или меньшем столе. Но вне зависимости от того, на столе какого размера Вы играете, Вы должны определить на нем указанные выше края стола.



РАССТАНОВКА ЛАНДШАФТА

Использование хорошо смоделированного и покрашенного поля боя еще больше увеличит Ваше удовольствие от игры в Warhammer 40000. Правда, многие игроки сначала собирают по нескольку армий, прежде чем им приходит в голову уделить внимание тому полю боя, на котором они играют, и изготовить несколько элементов ландшафта. Ниже приведены правила и рекомендации, как следует обставлять Ваше поле боя.

Самым лучшим способом расстановки ландшафта является расстановка по взаимному согласию. Одним из решений является метод, при котором один игрок расставляет ландшафт на столе, а второй игрок считается автоматически выигравшим бросок кубика на то, кто выбирает зону расстановки. На турнирах ландшафт часто расставлен заранее. В любом другом случае игроки могут сами расставить ландшафт по взаимному согласию так, чтобы он удовлетворял обе стороны в битве.

СКОЛЬКО НУЖНО ЛАНДШАФТА

В общем и целом, до четверти поля должно быть покрыто ландшафтом того или иного типа. На поле боя следует смешивать элементы ландшафта, которые блокируют линию видимости и дают укрытие (леса и руины), которые дают укрытие, но не блокируют линию видимости (заросли кустарника или низкие руины), и те элементы ландшафта, которые блокируют линию видимости, но не дают укрытие (холмы и дюны). Такое смешение элементов существенно расширяет возможности всех армий и предполагает большее тактическое разнообразие. Все в Ваших руках.

Зная, что Вам потребуется определенное количество ландшафта для игры, Вы можете изготовить наборы ландшафта, отражающие какие-либо специфические планеты. Это могут быть простые холмы и леса, часто покрытые руинами, или сложные конструкции, которые могут отображать целый искусственный мир Эльдаров. Только не следует слишком сильно увлекаться ландшафтом, который дает преимущество исключительно Вам, иначе Вы можете обнаружить, что данным набором ландшафта никто не пользуется.

Чтобы иллюстрировать эту точку зрения, рассмотрим несколько наборов ландшафта. Если предположить, что каждый элемент ландшафта имеет размер 12 на 12 дюймов, то нам надо шесть элементов, чтобы заполнить стол размером 6 на 4 фута (примерно 120 на 180 см). Конечно, размеры элементов ландшафта даны приблизительно, так как они по большей части не квадратные и даже не прямоугольные.

В наборе ландшафта для обычной, так сказать, центрально-европейской местности, следует в первую очередь использовать пару элементов ландшафта, которые блокируют линию видимости, но не дают укрытия – типа холмов. Такие элементы дадут возможность маневра в целях укрытия от огня противника и помогут образовать хорошую защитную позицию. Далее следует добавить пару элементов, которые дают укрытие – например, лесов. Это еще больше расширит возможности для маневра и стратегического расположения своих войск на выгодных позициях.

Последним штрихом к пасторальной местности должна стать небольшая ферма из двух-трех домов с оградой. Небольшой клочок имперского сельскохозяйственного мира, эта ферма полностью дополнит картину поля боя. Рядом с фермой можно расположить либо заросли кустарника, либо обработанные поля. Для придания ландшафту характера рядом с фермой можно добавить элементы машинерии или бочки для воды и горючего. Такие декоративные элементы не сильно влияют на игру, но придают ей большую осмысленность, привязывают ее к истории мира вообще.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛАНДШАФТА

Важно, чтобы вы перед игрой точно определили между собой, к какому типу относится каждый элемент и какие параметры он имеет. Более подробно изучите страницы 13 и 77. Это не займет у Вас более пяти минут, но позволит Вам иметь более четкое представление о том, как какой элемент ландшафта можно использовать. Конечно, если Вы часто играете на одном и том же столе с одним и тем же противником, достаточно простого «Как в прошлый раз, да?». Но если Вы играете на турнире или с новым набором ландшафта, не забудьте определить следующие пункты:

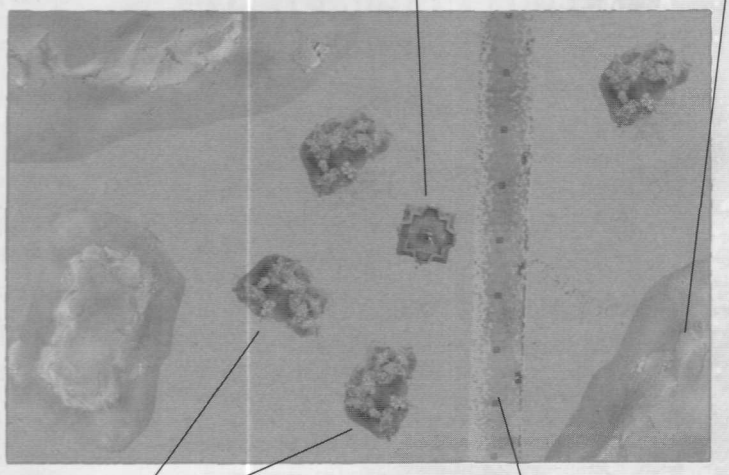
- Какие элементы ландшафта являются **площадным ландшафтом, трудным ландшафтом или опасным ландшафтом** (или комбинируют эти свойства)?
- Какие элементы ландшафта являются **непроходимым ландшафтом?**
- Какие элементы ландшафта являются **руинами?**
- Какие **спас-броски за укрытие** дают разные элементы ландшафта?
- Каково **бронирование** каждого здания, сколько и где расположены **амбразуры** и **выходы** из здания, какова его **вместимость**?

ПРИМЕР ПОЛЯ БОЯ

Удаленный пост

Это поле боя собрано из основных элементов, которые используются в играх – лесов и холмов с небольшими вкраплениями в духе Warhammer 40000. Игроки по очереди выставляли по одному элементу ландшафта на поле боя, и так как никто не знал, на какой стороне поля боя будет располагаться, везде есть подходящее укрытие.

Использование бастиона четко указывает на то, что это поле боя имеет место в сороковом тысячелетии вселенной Warhammer. Из-за того, что сторона, которая контролирует это здание, имеет существенное преимущество, было решено, что здание будет располагаться в середине поля боя, чтобы ни одна сторона не смогла захватить его просто так. Дорога выставлена для того, чтобы ускорить перемещение машин по полю боя, и просто для красоты.





Разоренное войной поселение

В следующем примере один игрок использовал ландшафт, чтобы создать разоренное войной поселение. Второй игрок имеет право выбрать свою сторону расстановки, решая, как ему лучше атаковать.

Разнообразные руины блокируют линию видимости для моделей обеих сторон, вынуждая обе стороны маневрировать, чтобы выбрать лучшую линию для стрельбы или уклониться от огня противника. Конечно, более высокие этажи дают существенное преимущество, тем более что цели сценария расположены именно там. Кучи обломков и баррикады дают укрытие для солдат. Взводы, в принципе, могут перемещаться от одного укрытия до другого, не подвергаясь опасности оказаться под обстрелом на открытом поле.

Служи Императору сегодня, ибо завтра ты умрешь.

ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

Стандартные сценарии в Warhammer 40000 – это наиболее распространенные типы сценариев, в которые играют игроки. Они достаточно просты и не требуют каких-либо специфических армий. Ниже описаны все три стандартных сценария. Все они используют стандартную организацию армии. Вы можете выбрать сценарий либо по взаимному согласию, либо кинув D6 и проконсультировавшись с таблицей ниже.

ТАБЛИЦА СТАНДАРТНЫХ СЦЕНАРИЕВ

D6	Сценарий
1–2	Контроль над территорией
3–4	Захватить и удержать
5–6	Всесожжение

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Стандартный сценарий длится переменное количество ходов, от 5 до 7. В конце 5-го раунда один из игроков кидает кубик: если выпадает 1–2, то игра заканчивается, на 3+ игра продолжается еще один ход. То же самое делается и в конце 6-го раунда, но игра продолжается на 4+, а заканчивается на 1-3.

В стандартных сценариях отступающие подразделения удаляются с поля боя после окончания игры как убитые, и производится подсчет, кто выиграл игру.

ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ!

Если один игрок полностью уничтожил все подразделения другого игрока, то первый игрок считается победившим в игре, вне зависимости от каких бы то ни было других условий.

БОЕСПОСОБНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

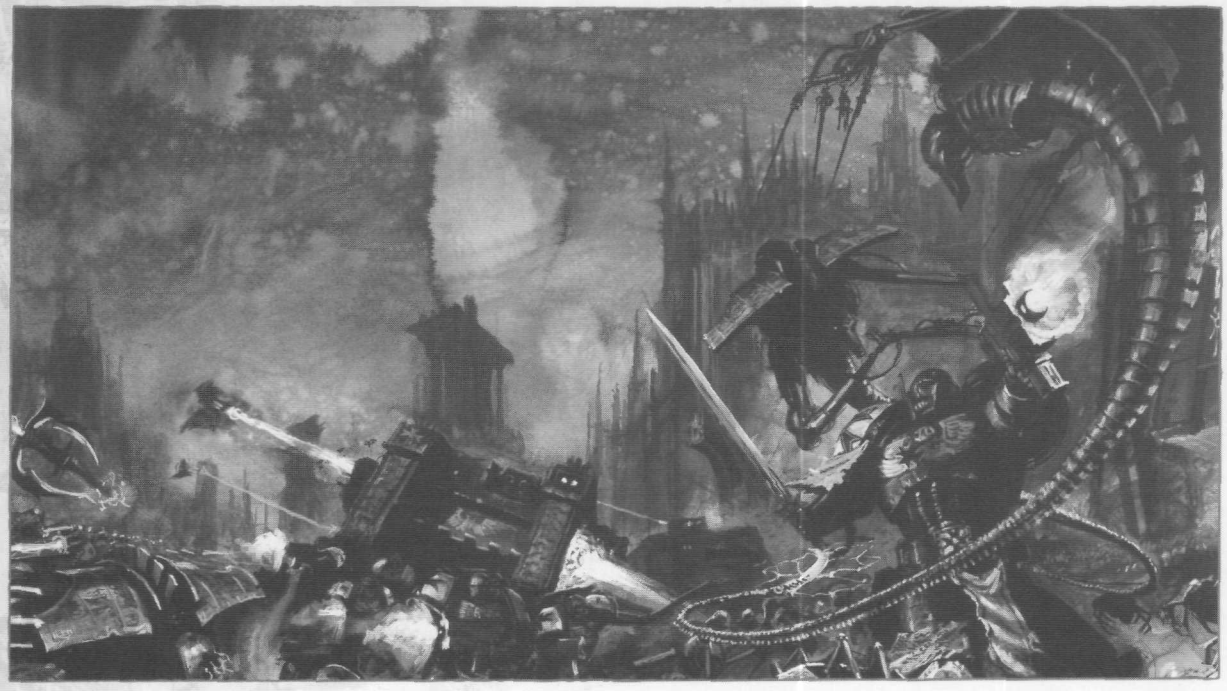
На поле боя есть четкое разделение на те подразделения, которые принимают на себя основную тяжесть боя, вступая в жестокие битвы с солдатами противника, взламывая эшелонированную оборону и уничтожая силы противника, и на тех, кто должен *закрепиться на занятых позициях, тем самым фиксируя* победу.

Концепция боеспособных подразделений важна для первых двух стандартных сценариев, где важно захватить заранее предопределенные точки на поле боя. Только боеспособные подразделения могут захватывать базы противника, удерживать свои и контролировать маркеры.

Только подразделения из раздела **основных боевых** считаются боеспособными. Только они могут захватывать и контролировать маркеры и базы. НЕ *боеспособными подразделениями из раздела основных* боевых подразделений считаются следующие подразделения:

- Машины
- Подразделения со специальным правилом «Стаи»
- Подразделения, у которых есть свои собственные специальные правила, которые указывают на то, что они не является боеспособными.

Основные боевые подразделения в транспортах МОГУТ контролировать цели в соответствии с общими правилами. Дальности при этом измеряются от корпуса машины.



КОНТРОЛЬ НАД ТЕРРИТОРИЕЙ

Поля боя усеяно брошенной техникой, ранеными товарищами, потерянными припасами и прочими *плюшками, которые Вы хотите по какой-либо причине* захватить и присвоить. Вы должны отбросить наглых грабителей с другой стороны и взять то, что принадлежит Вам – а Вам принадлежит все!

Условия победы

Перед расстановкой оба игрока должны расположить на поле боя D3+2 маркеров целей. Игрок, который выигрывает кубовку, располагает первый маркер в любом месте стола. Это может быть собственно маркер, или в качестве цели Вы можете указать подходящий элемент ландшафта. Главное, чтобы и Вы, и Ваш противник помнили о том, что это цель вашей битвы. Затем игроки по очереди выставляют по одному маркеру.

Маркеры не могут быть расположены на непроходимом ландшафте, ближе чем в 12 дюймах от *любого края стола и ближе чем в 12 дюймах от уже* лежащего маркера.

После того, как вы расставите маркеры, начинается собственно сама расстановка армии.

Игрок считается контролирующим маркер, если в пределах 3 дюймов от него расположено его боеспособное подразделение, и в пределах 3 дюймов от него нет подразделения противника (боеспособного или нет).

Тот игрок, который контролирует большее количество маркеров, считается победителем. Если игроки контролируют равное количество маркеров, это тактическая ничья.

ЗАХВАТИТЬ И УДЕРЖАТЬ

Обе стороны пытаются очистить местность от войск противника. Небольшие ударные группы курсируют по местности, находя и уничтожая контингенты врага.

Условия победы

После того, как игроки определят свои зоны расстановки, но до собственно расстановки, оба игрока должны выбрать точку в своей зоне расстановки и отметить ее. Первым свою цель ставит тот игрок, который ставится первым. Это может быть собственно маркер, или в качестве цели Вы можете указать подходящий элемент ландшафта. Главное, чтобы и Вы, и Ваш противник помнили о том, что это цель вашей битвы. Цели не должны располагаться на непроходимом ландшафте и должны находиться не ближе чем в 24 дюймах от уже стоящих целей.

После определения целей расстановка продолжается в соответствии с общими правилами расстановки.

Игрок считается контролирующим цель, если в пределах 3 дюймов от нее распложено его боеспособное подразделение, и в пределах 3 дюймов от нее нет подразделения противника (боеспособного или нет). Чтобы избежать споров о том, что «твоя цель меньше, ее труднее контролировать», лучше иметь одинаковые маркеры целей.

Тот игрок, который контролирует большее количество целей, считается победителем. Если игроки контролируют равное количество целей, это тактическая ничья.

ВСЕСОЖЖЕНИЕ

На войне, по большому счету, есть только одна цель – найти и уничтожить врага. Враг должен быть полностью и абсолютно сокрушен, никакой жалости или сомнений.

Условия победы

В конце игры каждый игрок получает одно победное очко за каждое подразделение противника, которое было полностью уничтожено. Персонаж и его свита в отношении победных очков рассматриваются как два разных подразделения.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, считается победителем. Если игроки набрали равное количество победных очков, это тактическая ничья.

«Наносите удар стремительно, без предупреждения. Добивайтесь победы, прежде чем ваш противник сможет понять, что происходит.

Помните – проще всего выигрывать войну, если противник и не подозревает о том, что ее ведет.»

Аксиомы Лорда Генерала
Солара Макариуса

РАССТАНОВКА

Иногда битва между сторонами подготавливается неделями, когда стороны маневрируют и готовят позиции, а иногда просто два небольших патруля, столкнувшихся случайно на фланге основного сражения, призывают подкрепления и начинают жестокую битву.

Вы можете произвести расстановку по взаимному согласию или использовать таблицу, приведенную ниже:

ТАБЛИЦА РАССТАНОВКИ

D6	Тип расстановки
1–2	Лобовое столкновение
3–4	Прорыв
5–6	Алая Заря

ПРИМЕЧАНИЕ О СЕКРЕТНОСТИ

Часто игроки просто обмениваются ростерами перед игрой. В общем и целом, у нас нет единого принципа насчет того, следует игрокам делать тайну из своего ростера или нет. Важно, чтобы Ваш ростер был написан четко и ясно, чтобы на поле боя одно подразделение четко отличалось от другого, и чтобы было понятно, как это подразделение описано в ростере. Во всем остальном степень секретности, которую Вы хотите сохранять до игры, полностью зависит от Вас.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЕВ

Все стандартные сценарии позволяют использовать специальные правила сценариев «Резервы» (страница 94) и «Глубокий удар» (страница 95).

СКРЫТОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ И РАЗВЕДЧИКИ

Для всех трех типов подразделений порядок расстановки один. Сначала ставятся обычные подразделения, кроме подразделений, которые будут выполнять скрытое проникновение, и тех, кто остался в резерве. Далее выставляются подразделения, выполняющие скрытое проникновение (страница 75), и далее двигаются подразделения, использующие правило «Разведчики» (страница 76).

МНОГОСОСТАВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В некоторых кодексах есть возможность брать несколько подразделений в качестве единого выбора в Таблице организации армии. Такие подразделения только включаются в ростер как один выбор в каком-либо разделе: на поле боя они выставляются как отдельные подразделения и действуют независимо в течение игры.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Война полна неожиданностей, и ни один план военных действий не переживает первого выстрела. Непосредственно перед тем, как игрок, который должен ходить первым, начинает свой первый ход, второй игрок может попробовать перехватить инициативу. Перехватывающий игрок бросает кубик, и если на кубике выпадет «6», вместо первого игрока первым ходит он. Первый игрок не может попытаться перехватить инициативу обратно.

ЛОБОВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ – длинные стороны стола

Это наиболее распространенный тип расстановки: два войска выстраиваются напротив друг друга и атакуют, паля из всех стволов.

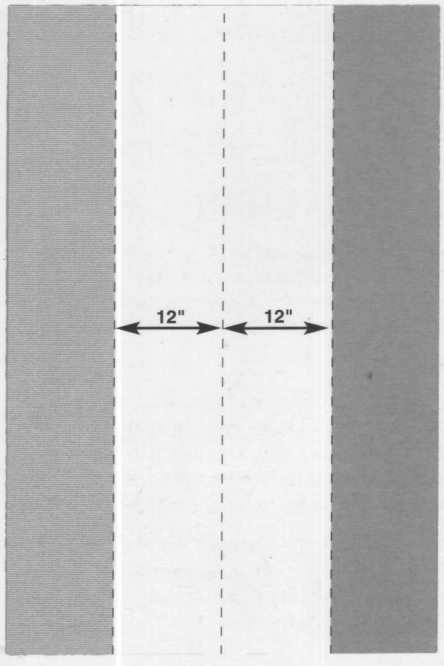
Стол делится линией на две части, от середины одного короткого края стола до середины другого, разделяя стол на две длинные полосы. Например, стол размером 120x180 см будет разделен на две полосы 60x180 см. Линия деления называется центральной линией.

Оба игроки кидают кубик, и игрок, выигравший кубовку, может выбрать, ходит он первым или вторым. Игрок, который ходит первым, выбирает, какая половина стола будет принадлежать ему (таким образом выбирая также свой край стола). Далее он выставляет ВСЮ свою армию со своей стороны стола не ближе чем в 12 дюймах от центральной линии. Область, прилегающая к его краю стола, но не ближе чем в 12 дюймах от центральной линии, называется «зоной расстановки» игрока.

Далее второй игрок выставляет всю свою армию.

Далее выставляются подразделения, выполняющие скрытое проникновение, и двигаются разведчики.

Начинайте игру! Право первого хода имеет игрок, который выбирал край стола и первым выставлял свою армию.



ПРОРЫВ – четверти

Обе армии совершают хитроумные маневры по обходу противника с переменным успехом.

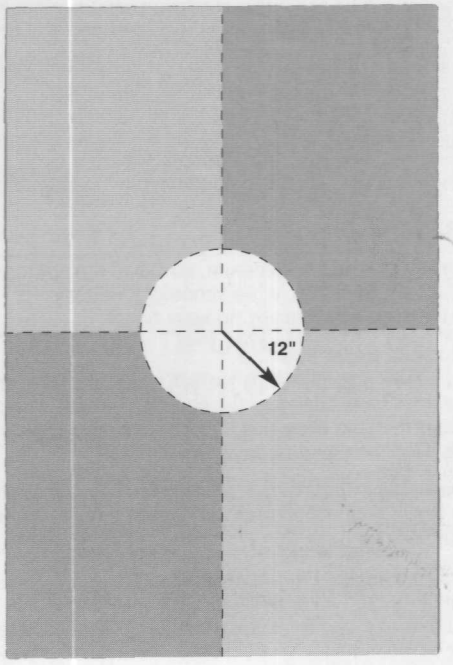
Стол делится на 4 четверти проведением двух линий от центров противостоящих сторон стола. То есть стол размером 120x180 см будет разделен на 4 четверти, каждая размером 60x90 см.

Оба игроки кидают кубик, и игрок, выигравший кубовку, может выбрать, ходит он первым или вторым. Игрок, который ходит первым, выбирает один из длинных краев стола как свой, и далее выбирает одну из четвертей, прилегающих к его краям стола, как свою зону расстановки. Далее он выставляет ВСЮ свою армию в своей зоне расстановки, но не ближе чем в 12 дюймах от центра стола.

Далее второй игрок выставляет всю свою армию в диагонально противоположенной четверти, по тем же правилам.

Далее выставляются подразделения, выполняющие скрытое проникновение, и двигаются разведчики.

Начинайте игру! Право первого хода имеет игрок, который выбирал край стола и первым выставлял свою армию.



АЛАЯ ЗАРЯ – половинки стола

Мелкое столкновение фланговых патрулей привело к полномасштабному столкновению двух армий.

Стол делится на две половины в длину.

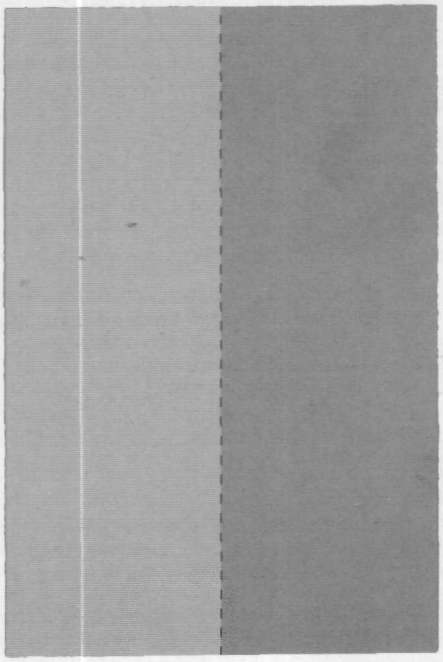
Оба игроки кидают кубик, и игрок, выигравший кубовку, может выбрать, ходит он первым или вторым. Игрок, который ходит первым, выбирает один из длинных краев стола как свой. Далее он выставляет до двух подразделений из раздела основных боевых подразделений и до одного командного подразделения на своей половине стола. Далее второй игрок также выставляет до двух подразделений из раздела основных боевых подразделений и до одного командного подразделения на своей половине стола, но не ближе чем в 18 дюймах от уже стоящих подразделений противника.

Если те подразделения, которые Вы решаете выставить на поле боя, имеют возможность использовать специальное правило «Скрытое проникновение», то они могут это делать в соответствии с общими правилами

Начинайте игру! Право первого хода имеет игрок, который выбирал край стола и первым выставлял свою армию.

Все подразделения, которые не находятся в резерве, но не выставлены на поле, должны выйти на поле в первую Фазу движения игрока, в соответствии с общими правилами резервов.

В первый раунд игры используются правила Ночного боя.



Пример. Игрок А выиграл кубовку и выставляет основное боевое подразделение и одного монстра из раздела командных подразделений. Он также объявляет, что второе основное боевое подразделение будет выполнять скрытое проникновение. Далее игрок В выставляет одно свое подразделение в прикомандированном транспорте (которое является его вторым выставляемым основным боевым подразделением), и к этому подразделению в его транспорте присоединяется независимый персонаж. Далее игрок А выставляет свое подразделение, используя правила скрытого проникновения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЕВ

Специальные правила «Резервы» и «Глубокий удар» используются во всех стандартных сценариях. Специальное правило «Ночной бой» используется в сценарии «Алая Заря». При создании своих сценариев Вы, конечно, можете также использовать и свои собственные специальные правила для сценариев.

РЕЗЕРВЫ

Резервы – это подразделения, которые находятся недалеко от поля боя, и, не успевая к началу столкновения, прибывают по ходу боя.

Подготовка резервов
Перед расстановкой игрок может решить отправить в резерв одно или более своих подразделений, то есть не *выставлять их на поле боя. Подразделения становятся* доступны из резерва по ходу игры.

Во время расстановки Вы должны четко определить, какие Ваши подразделения находятся в резерве, а какие выставлены на поле боя.

В первую очередь Вы должны определить, присоединяются ли независимые персонажи, оставленные в резерве, к какому-либо подразделению, также оставленному в резерве. Если независимый персонаж присоединяется к подразделению в резерве, то на их доступность делается один бросок, а если не присоединяется, то за независимого персонажа и за *подразделение делаются отдельные броски.*

Также Вы должны решить, какие подразделения погружены в определенные транспортные машины. Если подразделение погружено в транспортную машину, то за эту комбинацию делается один бросок на доступность резервов, а если транспорт выходит пустым, то за *транспорт и за подразделение делаются два* независимых броска. Помните о том, что прикомандированный транспорт может быть оставлен в резерве или выставлен на поле либо пустым, либо с тем подразделением, к которому он прикомандирован.

Также, если оставленные в резерве подразделения *имеют возможность выполнять Глубокий Удар, скрытое* проникновение или являются разведчиками (два последних правила дают возможность совершать фланговый обход), Вы должны перед игрой указать, какие подразделения будут выведены из резерва с использованием Глубокого удара, а какие будет выполнять фланговый обход.

Бросок на резервы
В начале каждого раунда, начиная со второго, киньте кубик за каждое подразделение в резерве с поправкой на правила, описанные выше. Смотрите таблицу далее.

После того, как все броски сделаны, игрок выбирает одно подразделение из доступных ему из резерва в этот ход и выставляет его на поле боя в соответствии с общими правилами, описанными ниже. Так, по одному, он выставляет все доступные ему из резерва подразделения на стол, и затем переходит к своему ходу в соответствии с общими правилами.

Примечание. Вы ДОЛЖНЫ делать броски на резервы и ДОЛЖНЫ выводить на поле доступные подразделения при первой же возможности. Вы не можете оттягивать броски на прибытие резервов или задерживать висящими в воздухе уже доступные подразделения!

ТАБЛИЦА РЕЗЕРВОВ

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

Прибытие на поле боя из резерва
Когда резервы становятся доступны, они входят на поле боя с края стола игрока, если они не используют правила Глубокого удара или флангового марша. Каждая модель выходит из-за края стола, двигаясь в соответствии с общими правилами так, как будто она находилась непосредственно за краем стола. То есть поставить машину на стол, а затем подвигать ее будет неправильно, особенно для больших машин. Для простоты Вы можете выставить подразделение, которое перемещается на 6 дюймов в Фазу движения, в 6 дюймах от своего края стола, и оно считается двигавшимся.

Если подразделение имеет какое-либо специальное правило, которое заставляет его двигаться в определенном направлении или может не дать подразделению подвигаться, то в раунд выхода из резерва подобные правила игнорируются.

Некоторые подразделения являются неподвижными. Если такое подразделение нельзя выставить на поле боя *в начале игры – например, в сценарии «Алая Заря»*, – то такое подразделение выставляется на поле боя с использованием Глубокого удара. Это отображает то, что подразделение было сброшено с самолета или телепортировано.

Фланговый марш
Во время расстановки Вы можете указать, что отдельные подразделения, остающиеся в резерве, из числа тех, которые могут использовать специальные правила «Разведчики» или «Скрытое проникновение», совершают фланговый обход. Такие подразделения могут выходить не со своего края стола, а с боковых краев стола. За каждое такое подразделение киньте D6: на 1–2 подразделение выходит с левого (со стороны игрока) короткого края стола, на 3–4 – с правого короткого края стола, на 5–6 игрок можно выбирать *короткий край стола для выхода подразделения.* Помните, что если такое подразделение взято в армию с прикомандированным транспортом, то оно может совершать фланговый обход с транспортом, но в таком случае ДОЛЖНО выходить на поле боя на борту своего прикомандированного транспорта.

ГЛУБОКИЙ УДАР

Некоторые подразделения могут прибывать на поле боя, используя телепортацию, различные летательные устройства и другие, более экзотичные способы. Такая возможность указывается в описании подразделения. Если Вы хотите и можете использовать это специальное правило для данного подразделения, то оно остается в резерве. При этом неважно, можно ли использовать правила резерва в этом сценарии: подразделение остается в резерве для того, чтобы войти на стол с использованием правила «Глубокий удар» до тех пор, пока может использовать Глубокий удар.

Когда подразделение становится доступным из резерва, оно выходит на стол по описанным далее правилам. Расположите одну модель подразделения в любом месте стола, где Вы планируете появление подразделения. Киньте Кубик направлений. Если на кубике выпадет значок «HIT», то модель остается на месте. Если на кубике выпадет стрелка, то модель смещается на 2D6 дюймов в направлении, указанном стрелкой.

Все остальные модели в подразделении размещаются вокруг первой, после того как она сместится. Модели подразделения должны располагаться в базовом контакте с первой моделью вокруг нее. Если одного круга не хватит, то модели располагаются по второму кругу, и так далее до тех пор, пока все модели не будут выставлены на стол. Каждый круг должен включать максимальное количество моделей, и они могут смотреть в любую сторону.

Модели, использующие Глубокий удар, считают любой трудный ландшафт опасным в соответствии с общими правилами.

В Фазу движения того раунда, когда подразделение совершает Глубокий удар, оно не может двигаться, за исключением высадки из совершавшего Глубокий удар транспорта. Подразделения, высадившиеся в руинах, помещаются на первый уровень. В отношении Глубокого удара машины и здания рассматриваются как непроходимый ландшафт, как описано далее.

В Фазу стрельбы того раунда, когда подразделение совершает Глубокий удар, оно может стрелять и бегать в соответствии с общими правилами, но считается двигавшимся в отношении стрельбы. Машины считаются двигавшимися с крейсерской скоростью.

В Фазу ближнего боя того раунда, когда подразделение совершает Глубокий удар, оно НЕ МОЖЕТ совершать нападений, даже если может использовать специальное правило «Подвижность», если в описании подразделения напрямую не указано обратного.

Следует иметь в виду, что некоторые подразделения всегда могут использовать это специальное правило, а некоторые только в том случае, если это допускается условиями сценария. Так как стандартный сценарий всегда допускает использование Глубокого удара, то по большей части беспокоиться Вам не о чем.

Происшествия при Глубоком ударе
Если первая модель при смещении выходит за край *стола, то все подразделение считается уничтоженным.* Поэтому не надо пытаться высадиться слишком близко к краю стола! Все Ваши модели должны быть выставлены не ближе чем в 1 дюйме от противника. Если Вы не можете сделать полный круг из моделей, не поставив их ближе чем в 1 дюйме от противника на столе или на непроходимом ландшафте, то что-то пошло не так. Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

ТАБЛИЦА ПРОИСШЕСТВИЙ ПРИ ГЛУБОКОМ УДАРЕ

D6	Эффект
1–2	**Ужасный инцидент.** Подразделение пропало в Варпе, прыгуны были сбиты зенитной артиллерией или что-то подобное. Подразделение полностью уничтожено.
3–4	**Не туда.** Это Вы виноваты или это козни Ваших врагов? В любом случае противник может разместить Ваше подразделение в любом месте стола, кроме непроходимого ландшафта (но включая трудный, который в такой ситуации для Вас является опасным), но уже без дальнейшего смещения с использованием Кубика направлений в соответствии с общими правилами Глубокого удара.
5–6	**Задержан.** Высадка подразделения откладывается. Подразделение возвращается в резерв и выходит из него в соответствии с общими правилами в последующие раунды. Если подразделение так и осталось в резерве на момент окончания игры, то оно считается уничтоженным.

НОЧНОЙ БОЙ

Ночью гораздо труднее правильно идентифицировать противника, и солдаты ведут себя гораздо осторожнее, не открывая огонь по всему, что движется, из опасения накрыть своих. После того, как Вы выбрали цель для стрельбы, но до всех бросков на попадание, киньте 2D6 и умножьте результат на 3. Это дальность в дюймах. Если расстояние до цели больше, чем выпавшее число, то подразделение теряет возможность пострелять.

Навесное оружие (как обычное, так и артиллерия) может стрелять по таким целям без ограничений, но если цель находится за пределами дальности стрельбы, для смещения кидается один дополнительный кубик.

Даже человек, у которого ничего нет, может отдать свою жизнь.



ТЕМНОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Более 10000 лет раскинувшаяся по всей галактике Империя человечества выживает, сражаясь с бедствиями, внутренними и внешними врагами, ксено-вторжениями и религиозными распрями. Прилив врагов человечества сдерживается только вечной бдительностью флотов и армий Империи. Миллионы солдат ведут вечные битвы на тысячах планет, давая отпор всем видам врагов: от межгалактических роев Тиранидов до диких орд мародерствующих Орков, от религиозных еретиков до служителей Темных Богов.

Быть человеком в такие времена – это быть одним из многих миллиардов. Это жить под пятой самого жестокого и кровавого режима в истории человечества. Перед Вами рассказ об этом времени.




A smith



ИМПЕРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Идет 41-е тысячелетие, и человечество стоит на грани уничтожения.

Из своих дворцов на Святой Терре Верховные Лорды наблюдают за тем, как рушатся их владения. Армии и флоты сражаются с отвагой и честью, призывая подкрепления, которых нет и не будет. В разрушенных храмах на тысячах планет миллионы верующих молят своего Императора принести им спасение, которого они никогда не увидят. В то время как фронты приближаются все ближе и ближе к Терре, свет Императора тускнеет день ото дня, и вскоре тьма поглотит все и вся.

ИМПЕРАТОР

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

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

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

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

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

Духовный центр Империи – это священная Терра, колыбель человечества. Терра – это раскинувшийся по всей планете город, состоящий из величественных шпилей, готических соборов и древних руин. Бессчетные миллиарды живут в этом сумрачном мире, дышат отравленным воздухом и беспрестанно куда-то бегут по своим мелким делам под пустыми взглядами ангелов и горгулий. Бессчетные писцы бесконечно пишут безмерные манускрипты с бессмысленными данными давно минувших эпох по причине, давно похороненной временем.

Массы пилигримов прибывают каждый день. Многие путешествовали всю свою жизнь только для того, чтобы вступить на землю Терры. Многие из них гибнут, затоптанные насмерть такими же пилигримами, как они, или умирают от рук мрачных законников Адептус Арбитрес, потому что нарушили невидимые границы дозволенного. Те, кто выживает, находят только голод, безумие и смерть, ибо Империя не привыкла тратить свои бесценные ресурсы на тех, кто не готов позаботиться сам о себе. И тем не менее пилигримы текут нескончаемой рекой душ, уверенные, что лучше умереть пред взором Императорского дворца, чем жить где бы то ни было еще.

И даже на планете, наполненной готическими соборами и обелисками, Дворец Императора доминирует в небе и на земле. Это титанический комплекс из соборов, дворцов и обиталищ, внутри которого многочисленные слуги и служители вечно снуют по делам Империи. Десять тысяч героев стерегут вход во дворец, десять тысяч статуй великих людей столь высоких и могучих, сколь высока и нетленна память об их свершениях при жизни. Произносить их имена – значит призывать память о величайших моментах в истории человечества. Дорн Непоколебимый, Малдорус Пречистый, Дракос Завоеватель – этот список бесконечен. В иные времена эти люди могли бы быть богами, ибо их деяния спасли человечество от тьмы. Здесь же они лишь подмастерья, служащие Императору после смерти так же, как служили при жизни.



АДЕПТУС ТЕРРА

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

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

Адептус Терра – огромная многогранная организация. Она разделена на бесчисленное множество второстепенных организаций, миллионы ведомств, каждое из которых обладает чудовищной властью над простыми людьми. Адептус Терра настолько огромна, что никто точно не может сказать, сколько подразделений работают под ее началом или какие у них могут быть обязанности. За десять тысяч лет создалась система, протянувшаяся к самому сердцу *человеческого общества. Собирается информация;* записываются факты; взимаются налоги. Подобно древним массивным часам, влекомые собственным *весом бюрократические колеса медленно вращаются,* не обращая ни на что внимания и не останавливаясь ни на мгновение. Только самые важные из этих огромных организаций задокументированы, и сомнительно, чтобы хоть кто-то знал истинные границы могущества Адептус Терра.

Столь велика Империя, настолько колоссальны дистанции между планетами и задержки связи, столь многогранны и запутаны связи между ветвями власти, что централизованное правление и контроль просто невозможны. Миллиарды граждан Империи погибают и *умирают каждый день, но даже такое число – лишь* мелочь на фоне громадной Империи, и их смерть будет замечена и родит отзвук только спустя сотни лет, если *это случится вообще. Приказы Высших Лордов Терры* предписываются для Империи, а затем проходят долгий путь через администрации Сегментумов, секторов и суб-секторов к планетарным наместникам, которые и следят за тем, чтобы они были претворены в жизнь. Связь если и есть, то нестабильная и неточная, поэтому до планет приказы и предписания доходят в виде, имеющем мало общего с их первоначальным содержанием. Просьбы о помощи и запросы на подтверждение требуют сотен лет для того, чтобы быть просто замеченными, и только после этого они начинают долгий, часто бесконечный путь к исполнению и претворению. Нередки случаи, когда флоты и армии прибывали на поля сражений только для того, чтобы обнаружить, что конфликт давно закончился и разрешился. Многие планеты были оставлены на милость завоевателей и внутренней анархии только потому, что были забыты, выскользнув в щели трескающейся бюрократической машины.

ИМПЕРИЯ СРЕДИ ЗВЕЗД

Империя человечества простирается по всей Галактике и насчитывает миллионы планет. И хотя это количество огромно, оно не идет ни в какое сравнение с размерами самой Галактики. Империя сильно растянута – ее миры разделяют сотни, если не тысячи световых лет. Поэтому ошибочно рассматривать Империю как территорию, занимающую часть Галактики. Правда намного сложнее. Владения Империи сильно рассеяны из-за путешествий через Варп и пространственных отклонений.

Одна населенная планета может быть отделена от своего ближайшего соседа чужеродными цивилизациями, нестабильными варп-штормами, пространственными аномалиями или неисследованным космосом. Воистину, невежество человечества сильно превосходит его скудные знания, и человечеству еще предстоит разведать большую часть Галактики. Кто знает, какие секреты таятся среди неизведанных звезд?

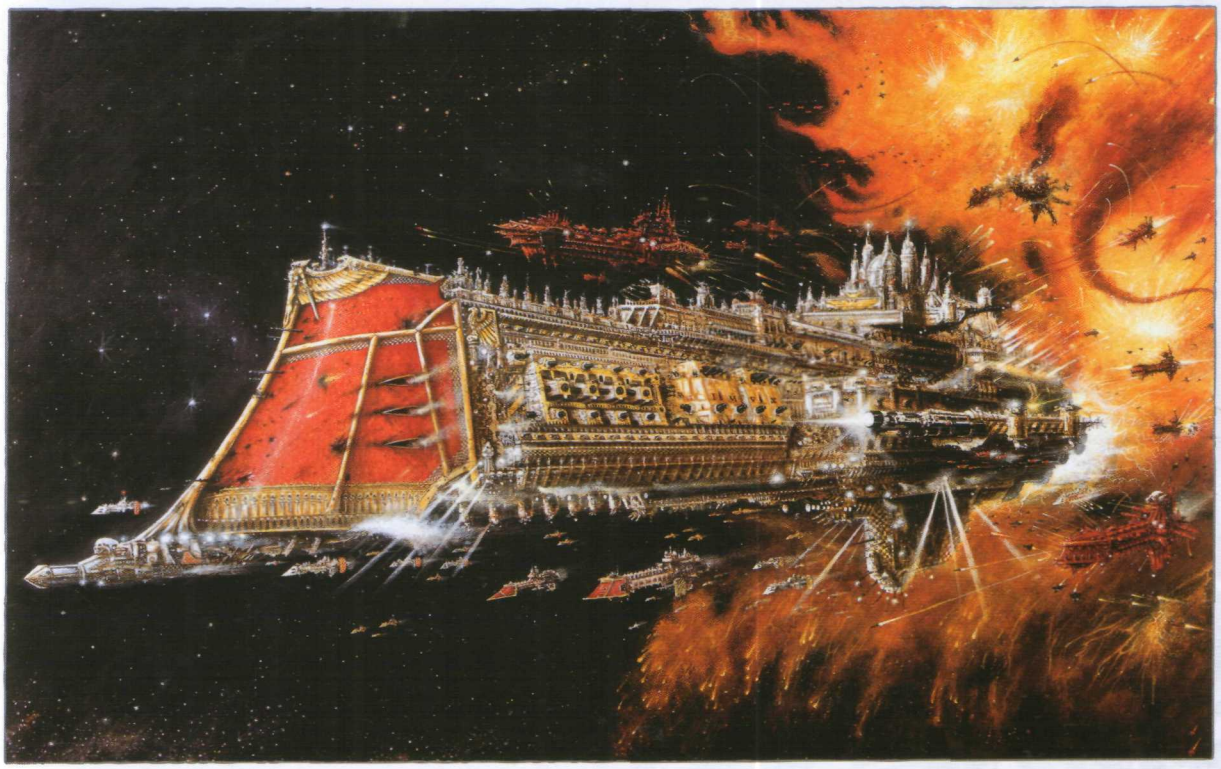
Структура человеческих поселений во всей Галактике напрямую связана с природой космических путешествий. Все межзвездные путешествия предпринимаются с использованием варп-двигателей, запускающих корабль в альтернативное измерение варп-пространства. Находясь в варп-пространстве, корабль может преодолеть многие тысячи световых лет за относительно короткий промежуток времени, возвращаясь в реальное пространство очень далеко от точки входа. Вследствие непредсказуемости и неспокойности природы Варпа до одних регионов Галактики добраться труднее, чем до других. Некоторые области находятся в постоянной изоляции, закрытые бушующими варп-штормами, дихотомическими завихрениями и неистовыми течениями в эфире. До других областей можно добраться только по труднопроходимым и опасным маршрутам или во время кратких затиший в яростных колебаниях Варпа. Некоторые зоны варп-пространства действуют подобно пространственным вихрям, захватывая корабли и с легкостью разрывая их в клочья. В других зонах время течет не одинаково с реальностью. Дни становятся наносекундами, минуты растягиваются в года, и будущее стремится по спирали к прошлому. Только Империя может полноценно использовать среду Варпа, чтобы путешествовать с одного края Галактики до другого.

«Вы можете бросить человека в океан и приказать ему плыть домой, и это будет более милосердно, чем отправить человека в Варп без защиты.»

Фра Сафран, 5-й адъютант дома Навигаторов Да'эл

Господство Империи над варп-пространством является следствием трех факторов. Первый фактор – поддержание древних технологий Адептус Механикус Техножрецами Марса, сохраняющими знания древних наук от имени Адептус Терра. Без технологического преимущества эффективных варп-двигателей Империя не сможет защищать свои разрозненные планеты.

Второй фактор – это наличие человеческих мутантов, называемых Навигаторами, являющихся отдельной расой, происхождение которой теряется где-то в неизвестности Темной Эры Технологий. Только Навигатор может пилотировать корабль сквозь варп-пространство. Его раздутый череп скрывает разум, чувствительный к течениям и потокам Варпа, что



Варп – это параллельное измерение, составленное из психической энергии так же, как материальный мир создан из материи. В Варпе много опасностей, которые могут разорвать корабль на части, сбить его с курса или загнать в ловушку бесконечной пространственной и временной петли. Но эти естественные опасности ничто по сравнению с теми хищниками, которые обитают в глубинах этого турбулентного измерения.

Чтобы понять эти опасности, надо понять о Варпе две фундаментальные вещи. Первое – то, что Варп целиком состоит из эмоциональной и психической энергии. Именно той энергии, которую использует псайкер для того, чтобы посылать телепатические сообщения от одной планеты к другой, или для того, чтобы поражать врагов зарядом энергии. Второе – Варп не пустыня, он населен многочисленными опасными тварями, самыми могучими из которых являются Великие Боги Хаоса и их бессчетные демонические легионы.

Демоны алкают плоти смертных, они не желают ничего другого, как пожрать души всех живых и наводнить материальную Вселенную энергией Варпа, превратив ее в кошмар наяву. К счастью, для них это не такое простое дело. Чтобы проникнуть из мира Варпа в материальную Вселенную, Демоны должны найти психический портал, который свяжет два мира. Такие порталы существуют, но они редки, хотя и не настолько, чтобы игнорировать их опасность. Самым уязвимым порталом является душа псайкера. Сила псайкера состоит в том, чтобы черпать силу Варпа и использовать ее в материальном мире, и этот канал – самый простой и доступный для демонов путь из своего мира в мир, оказаться в котором они столь жаждут.

Такова природа Варпа – это благо и защитник, также как и непредставимый ужас и опасность. Без возможности путешествовать в Варпе Империя человечества распадется и будет пожрана врагами по частям. Без псайкеров не будет возможности передавать межзвездные сообщения и просить о помощи. Без Навигаторов не будет возможности вести через океан Варпа корабли Империи с солдатами на борту. Варп – это самая большая опасность, которая грозит Империи, и самая большая возможность противостоять на равных многочисленным врагам. Большая часть мощи Империи зиждется на возможности контролировать Варп и его проявления, и большая часть сил Империи уходит на то, чтобы противостоять опасностям, которые Варп порождает.

позволяет ему направлять корабль сквозь варп-пространство к своей намеченной цели.

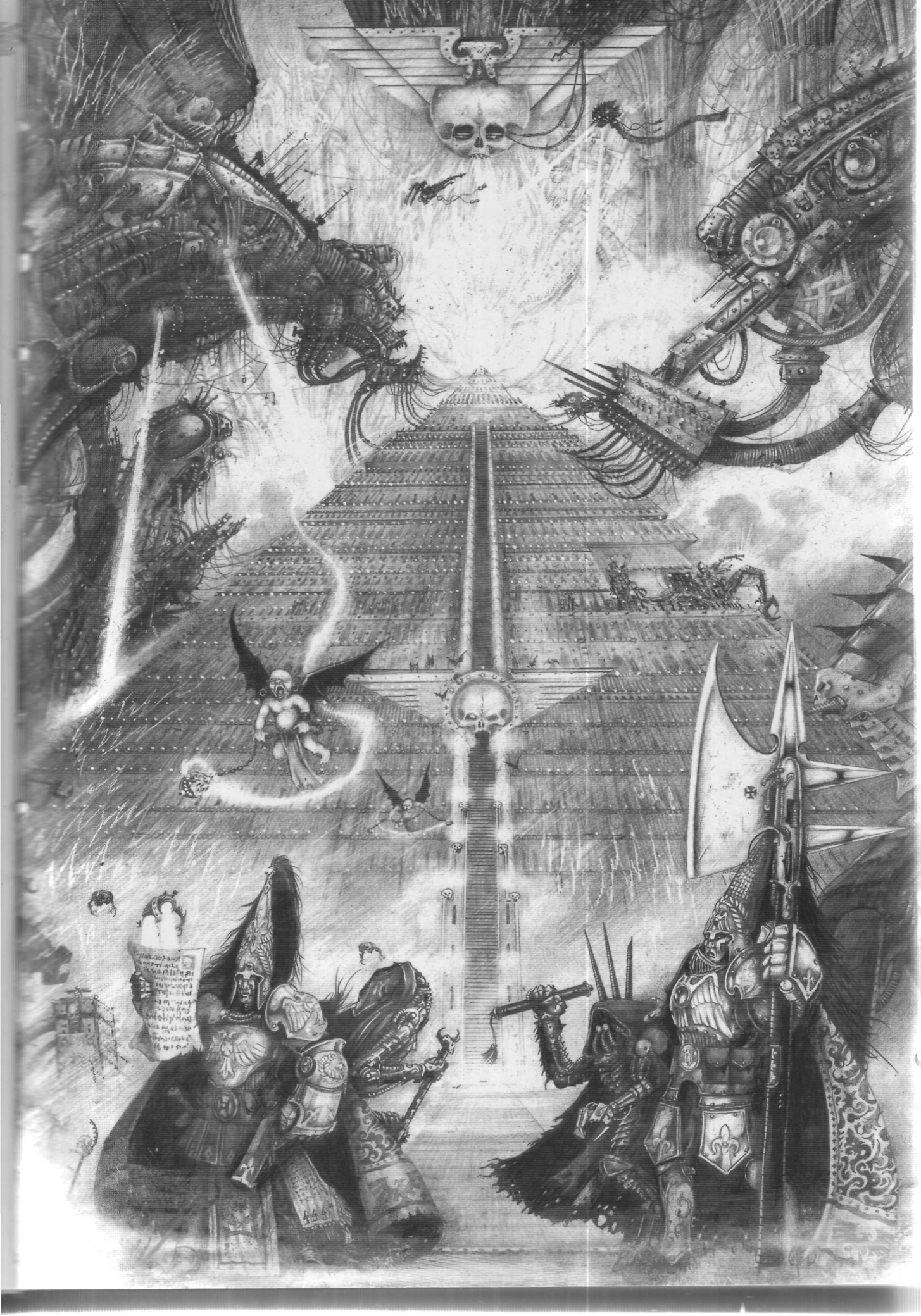
Третий фактор – неимоверно могущественный маяк Астрономикона. Передаваемый со священной Терры хором псайкеров и направляемый волей Императора, сигнал маяка через варп-пространство достигает дальних уголков Галактики, позволяя Навигаторам следовать за его путеводным светом. Астрономикон позволяет Навигаторам использовать свои способности на полную мощь. Без него даже самые способные из их числа не смогут проводить корабли на необходимые огромные расстояния.

Без господства в варп-пространстве и способности перебрасывать свои войска через бездну космоса Империя не сможет функционировать. Она зачахнет и умрет, разорванная на части внутренними междоусобицами и нападениями пришельцев. Повсюду враги человечества пытаются использовать его слабости. Воинственные Орки набрасываются на планету за планетой, грабя и разрушая, оставляя после себя лишь смерть и разорение. Давно дремавшие Некроны, неумолимые и безжалостные, пробуждаются посреди пыли тысяч мертвых миров. Ненасытные Тираниды проносятся по Галактике, подобно нашествию саранчи, пожирая целые звездные системы, чтобы сразу же двинуться дальше. Прогрессирующие Тау напирают на границы Империи, их обманчивые и несправедливые идеалы всеобщего блага опасны не меньше, чем их военные технологии. Со своих удивительных кораблей-миров, странствующих в космосе между мирами, загадочные Эльдар влияют на свое окружение, изменяя судьбы других рас, чтобы обеспечить себе выживание. Однако все эти угрозы – ничто по сравнению с ужасами, скрывающимися за гранью материальной Вселенной. Из изменчивых морей Варпа выходят Демоны, существа, чьи тела созданы не из плоти и крови, а из чистейшей энергии, чья еда и питье – ужас и тщеславие людей. Это создания, которые вызывают ненависть и жадность, чтобы существовать, и которые не успокоятся, пока жив хотя бы один человек.

СГУЩАЮЩАЯСЯ ТЬМА

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

Здесь только война...



ИЕРАРХИЯ ТЕРРЫ



ИНКВИЗИЦИЯ

Око, которое не дремлет



ВЫСШИЕ ЛОРДЫ ТЕРРЫ

Они правят нашей судьбой



ИМПЕРАТОР

Живой бог и спаситель рода человеческого



АДЕПТУС АРБИТРУС

Судьи, присяжные и палачи



АДЕПТУС КУСТОДИАНС

Стражи прошлого, настоящего и будущего



АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

Голос Императора среди звезд



АДЕПТУС АСТАРТЕС

Ангелы Смерти



ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Молот Императора



АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Акколиты Омнисийи, хранители древних наук


Да свершится их воля
АДЕПТУС ТЕРРА
АДЕПТУС МИНИСТОРУМ
Носители воли, хранители веры
АДЕПТУС АДМИНИСТРАТУМ
АДЕПТУС АСТРОНОМИКА
Носители света среди звезд
Они ось, на которой вращается колесо имперской власти
ПЛАНЕТАРНЫЕ ВЛАДЫКИ
Они правят во имя Его
ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ
Они связывают звезды воедино
ОФИССИО АССАССИНОРУМ
Не спрашивай, кого они ищут – может быть, они ищут тебя
СЛАВА ИМПЕРИИ ВОПЛОЩЕННАЯ

ОТПРЫСКИ ИМПЕРИИ

Император есть сила Человечества, и Человечество есть сила Императора.

Империя включает бесчисленные миллиарды потерянных душ. Но несмотря на то, что толпящиеся массы человечества заполняют собой звезды, мало кто может оценить славу и красоту небес. Для большинства людей жизнь – это отчаянная борьба за существование.

Многие служители выполняют долг, который определяет их существование, и многие получают этот долг задолго до самого факта своего рождения. Бледные и забитые граждане трудятся во тьме, изо дня в день делая бессмысленную работу, не зная об ужасающих опасностях, которые угрожают человечеству из пустоты космоса. Вне всякого сомнения, они приносят свои мечты на ложный алтарь надежды, без устали трудясь на благо цивилизации, которой все равно, будут ли они процветать или будут перемолоты жерновами Империи в пыль и пустоту.

В жилых кварталах цивилизованных миров на фоне грома далекой войны раздается шорох истертых ног. Сгорбленные слуги и низшие рабы неустанно трудятся *под взглядами своих повелителей. Всего лишь несколько* часов сна в сутки положено этим трудягам, но даже эти сны наполнены грохотом неустанной индустрии, ибо войны человечества требуют большой цены к уплате.

Слюнявые Идеосаванты обмениваются бессмысленными словами с Датарабами и Статическими Клерками на библейском языке, который никто до конца не понимает. Даже смерть не освобождает от служения: черепа умерших обращаются в сервочерепа, чтобы продолжать служить и после смерти.

На улицах беспощадные Арбитраторы насаждают свой закон среди беззащитных и бездомных. Дикие бездомные дети сражаются за куски плоти павших, и их битвы освещены тусклыми полосами люминала, расположенными на разрушающихся стенах. Жертвенные агнцы и пилигримы годами идут по пути молитвенного путешествия, надеясь получить за свои грехи прощение, которое им никогда не достанется. Через океан болезненной плоти идут немногие привилегированные, не тронутые голодом и болезнями. Это они сохраняют статус-кво ради своих скрытых целей, именно они ведут человечество по пути. *Некоторые чисты сердцем и целью, некоторые* олицетворяют собой коррупцию в сердце Империи, но их объединяет одно – они не беспокоятся о судьбе простых людей.



Любая армия недостаточно велика для того, чтобы завоевать Галактику. Но вера одна может перевернуть Вселенную.



Обжигающее горнило вселенской войны породит и выкует стальную волю высшей расы.



Только те, кто идут по пути Света Императора, могут надеяться на спасение души.



Воспоем мучеников! На их крови стоит наша Империя, в честь их мы восхваляем труды свои.



Те, кто пирует сегодня, пребывают в неведении о своей смертности. Завтра они умрут или изменятся.

ПО ВОЛЕ ИМПЕРАТОРА

И будешь ты приходить в назначенный для тебя час.

Не будешь ты искать награды иной, кроме удовлетворения твоего Господина.

Будешь ты знать свой Долг.

Будешь ты подчиняться воле Господина во всем.

И возрадуешься ты во служении.

Не возжелаешь ты того, чем Господин владеет.

Примешь ты наказание от Господина, ибо оно справедливо.

И не будешь ты говорить ничего, кроме славословий своему Господину.

И не будещь ты взирать на труд Еретиков и говорить с ними.

Эклезиархальные предписания MCXVII.IV



Мы должны быть бессонными в своей бдительности, скорыми на правосудие и беспощадными в деяниях.



На плечах Жречества Марса стоит трон Императора. Они подпирают собой всю Империю.



Что такое страх смерти перед лицом бессмертия в памяти и деяниях людей?



ВРАГ ВНУТРИ

Поступь судьбы, замутненная слабостью и мутацией.

Несмотря на постоянные вторжения чужеродных империй и постоянные гражданские войны, истинная угроза Империи лежит внутри нее самой. Болезнь мутации распространяется по Империи, как чума, искажая тела и души все больше и больше. Человечество находится на пороге перерождения вот уже более десяти тысяч лет. Если оно сумеет пережить травму трансформации в новую, более совершенную форму, то такая трансформация будет предвестником наступления новой эпохи чудес и психического мастерства. Только в таком случае человечество выживет как вид. В общей картине мира мутанты, без всякого сомнения, смертельно опасны для выживания людской расы, за очень редкими исключениями. По мере того, как их становится все больше и больше, они выталкиваются из сообщества, становясь отвергнутым нижним социальным классом, который питает внешних врагов Империи, и за это подвергается постоянным репрессиям и чисткам огнем и мечом.

Распространенная и гораздо более опасная мутация разума наносит гораздо больший вред, чем заметная и уродливая мутация тела. Предсказатели, телепаты, пирокастеры, телекинетики и прочие псайкеры гораздо более опасны для генетической судьбы человечества, чем тысяча уродов с искаженным телом.

Большинство псайкеров не имеет сознательного представления о своих талантах, но есть такие, которые благословлены или прокляты осознанием своего *потенциала. Некоторые даже пытаются сношаться с* силами Варпа, подвергая себя и окружающих ужасающей опасности за крохи знания и капли силы. *Для многих древних духов Варпа человечество – это* накрытый стол, и те, кто пытается привлечь свое внимание к себе, сознательно приносят себя и людей в *жертву Древней Ночи.*







Наиболее извращенный ум часто сокрыт в идеальном теле.

Разум псайкера выглядит сияющим маяком и готовым для срывания и поглощения плодом для пандемониума обитателей Варпа, таких, как планоходцы, *поработители, демоны и прочие хищники Имматериума.* Для нетренированного псайкера единственный шанс выжить – это оставаться незамеченным, ибо он не способен защитить себя от атаки из Варпа.

Единожды пойманный псайкер становится порталом, через который в реальный мир обрушивается поток *порождений Варпа. И с каждой тварью, которая* использует разум псайкера для проникновения в наш мир, портал становится чуть шире, позволяя пройти через него все более и более сильным тварям. Вне всякого сомнения, такой процесс абсолютно фатален для псайкера как телесно, так и духовно. Но он лишь одна, первая жертва в череде миллиардов смертей, к которым приводят его глупость и неосторожность. Сущности Варпа вторгаются в реальный мир и устраивают кровавые бойни в поисках новых душ для поживы. Империя должна быть всегда бдительна, должна пресекать подобные вторжения, иначе орды Демонов поглотят Империю и человечество, привлеченные сладостью душ людей.

Такова истинная природа врага внутри.

В поиске защиты и комфорта мутанты часто прислушиваются к медовым обещаниям разнообразных культов, которые скрываются внутри сообщества Империи. Некоторые культы – это просто сборища неудовлетворенных дилетантов, которые произносят бессмысленные слова и участвуют в бесполезных ритуалах просто из желания подразнить границы имперских Эдиктов. Более опасные ведомы амбициями неумелых и алчных, желанием обрести власть и поработить ближних.

В таком слепом поиске эти сектанты часто обращаются к почитанию Богов Хаоса, тем самым обрекая свои души на вечное проклятие. Такие культы растут на грядке Империи, как поганки после кислотного дождя. Миллиарды людей, мутантов и «нормальных» в равной степени, бросаются в объятия проклятия, ведомые алчностью, отчаянием, завистью, злобой и даже любовью. Такие организации могут занимать любое место в структуре Империи, привлекая в свои ряды высших чиновников Администратума, Армии, Флота и даже наместников.







Наградой за терпимость и политкорректность станут предательство и удар в спину.

МИРЫ ИМПЕРИИ

Миллион миров, миллиарды душ, опасностей без счета.

В 41-м тысячелетии человечество разбросано среди звезд, каждая планета отделена от соседней пустотой космоса и историей деградации и восстановления. Многие миры Империи формируют самостоятельные торговые и военные альянсы для защиты и взаимного процветания. Многие миры часто остаются варварскими и дикими из-за периодической изоляции. Все время обнаруживаются миры, населенные людьми, потерявшие связь с цивилизацией в разные эпохи истории человечества, и какое количество человеческих планет, до сих пор оторванных от альма-матер на сотни, а то и тысячи лет, находится за пределами влияния Империи, никто не знает. И тем не менее населенные людьми планеты составляют лишь малость по сравнению с общим числом населенных планет Галактики.

МИРЫ-УЛЬИ

Миры-Ульи, такие, как Армагеддон, Ванахейм или Минея, являются основным центрами производства и народонаселения Империи. Века индустриального производства в большинстве случаев привели к полному экологическому коллапсу на поверхностях этих планет. Каждый Мир-Улей имеет население минимум в несколько сотен миллионов людей (а иногда численность населения доходит до десятков миллиардов). Живут они в огромных городских конгломератах, известных как Ульи или Хайвы. Все население таких планет занято в производстве, и в огромных количествах дает Империи так необходимые ей металлы и прочие материалы, а также машины и оружие. Титаническое население и производство часто означают, что Миры-Ульи не самостоятельны и импортируют с других планет огромные массы продуктов и воды.

СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ МИРЫ

Сельскохозяйственные миры полностью отданы под гидропонику, разведение мясных животных и бесконечные поля злаков и подобных культур. Небольшая популяция людей неустанно трудится на полях, чтобы прокормить тех, кто не способен вырастить пищу на своей земле, обитателей Миров-Ульев и огромные армии Империи. Без плодородных полей таких планет, как Кабаала II, Дельфения, Чирос и прочих, Империя погибнет от голода.

ДИКИЕ И ФЕОДАЛЬНЫЕ МИРЫ

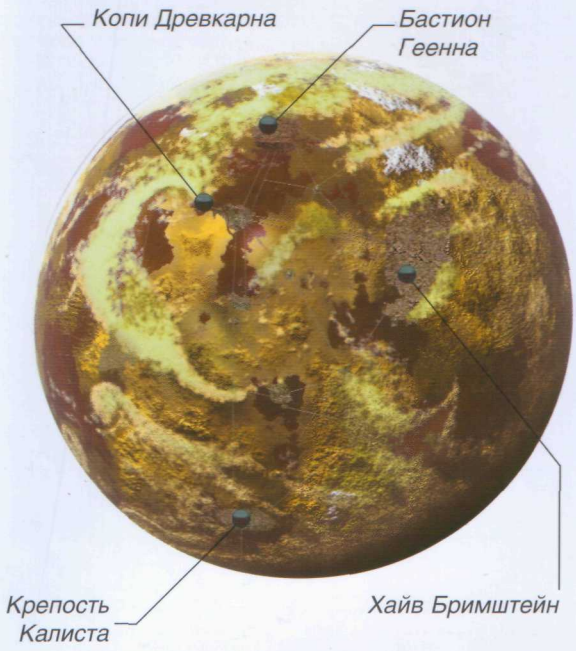
Такие планеты часто являются задворками имперских секторов и отличаются друг от друга обладанием или необладанием пороховым оружием, хотя часто разница между мирами не так велика. Такие миры легко покоряются, ибо демонстрация силы давно сменила на них закон и порядок, и простое применение неизвестной обитателям высокой технологии повергает их в ужас повиновения. Несмотря на то, что с точки зрения развития эти миры являются задворками и дикими местами, они высоко ценятся как места, рождающие великолепных воинов. Такие миры как Атилла, Трисия или Фенрис, являются отличными местами для рекрутирования воинов в ордена Астартес. Множество полков Имперской Гвардии также были набраны в подобных мирах.



МИНЕЯ

Имперский индекс 1342056/54032.11.2/K
[Мир-Улей класса ha, Сигментум Ультима]

Перекрестные ссылки: Армагеддон, Авелорн, Ичар IV, Кадо, Ластрати, Ванахейм



Население:	154 миллиона человек
Примерное число Миров-Ульев в Империи:	3.238×10^4

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ И ПРАВИТЕЛЬСТВО

Истемаре (рейтинг стратегического значения):	D146
Присутствие Имперского Флота:	Значительное
Столица, место правления наместника:	Хайв Бримштейн
Планетарный гарнизон:	Крепость Калиста, Бастион Геенна
Численность гарнизона Имперской Гвардии:	2,000,000 чел.
Планетарный призыв (ежегодный):	1,249,000 чел.
Ближайший Орден Космического Десанта:	Багровые Отпрыски
Префикс Инквизитора:	Стабильная

ПРОИЗВОДСТВО

Уровень налогов:	Экзактус Экстремис
Основные экспортные позиции:	Бенедаксова руда, Фосфогенный газ
Усредненное время путешествия с Терры:	35 months

Информация актуальна на: 798.M41

ИСКУССТВЕННЫЕ МИРЫ

Империя включает множество орбитальных станций, астероидных баз и прочих космических конструкций. Это могут быть станции самого разного назначения, от исследовательских и наблюдательных постов до орбитальных крепостей и бастионов Судного дня.

ЗАПРЕТНЫЕ МИРЫ

Иногда планета слишком сложна или трудоемка для заселения или колонизации, но слишком интересна для исследования или в плане ресурсов, чтобы отдать приказ об Экстерминатусе. Примерами подобных планет могут быть Проксима со своими мертвыми городами, Джаграм со своими искусственными лунами или полый мир Хаксам Прайм. До поры до времени секреты этих планет скрыты за пределами досягаемости Империи, за завесой кислотных паров, которые разъедают адамантий в секунды, за магической защитой или за парадоксами времени. Такие миры помещены под карантин, чтобы не дать оппортунистам добраться до тайн этих мест до того, как Империя найдет в себе силы полностью и с расстановкой исследовать и оценить эти ресурсы.

МИРЫ-ФАБРИКИ

Марс, Гете Маджорис, Люциус и подобные им планеты являются мирами-фабриками, находящимися под властью Адептус Механикус. Миры-фабрики – это раскинувшиеся буквально по всей поверхности планеты титанические заводы, хранилища строго охраняемых технологических тайн и секретов, и источник бесконечных потоков машин и оружия, сложного и примитивного в равной степени. Миры-фабрики находятся под постоянным наблюдения Техножрецов культа Омнисийи, которые произносят священные молитвы Богу-Машине с каждым ударом молота и поворотом гаечного ключа.

ПРИЗРАЧНЫЕ МИРЫ

Эти некогда плодородные миры ныне являются призраками своего былого величия. Такой упадок может быть следствием экологической катастрофы, длительной войны, имперского Экстерминатуса или каких-нибудь других причин. По большей части подобные планеты не имеют ценности для Империи, но они могут служить отличным тренировочным полигоном для войск, если, конечно, можно не опасаться, что нечто, убившее население планеты в первый раз, не восстанет снова.

СМЕРТОНОСНЫЕ МИРЫ

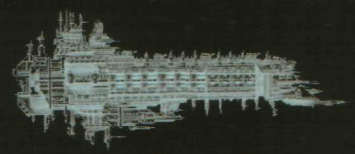
Смертоносные миры – это миры, которые слишком опасны для полноценного заселения, но при этом слишком ценны для того, чтобы просто бросить их на произвол судьбы. Эти миры могут иметь стратегическое значение или запасы полезных ископаемых. Причины причисления мира к разряду смертоностных могут быть разными. Катачан отличается исключительно дикой и смертоносной туземной жизнью, вывести которую полностью практически не представляется возможным, не выжигая планету до коры, в то время как на планете Пракседа опасность несут постоянные ионные штормы, способные дробить камни и сминать танки, как жестянки. Иные смертоносные миры несут опасности иного рода: странная живая планета Солярис, психические штормы планеты Сикоракс или неуничтожимая кристаллическая фауна мира Крагадам. Обитатель, способный жить на подобной планете в условиях, схожих, например, с условиями бесконечных пустынь Лютера Макинтира или сернистых полей Джиоджиса, вне всякого сомнения, с легкостью одолеет трудности иных, более мирных планет. Такие люди представляют огромную ценность для Имперской Гвардии, и легендарные полки, набираемые на таких планетах, с лихвой покрывают все расходы по заселению и освоению подобных планет.

IMPERIUS DOMINATUS

Эра Войны началась.

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

«НЕУКРОТИМЫЙ ГНЕВ»
Линкор класса «Император»



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

СИСТЕМА ДВОЙНОЙ ЗВЕЗДЫ «КАБУЛ»



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

СВЯЩЕННАЯ ТЕРРА

Освященная Его властью, место пребывания благодетельного Императора.



Терра является сердцем Империи, священным миром власти и величия, ставшим легендой. Здесь находится *Золотой Трон, в котором содержится Бессмертный* Император Человечества. Высоченные здания поражают своей величественностью находящихся внизу просителей. Грозные статуи ангелов и примархов нависают над ними с парапетов, их невидящие взоры изгоняют все мысли о ереси. Ступить на Прославленную Терру считается истинным благословением, и многие пилигримы тратят всю свою жизнь, чтобы добраться до нее.



СИСТЕМА ПЛЕУРА, ПОЯС ВАН РЕИЛАКА

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

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

Олороли
Геликс Бета
Великая Язва
Адская акация
Нулевой Бастион

КРОВАВЫЕ ЛУНЫ ФЕКС ПРИМ
(прибл. 15% всей Фексийской Торговой Империи)



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

УМЕРТВЕННЫЕ ЗВЕЗДЫ

Квисто'рол
Лунафаг
Портей
Ангелис
Коэлья
Отчаяние
Соболь
Азилус
Формун
Гексос
Кар Дуниаш
Коринф
Атилла
Кирилло
Монолит Имга
Месть
Шиндельгейс
ИМПЕРИЯ ТАУ

СЕГМЕНТУМ УЛЬТИМА

ВОСТОЧНЫЙ РУБЕЖ

КОРАБЛЬ-МИР ЙАНДЕН
Эльдарский Корабль-Мир, последний контакт в 992.M41

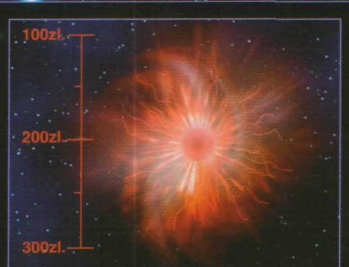
Эльдарская руна «Храм Азуриана»



Кочующие остатки расы Эльдар бороздят межзвездные просторы в Кораблях-Мирах; которые являются скорее не космическими кораблями, а огромными космическими городами. Некоторые ксеноученые считают, что Корабли-Миры обладают собственным сознанием, составленным из призраков погибших Эльдар, живших на них. Как и все корабли Эльдар, эти исполины с одинаковой вероятностью могут как напасть на имперские войска, так и прийти к ним на помощь.



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



Аномалия «Гадекс» +++Неклассифицирована+++

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ АНОМАЛИЯ «ГАДЕКС»
Известная под названием «Гадекс», «Красная дыра» является объектом, не поддающимся классификации и, возможно, даже обладающим разумом. Полагают, что он постоянно выплескивает в южный рукав галактической спирали временные искажения, сводя на нет все попытки наблюдать за ним или контролировать его. Внешняя граница Гадекса утыкана кораблями-призраками, захваченными в стазисную ловушку, из которой нет спасения.

СЕКТОР ХАРАДОН

Икар IV
Эспандо
Пердус
Черный предел
Ложная надежда
Салем

ЦАРСТВО УЛЬТРАМАР



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



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

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



Документированное продвижение восточных Флотов-Ульев. 998.M41

ИМПЕРИЯ ПОД УДАРОМ

Нет места милосердию среди звезд, есть только вечная война во имя Императора.

Эра Империи – это бесконечная тотальная война. Каждое деяние человечества сфокусировано на непрерывной борьбе за выживание среди враждебных звезд. Только благодаря силе оружия и каждодневным героическим деяниям бесчисленных мучеников Империя может выстоять под ударами извне, ибо осаждающие ее враги многочисленны и многолики.

УВЯДАЮЩАЯ ИМПЕРИЯ

Сам по себе размер Империи означает, что ее нельзя контролировать методом, полностью защищенным от дураков и алчных себялюбцев. Миры забываются и спадают в кризис, брошенные на произвол судьбы посреди враждебной Галактики неудержимой инерцией машины Администратума. Множество путей ведет такие миры к ереси: алчность, гордость, инопланетное влияние и поклонение темным и ужасным богам. Эти предатели представляют собой самую большую угрозу для Империи. И не потому, что они могут чего-то достичь – пять-десять планет не имеют серьезного значения в масштабе всей Империи. Опасность представляет собой пример, который они могут показать сотням других.

Тысячи миров живут на грани впадения в анархию, удерживаемые от этого только осознанием того, что в темной и враждебной Галактике они смогут выжить только под защитой Империи. Одна-единственная планета, которая сможет успешно сбросить удушающие объятия верности Империи, станет той искрой, из которой возгорится пламя галактического восстания всего человечества против Империи. На каждой планете, которая не находится под пятой Инквизиции, множится и растет число незарегистрированных псайкеров, а само их присутствие увеличивает и умножает анархию мира. Без должного присмотра и удержания на коротком поводке безнадзорные псайкеры и впавшая в неистовство, опьяненная ложной свободой толпа быдла привлекут к себе внимание злобных тварей Варпа и тем самым поставят под удар не только обитателей самой планеты, уже проклятых перед лицом Императора, но и окрестные миры и звездные системы, и, как результат, всю Империю в целом.

Столь жестокие последствия требуют жестких мер по их пресечению. Малейшее нарушение имперского Эдикта должно призывать быстрое и беспощадное Имперское Возмездие. И то, что гибнут миллионы невинных, не может служить аргументом против. Это может показаться слишком жестокой мерой, но в 41-м тысячилетии нет места полумерам. И если надо уничтожить миллионы ради спасения миллиардов, то да будет так. По воле Императора.



> «Некоторые ставят под сомнение мое право убивать миллиарды одним росчерком пера. Те, кто понимают всю суть происходящего, должны осознавать, что я не имею права оставить их жить.»
>
> Экстерминатум Экстремис, отрывок

ЧУЖЕРОДНАЯ УГРОЗА

Человечество не одиноко на своем пути среди звезд. Существуют десятки, может быть, даже сотни инопланетных рас, с которыми пересекается судьба человечества на пыльных тропинках далеких планет, и тысячи тех, угроза которых сдерживается исключительно мощью Империи. Некоторые такие расы стары настолько, что их возраст не способен осознать ни один человеческий разум, а другие молоды и полны задора исследований, завоеваний, одержимы осознанием своей правоты. Все эти расы должны быть прижаты к ногтю, и, в конце концов, изведены под корень, ибо давным-давно человечество осознало, что сотрудничество с ксенородцами будет выгодно людям только в том случае, если люди смогут угрожать чужакам тотальным и неотвратимым уничтожением. Действия чужаков по всей Галактике только подтверждают эту аксиому: природа отвергает братство – слабые рождены для того, чтобы умереть в челюстях сильных.

Из всех галактических рас Эльдары – самые загадочные. Их технологическое, философское и психическое развитие превосходит человеческое многократно, но их мотивы непонятны, а действия противоречат друг другу. Они в равной степени готовы как сражаться бок о бок с людьми, так и обрушиваться на них в вихре кровавой



бойни. На данный момент Империя сдерживает полномасштабные военные действия против Эльдар. Частично это связано с тем, что Эльдары – одна из самых малочисленных рас в Галактике, и, как результат, одна из наименее опасных для туши Империи. Также важно то, что Эльдары бывают врагами почти так же часто, как и друзьями, что немаловажно. Ну и, наконец, единственная известная в истории Империи попытка нападения на искусственный мир Эльдар закончилась полномасштабной бойней и потерей полного секторного флота. В конце концов, проще отгонять отдельных пчел, чем вызывать на себя гнев всего гнезда.

> «Контакты с чужими расами повышают мою веру в человечество. Дальние путешествия фокусируют ум чудесным образом.»
>
> Халем Босх

Орки – это всеобъемлющая инопланетная угроза. С ними нельзя договориться, и их нельзя надолго подкупить, ибо они ведут войны не ради тех материальных благ, которые может принести победа, они сражаются ради самой битвы. Один полномасштабный орочий военный поход, известный также как «Ваааагх!», способен опустошить сотни населенных планет, но, в конце концов, он распадается на несколько сражающихся между собой фракций. Такие междоусобицы среди Орков дают тем, кто им противостоит, возможность восстановить свою военную мощь и нанести ответный удар. Если Орки по-настоящему объединятся в единую силу, они сметут все, что стоит у них на пути, как цунами.

И Орки, и Эльдар являются древними врагами человечества, осаждавшими его многие тысячелетия с самых первых шагов людей в космосе. Но инопланетные угрозы бесконечно умножились в последнее тысячелетие. На галактическом востоке флоты Тиранидов вгрызаются в живое тело галактики, оставляя за собой полосу голых каменных шаров вместо населенных и богатых жизнью планет. На тысячах мирах пробуждаются Некроны, древнейшая цивилизация, которую много считали полностью исчезнувшей.

Все более и более возрастает угроза от новых и молодых рас. Миры, которые некогда трепетали при одном упоминании имени Императора, ныне скинули оковы ужаса и стремятся создать свои собственные империи. Драксиоанская гегемония, Империя Тау, Мировая Паутина Отвратительного Тумана, Лига Улумеатика, Церковь Драколита – список можно продолжать до бесконечности. По отдельности они не могут сделать ничего серьезного, но суммарные усилия, затрачиваемые на их сдерживание, отвлекают значительную часть воинской мощи Империи, необходимую в иных местах.

По всей Империи проповедники и прочие фанатики прорицают, что возвышение такого числа инопланетных рас – это наказание человечеству за его прегрешения, за то, что оно отвернулось от света Императора. В иных, более тихих и просвещенных кругах, в глубоких цитаделях Инквизиции, страшатся того, что время человечества подходит к концу, и иные силы будут определять будущее Галактики в том вакууме, который возникнет на месте распавшейся в пыль Империи человечества.

ЗАЩИТНИКИ ИМПЕРИИ

Объединенные верой, гордые герои в битве за выживание человечества.

Многие тысячелетия войны отточили умение человечества воевать и сражаться до уровня, не виданного в истории. Имперские командиры могут призывать себе на помощь самые разнообразные военизированные организации, по-разному выполняющие разные задачи и имеющие свою собственную организацию, стратегию, тактику и структуру. Некоторые такие структуры облиты светом славы и почитания, например, отважные воины Космического Десанта Адепус Астартес, стройные и бесчисленные ряды Имперской Гвардии и правоверные Сестры Битвы, в то время как иные организации, такие как Оффисио Ассассинорум и им подобные, скрыты тенью тайны и загадки.

Империя в полной мере использует титаническую численность своего населения. Численность одной только Имперской Гвардии сама по себе превышает численность многих и многих инопланетных империй. Но, кроме этого, Империя имеет в своем распоряжении также и древнюю и разрушительную технологию титанических машин Адептус Механикус и громадные межзвездные корабли, способные раскалывать планеты своим оружием. Многогранность Имперской военной мощи – вот ключ к победе и выживанию Империи.

Но, несмотря на то, что силы Империи велики и разнообразны, все они ставят перед собой одну задачу: хранить верность Императору и защищать Его Царствие от всех и любых посягательств, внешних и внутренних.



ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Империя является самой мощной силой в Галактике, и она ведет непрерывные войны на выживание с мириадами ужасающих врагов. Неминуемое уничтожение оттягивается только отвагой и умением людей, составляющих армии Имперской Гвардии. Это величайшая вооруженная сила Империи, миллиарды солдат, которые тысячами полков набираются на сотнях миров, во всем их неисчислимом многообразии. Слава о самых известных полках Имперской Гвардии гремит по всей Галактике. В рядах Имперской Гвардии можно встретить все виды воинов и боевых машин, от фаланг дисциплинированных пехотинцев до колонн танков, стройных рядов артиллерии и титанических супер-тяжелых боевых машин – танков и командных машин типа «Капитол Империалис».

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Временами Имперская Гвардия оказывается слишком долгой на подъем, чтобы успеть оперативно реагировать на разворачивающиеся на фронте события. В этих случаях, когда для победы необходим молниеносный удар, на помощь приходят Космические Десантники из Адептус Астартес. Десантники объединены во множество Орденов, каждый из которых насчитывает примерно по тысяче лучших воинов Галактики, безжалостных ангелов смерти, готовых сокрушить любого врага. Каждый Орден содержит свой собственный флот и оружейные мастерские, что позволяет ему оставаться независимым от бюрократической волокиты Департменто Муниторум и незамедлительно отвечать на любую просьбу о помощи, равно как и самостоятельно искать и искоренять угрозы для человечества.

«Один верующий человек может возобладать над легионом неверцев. Бесчисленные миллиарды верующих неудержимы.»

Церемония Себастиана Тора,
том XI глава IV

СЕСТРЫ БИТВЫ

Адепта Сароритас или Сестры Битвы Орденов Милитант представляют собой основу воинской мощи Министорума – Имперской Эклезиархии Церкви Императора. Тренированные и вооруженные по самым высоким стандартам, они всегда находятся там, где их сила и вера нужна более всего.

Существует три основных боевых ордена, в каждом из которых состоит несколько тысяч Боевых Сестер, и несколько сотен мелких орденов, включающих по нескольку сотен монахинь. Сестры одного ордена редко сражаются как часть одного контингента, чаще всего они разбросаны по Галактике и по разным театрам боевых действий. Сестры Битвы стоят во главе ряда защитников Человечества, ибо их несгибаемая вера является залогом их непоколебимой верности.

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

Серые рыцари – это десантники, которым нет равных в Галактике. Они первейшая защита Империи против демонических вторжений из-за пределов реальности. Они являются боевым крылом Ордо Маллеуса, ордена Инквизиции, который сражается с демоническими проявлениями, и их всегда можно найти там, где человечеству угрожает наибольшая опасность. Они самые лучшие воины, которые только стоят на страже Империи.

> «За каждую врученную медаль тысяча героев совершает подвиги и гибнет, незамеченная и забытая.»
>
> Присказка

ОФФИСИО АССАССИНОРУМ

Одна смерть может предотвратить войну, которая унесет тысячи жизней. Таково кредо Оффисио Ассассинорум, тайного сообщества ассассинов Империи. Имперские ассассины – это ультимативное оружие мира и дипломатии, которое способно предотвращать войны, затыкать демагогов и изменять курс истории несколькими правильно выполненными смертями. Чужеродные воеводы, неверные еретики, амбициозные чиновники и введенные в заблуждение сепаратисты – никто не застрахован от ножа ассассина.

АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Адептус Механикус являются хранителями древней мудрости и знаний. Эти Техноадепты конструируют машины невероятной технологической сложности, следят за работой Золотого Трона и управляют бесчисленными заводами, которые кормят нескончаемый аппетит армий Империи. Благодаря сложным ритуалам, магическим процедурам и молитвам они поддерживают работу священных Стандартных Шаблонных Конструкций, которые позволяют производить материалы, инструменты и машины в массовом порядке. Без Адептус Механикус человечество вернется в темный век варварства, и Империя вскоре после этого падет.

ТИТАНИЧЕСКИЕ ЛЕГИОНЫ

Титаны – это огромные механические чудовища, в бронированных утробах которых скрываются орудия невероятной разрушительной силы. Вершина имперской военной технологии, Титаны являются апофеозом имперской военной машины – громоздкие в применении, но практически неудержимые. Титаны изготавливаются на мирах-фабриках с использованием потерянных для всех остальных технологий более древних и просвещенных времен. Существует множество видов титанов, от подвижных «Гончих» до массивных «Полководцев», чьи шаги сотрясают землю. Многие ныне служащие титаны имеют славную историю, часто простирающуюся в глубины времени вплоть до зари Эры Империи. Такие левиафаны почитаются как за свою длительную историю и славные дела, так и за ту ярость, которую они могут выплеснуть на поле боя.

ИНКВИЗИЦИЯ

Таинственная Инквизиция абсолютно беспощадна в своей защите человечества. Она не ставит перед собой иной задачи, кроме полного уничтожения всех врагов Империи – внутренних, внешних и запредельных. Ни один заговор или восстание ума или тела вне зависимости от его размера, масштаба и возможностей не сможет находиться за пределами досягаемости для сил Инквизиции. Несмотря на то, что Империя – это самое большое межзвездное государство, которое когда-либо существовало, ни одно существо, человеческое или инопланетное, не в силах избежать взора Инквизиции, скрыться от вердикта, который выносит Инквизиция. Инквизиторы неустанны, безгрешны и неутомимы, и многие воспринимают их как воплощение здравого смысла и мудрости Императора.

Каждый инквизитор – это вершина человеческого развития и образования, один из числа очень узкой элиты, которая держит в руках судьбы человечества. Любой инквизитор может привлечь на свою сторону любую военную или гражданскую организацию Империи, от полиции Городов-Ульев до полных Орденов Космического Десанта, Титанических Легионов или кораблей Имперского Флота. Только Инквизиция может использовать ультимативное оружие Империи: Экстерминатус, катаклизмическую орбитальную бомбардировку, которая включает обстрел вирусными, вихревыми и сейсмическими бомбами. Экстерминатус способен обратить любую планету в треснувший пустой камень.





ЭПОХИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ТЕМНЫЙ ВЕК ТЕХНОЛОГИЙ

Человечество осознало свою судьбу среди звезд и начало колонизацию с алчной скоростью. Было обнаружено варп-пространство и покорены первые инопланетные расы. Началась эра расширения и богатства. Первые псайкеры появились в рядах человечества, и взоры ужасающих сил были обращены на расу людей.

ТЕМНЫЙ ВЕК ТЕХНОЛОГИЙ

Примерно с М18 до М23

ЭРА РАЗДОРА

Примерно с М23 до М30



ОКОЛО М31 ВЕЛИКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Император возвысился среди анархии и хаоса на древней Терре и создал первых Космических Десантников. Через бесчисленные войны и сражения легионы Императора наконец объединили Терру под его благодатной рукой. Так родилась Империя Человечества.

ЭРА РАЗДОРА

Время варварства и разрушения. Обитаемые людьми планеты были изолированы друг от друга варп-штормами и впали в анархию. Брат сражался с братом за контроль над немногими оставшимися средствами для выживания во враждебной Галактике. Ослабленное излишним использованием технологий, человечество впало в хаос. Бесчисленные тысячи планет пали под ударами Демонов или были порабощены ксенородцами.

ЭПОХА ИМПЕРИИ

Человечество выжило благодаря жертве Императора. Еретики, предатели, псайкеры и мутанты возникают во все большем количестве, и только бессонная Имперская Бдительность защищает человечество от полного уничтожения. Астрономикон, великий звездный маяк, снова дал возможность кораблям человечества путешествовать в Варпе, и многие колонии и забытые человеческие планеты были возвращены в лоно Империи. Но не все так радужно у детей Терры. Без мудрого руководства Императора они часто конфликтуют друг с другом, и должны быть в равной степени защищены и удержаны Верховными Лордами Терры.



Выживание не дается по праву рождения, оно вырывается из цепких лап безжалостной Галактики.

Присказка

ЭРА ИМПЕРИИ

От М31 до сего дня

ПОСЛЕДНИЕ ВРЕМЕНА

С 750М41 и далее

ПРИМЕРНО М31 ЕРЕСЬ ХОРУСА

Самый первый и самый любимый примарх Императора, военачальник Хорус объявил войну своему отцу и штурмовал Терру с полной третью всех Легионов Космического Десанта. Хорус пал от руки Императора, но и сам он получил смертельную рану, и его жизнь ныне сохраняет только Золотой Трон.



ПОСЛЕДНИЕ ВРЕМЕНА

По мере приближения самой темной ночи человечество стоит ныне на краю пропасти. Сейчас пришло время испытаний, когда вера будет проверена огнем, и отвага исчерпана до самого дна. Сепаратизм и мятежи раздирают Империю на части. Инопланетные империи вторгаются со всех сторон. Космический Десант и Имперская Гвардия сражаются без отдыха и покоя, защищая человечество от опасностей внешних, внутренних и запредельных, как никогда Это чернейший час для человечества.

ЭПОХА ИМПЕРИИ

.M31 ЕРЕСЬ ХОРУСА

.M31 ОЧИЩЕНИЕ

Полномасштабная кампания по преследованию тех предателей, которые пережили падение Хоруса. В процессе они все были изгнаны в Око Ужаса. На время Империя была свободна от слуг Гибельных Сил.

544.M32 ВОЗВЫШЕНИЕ ЗВЕРЯ

910.M32 ОГНЕННЫЙ ШТОРМ

077.M33 ВОЙНА ИСПОВЕДНИКА

313.M33 ОСАДА ВРАТ ВЕЧНОСТИ

615.M33 КЛИНОК БЕСКОНЕЧНОСТИ

Древний крейсер *«Клинок Бесконечности»* вышел из Варпа через двенадцать тысячелетий после своего прыжка туда.

831.M33 ГОД ПРИЗРАКОВ

Почитаемые мертвые восстали, чтобы защитить Империю.

ЭРА РОЖДЕНИЯ

Империя медленно восстает из пепла Ереси Хоруса. Написан и приведен в жизнь Кодекс Астартес и другие подобные ему военные и гражданские доктрины, которые должны были сделать полномасштабный конфликт, подобный Ереси Хоруса, невозможным.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Золотой Век Империи. Адептус Терры начали амбициозный проект по приводу наиболее важных систем и планет под прямое управление Империи. Астропатические Хоры были установлены на Армагеддоне, Макрагге, Баке и тысячах других миров. Давно утерянные Стандартные Шаблонные Конструкции были извлечены из земли на планете Канна, тем самым отвратив неизбежную технологическую деградацию Империи. Границы Империи раздвинуты почти так же широко, как и в самые лучшие годы Великого Крестового Похода. Ренегаты Хаоса и ксенородцы истреблены в Галактике в беспрецедентном числе. Множество мятежных миров приведено под имперскую длань.

МЕЖДУЦАРСТВИЕ НОВА ТЕРРЫ

Время двух Империй. Ур-консилиум Нова Терры отверг власть Высших Лордов и объявил свой суверенитет над Сегментумом Пацификус. Девять столетий Империя была разделена на части.

546.M32 ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ

Внутренняя политика Империи приняла неожиданный оборот, когда все Верховные Лорды Терры до единого человека были убиты по приказу Гроссмейстера Офиссио Ассассинорум Дракана Вангорича. Силы возмездия Космического Десанта, собранные из орденов Братства Ареола, Имперских Кулаков и Изогнутых Мечей, преследовали Гроссмейстера прямо до ворот храма Ассассинов. Командиры ударного контингента были убиты почти сразу после того, как силы высадились на планете, но, тем не менее, простые Десантники продолжили атаку без колебаний. В храме их встретили тысячи ассассинов Эверсор. Один-единственный выживший собрат-десантник, тем не менее, добрался до Вангорича и принес ему Имперское Правосудие выстрелом из своего болтера. Империя впала в анархию.

888.M32 АСТРОПАТИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

265.M33 ПОСЛЕДНИЙ ПОХОД АДМИРАЛА УСУРСА

Адмирал Усурс был снят со своего поста решением Верховных Лордов Терры. Не имея возможности казнить его без того, чтобы не начать гражданскую войну, Верховные Лорды отдали ему приказ совершить дальний поход к краю Галактики. В течение последующих десятилетий доклады от флота Адмирала Усурса поступали с завидной регулярностью В них он докладывал о завоеванных планетах на своем пути. После двух десятилетий связь с его флотом прервалась и более не возобновлялась. Ни одна планета, о захвате которой он докладывал, также не была обнаружена.

401.M34 ВОЙ

Десантники Ордена Черных Храмовников положили конец Каталексийской Ереси, убив инопланетного киборга, известного как Какодоминус. Его психическая сила была такова, что он мог контролировать обитателей нескольких сотен окрестных планет. Но его предсмертный крик, отраженный и усиленный в Варпе, привел к смерти миллиардов астропатов по всей галактике и искажению света Астрономикона. Тысячи кораблей пропали в Варпе, а сотни планет, лишенные связи с Террой, впали в ересь и анархию.

975.M35 ДУХОВНЫЙ КАТАКЛИЗМ

Эклезиахия начала заново связывать Империю в единое целое, пытаясь создать на ее основе религиозное государство. Миллионы невинных погибли в результате разразившихся религиозных войн, когда Ур-консилиум Нова Терры отверг притязания Министорума.

.M36 ВЛАСТЬ КРОВИ

Годж Вендир, Эклезиарх и Высший Лорд Администратума, отвернулся от света Императора и начал гражданскую войну, которая длилась семь десятилетий. Только тогда, когда верные граждане Империи объединились под знаменем Себастиана Тора, раздор был подавлен. Несмотря на то, что кровь Вендира давно смыта, его память все еще пятнает стены Императорского Дворца.

310.M36 ЧУМА НЕВЕРИЯ

020.M37 ВЕЛИКОЕ ОЧИЩЕНИЕ

В своей бесконечной благодати Верховные Лорды Терры начали систематическую зачистку Империи от неверных.

«Человек может умереть, но все равно делать то, что он должен, если знает, что его деяния принесут высшую пользу, ибо время летит вперед на крыльях мириад забытых трудов.

И все люди должны быть благодарны тем, кто был, за то, что они есть, и мы все должны теперь делать настоящее ради того, чтобы нам вознесли благодарность те, кто придет после нас.»

Колокола Эпох
Гарбо Моджаро
Техномагус из Адептус Механикус

034.M38 ПРОБУЖДЕНИЕ КРОВАВОГО ПРИЛИВА

ЭРА ОТСТУПНИЧЕСТВА

Свет веры затмил свет разума, и фанатизм правит бал. Слово Императора было искажено устами глупцов и фанатиков, и сильные снова охотились на слабых, подобно шакалам.

ЭРА ИСКУПЛЕНИЯ

В эти годы грехи отступничества были смыты кровью и слезами. Имперский культ набрал силу, ранее не виданную. Костры еретиков горели днями и ночами, когда население Империи искупало свои грехи через страдания иных. Крестовые походы следовали один за другим, отправляемые для того, чтобы вернуть то, что ранее принадлежало Империи. Старание достигло пика, и тысячи миров остались без должной защиты, когда целые Ордена Космического Десанта и полки Имперской Гвардии отправлялись во все более и более дальние и ужасающие походы.

УГАСАНИЕ

Так как сила Империи была истощена походами Эры Искупления, все больше и больше миров становилось жертвами орочьих вторжений, рейдов сил Хаоса и внутренних раздоров. Анархия нарастает. Все больше и больше планет попадают под прямой протекторат Орденов Космического Десанта.

321.M37 КРЕСТОВЫЙ ПОХОД В БЕЗДНУ

Суд Святого Басилиуса. Тридцать Орденов Космического Десанта были признаны ущербными. Виновные были отправлены в крестовый поход на Око Ужаса - вычищать миры, попавшие под власть Хаоса во время рождения Темного Принца.

956.M37 РЕЗНЯ НА ПАДЕНИИ НЕБЕС

550.M37 ОССЛУСИАД

Северо-западные области Империи подверглись разорению со стороны Апостолов Слепого Короля, отступников из числа Адептус Механикус, которые считали человечество оскорблением сути Бога-Машины. Апостолы обнаружили чудесные артефакты, происходящие из времен Темной Эры технологий, которые позволяли им создавать сверхновые из обычных звезд. Звездные карты изменились навсегда, когда апостолы начали систематическую зачистку окраин Сегментума Обскурус. Война продолжалась более десятилетия, до тех пор, пока Навигатор Джойр Макран не обнаружил дворец-линкор Слепого Короля, скрытый в складке варп-пространства. С этой информацией он обратился к кораблям Имперского Флота и привел линкор класса «Император», *«Доминус Астра»*, прямо к дворцу Короля. Застигнутый врасплох корабль Слепого Короля пал и был уничтожен. Без его лидерства апостолы были повержены в течение года.

995.M40 ЗАВОЕВАНИЯ МАКАРИУСА

Лорд-Коммандер Солар Макариус собрал величайшую армию из тех, какие когда-либо видела Галактика. В течение пяти лет он завоевал почти тысячу миров на западной окраине Империи, и его слава подвигала его идти далее, в самые дальние уголки Галактики, где никогда не светил свет Императора. Его смерть оплакивали миллиарды по всей Империи, но после нее завоеванные им территории впали в анархию и мятеж. Макарианская ересь продолжалась более семи лет, и была подавлена только объединенными усилиями сотни Орденов Космического Десанта.

ПОСЛЕДНИЕ ВРЕМЕНА

Свет Императора затухает, но человечество не уйдет в небытие тихо и мирно.

Дата	Событие
744.M41	Таггарат, Провидец Коррино, объявил приближение Последних Времен, эры великих испытаний и бедствий, эпохи, когда даже свет Императора будет поглащен тьмой. Он был быстро казнен за ересь.
745.M41	Тираниды вступили в нашу галактику и тем самым начали серию конфликтов, известную как Тиранические Войны. Флот-Улей «Бегемот» поглотил имперские миры Тиран и Тандорос. Позднее «Бегемот» обрушился на Ультрамар, опустошив несколько планет и почти полностью уничтожив орден Ультрамаринов. Флот «Бегемот» в конце концов был уничтожен усилиями двух полных сегментов флотов. Имперские коммандеры Сигментума Ультима со все большим подозрением наблюдают за внешними границами.
757.M41	Первый инцидент Чумы Живых Мертвецов зарегистрирован на планете Гидра Минорис. Был предпринят полный карантин, и 23 миллиарда незараженных имперских граждан были брошены на произвол судьбы вместе с ордами нежитей.
766.M41	Несколько имперских наблюдательных постов на Катачане и Ризе были атакованы силами Эльдар под командой принца Йириэля.
783.M41	Эльдрад Ультран, Провидец Ультвэ, предсказал, что имперский исследовательский флот случайно разбудит Некронов на мертвой планете Ментракс. Действуя стремительно, силы Эльдар полностью уничтожили имперский исследовательский флот, а затем уничтожили и гробницы на самом Метраксе. На обратном пути они вступили в конфликт с силами Кровавых Ангелов, который были посланы узнать судьбу пропавшего исследовательского флота Империи.
795.M41	Восстание на Крандоре было подавлено силами 23-го Кадианского полка Имперской Гвардии.
797.M41	Осада Залатраса. Магистр Ордена Космического Десанта Ультрамаринов Марнеус Келгар в одиночку сдерживал орду Орков у ворот города один день и одну ночь.



ХОД ВРЕМЕНИ

В этой таблице даты указаны в соответствии с имперским летоисчислением. Следует иметь в виду, что на разных планетах Империи одно и то же событие может быть записано в разное время, но указанная система летоисчисления принимается за «истинную» настолько, насколько вообще возможно вести истинное летоисчисление в условиях раскинувшейся по все Галактике Империи и при постоянных временных смещениях, связанных с перемещениями в Варпе.

Имперская система летоисчисления основывается на старом календаре, с которым мы все хорошо знакомы. Имперские даты – это фактически даты «Anno Domini», то есть «нашей эры», но они выражаются в несколько отличительных терминах в сравнении с нашим временем. Самое значимое различие – суффикс «M», следующий за числом. Это номер тысячелетия: M1 это первое тысячелетие. К любой дате между 001 и 1000 добавляют суффикс M1, к любой дате между 1001 и 2000 добавляют суффикс M2, и так далее. В «текущем» тысячелетии M41 года начинаются с 40 001.

Год. Последние три цифры – это определенный год в течение тысячелетия, начинающийся с 001 и заканчивающийся 000 (т.е. одна тысяча). В примере выше – год 30014 нашей эры. При обращении к году в общих терминах приемлемо опустить проверочное число и фракцию года и написать просто «год 014.M31».

Фракция года. Для административных целей стандартный год разделен на 1000 равных долей; 001–000. В примере выше фракция года 375 соответствует 18-му мая. Это просто цифра, содержащая условные обозначения, и не применяющаяся для каждодневного пользования.

Последующие примеры должны пояснить все вышенаписанное:

0333042.M42. Фракция 333. Год 42. Тысячелетие 32. Наш год 31042.

4590640.M41. Фракция 590. Наш год 40640.

0001987.M41. Фракция 1. Наш год 40987 и «текущий» год во Вселенной WH40K.

Проверочное число. Первая цифра в последовательности – это ссылка даты или проверочное число. Проверочное число необходимо из-за временных искажений, которые затрагивают космические корабли в варп-пространстве, так же, как и для миров, которые очень отдаленны или изолированы от Земли. Это позволяет довольно точно определить правильность даты.

801.M41 Беспрецедентный случай. Временное затухание Астронамикона привело к тому, что тысячи кораблей оказались сбиты с курса и были обречены на гибель в Варпе.

822.M41 Владыка Хаоса Аббадон совершил налет на девственный мир Илданира. Он был в конце концов изгнан с него силами искусственного мира Алаиток.

849.M41 Была потеряна связь с Бермингемом, Черной Планетой. Дальнейшее расследование показало, что гибель всех жителей планеты – дело рук Темных Эльдар.

850.M41 Инквизитор Ордо Ксенос Локк возглавил экспедицию на планету Афилион.

863.M41 Резня на Святой Цилит. Титанический Легион «Адамантитовая Ярость» отвернулся от света Императора и обратился к Хаосу. Они полностью уничтожили местные полки планетарной обороны, прежде чем бежали.

888.M41 Крестовый Поход Гнева. Десантники ордена Черных Храмовников нанесли тяжелые потери Десантникам предавшего легиона Носителей Слова и освободили из-под их ига несколько миров вблизи Мальстрима.

891.M41 Длинная Полночь. Миры в секторе Персия подверглись разрушительным атакам эльдарских пиратов. Используя древнюю технологию, пираты погружали свои цели в полную темноту, а затем грабили и убивали по своему усмотрению. Серия рейдов продолжалась более года, прежде чем прибыл патруль Имперского Флота и изгнал налетчиков.

897.M41 Крепость-монастырь «Убежище 101» была полностью уничтожена атакой Некронов. Некроны оставили после себя очень мало следов и никаких намеков на то, как они проникли внутрь.

901.M41 Люгфт Гурон, Магистр ордена Космического Десанта Астральных Когтей, объявил себя Тираном Бадаба и отрекся от Империи. Одиннадцать лет продолжалась война, которая нанесла существенный урон межзвездной торговле и потребовала усилий нескольких орденов Космического Десанта. В конце концов Гурон был побежден, но сумел бежать в Мальстрим.

913.M41 Последователи Волшебника Хаоса Аримана разграбили библиотеку на Джоллане.

920.M41 Эльдарские пираты напали на армейский транспорт «Верный Императору». Корабль был взят на абордаж и затем пропал в Варпе. О его дальнейшей судьбе, а также о судьбе 5 000 000 имперских гвардейцев и более чем 200 000 моряков Имперского Флота ничего не известно.

925.M41 Потерян контакт с 19-ю планетами в секторе Видар, включая мир-фабрику Лентрел Прайм.

926.M41 Ваксалианский геноцид. Менее чем за месяц ренегаты, известные как Чистка, уничтожили более девятнадцати миллиардов имперских граждан.

Приставки 1–8 указывают постепенно расширяющиеся «серые зоны», окружающие происхождение данного пункта даты. Приставка 9 немного отлична. Она используется тогда, когда, к примеру, источник происходит из мира, не использующего имперскую систему летоисчисления, и должен делать ссылку на эту всемирную историю. Историческая дата будет иметь приставку 9.

0/1 Стандартная Земная Дата. Касается событий, происходящих в пределах солнечной системы.

2 Прямой. Источник находился в прямом психическом контакте с Землей, когда была сделана ссылка даты.

3 Косвенный. Источник находится в прямом психическом контакте с источником 2-го класса, но не с Землей.

4 Подтвержденный. Источник находится в прямом психическом контакте с источником 3-го класса, но не 0/1-го или 2-го.

5 Субподтвержденный. Источник находится в прямом психическом контакте с любым подтвержденным источником.

6 Неупомянутый одноногодовой. Источник не находился в прямом психическом контакте ни с одним источником 1-5 класса, когда была сделана ссылка. Однако дата принадлежит началу или окончанию последовательности с датой, которая имеет ссылку класса источника 1–5. Неустановленный период обычно не превышает 1-го стандартного года.

7 Неупомянутый 10 лет. Это дата определяется так же, как и для 6-го класса, но неустановленный период приравнивается чуть менее чем к 10 стандартным годам.

8 Неупомянутый более 10 лет. Это дата определяется так же, как и для 7-го класса, но неустановленный период более 10 стандартных лет.

9 Приблизительная дата. Дата без установленных координат с обоих концов последовательности, или дата, приближеннае к неимперскому датированию ссылок.

Пример: **0** **150** **935.M41** (или год 40935 от Рождества Христова)

Проверочное число — Фракция года — Год

928.M41 Акхра и Карандрас, два Лорда-Феникса Жалящих Скорпионов, вели дуэль до смерти в руинах Зандроса в течении семнадцати дней и ночей.

937.M41 Инквизитор Праникс возглавил пять рот ордена Космических Волков, а также 310-й Кадинаский и 19-й Таларанский в попытке освободить десять Полых Миров из-под власти мерзостного Гурона Черное Сердце и его Красных Корсаров.

941.M41 «Ваааагх!» Гхазкула обрушился на Армагеддон. Орки были отброшены только благодаря упорству защитников и мощи полных трех Орденов Космического Десанта. Несмотря на то, что противники считали Гхазкула мертвым, он бежал с планеты в целости.

944.M41 Комиссар Йаррик, герой Армагеддона, узнав о том, что Гхазкул не погиб, вернулся из отставки и дал клятву найти своего давнего врага и призвать к ответу за его злодеяния.

963.M41 Ультрамарины вступили в конфликт с экспедиционными силами Тау за контроль над проклятой планетой Мальбеде. Когда конфликт привел к тому, что пробудились Некроны, спящие в глубинах Мальбеде, Ультрамарины и Тау объединили усилия для того, чтобы отразить эту новую и ужасающую угрозу. Когда Марнеус Келгар призвал на планету Экстерминатус, он милостиво дал Тау возможность эвакуировать свои силы.

969.M41 Чумной корабль «Терминус Эст» была замечен в системе Сандо. В течение нескольких месяцев после этого систему поглотила Чума Живых Мертвецов.

971.M41 Орочий изгнанник Ваздака Гутзмек начал осуществлять проект титанического шоссе через Варп. Он намеревался проехать по этому шоссе от одного края Галактики до другого на своем супер-мотоцикле и убивать всех, кто встретится ему на пути.

975.M41 Скарбранд, Высший Демон Кхорна, материализовался на кадианской планете-крепости Лютерис Минорис. Его маниакальная ярость заразила гарнизон, и вскоре реки крови потекли по коридорам укреплений, когда солдаты начали убивать друг друга голыми руками.

985.M41 Распространились слухи о том, что в подземельях Хайвов Катории II обитают банды воинов-теней, которые похищают целые кланы и семьи. Было обнаружено сломанное эльдарское оружие. Узнав об этом, правитель Хайва послал вниз своих лучших воинов, чтобы они разобрались с угрозой раз и навсегда. Никто из посланных воинов не вернулся.

989.M41 «Ваааагх!» Снагрота опустошил планеты сектора Локки. Кульминацией похода стало вторжение на Мир Ринна, которое привело к почти полному уничтожению Ордена Космического Десанта Багровых Кулаков.

995.M41 Флот Тау нанес удар по церковному миру Надежда Гхолы.

992.M41 Эльдарские налетчики с мира Ультвэ нанесли удар по кадианским позициям на планете Аурент, но были полностью уничтожены благодаря гению Лорда-Кастеляна Урсакара Грира.



993.M41 Ультрамарины подавили восстание на планете Ичар IV только для того, чтобы оказаться на самом острие атаки со стороны Флота-Улья «Кракен». В ином месте искусственный мир Эльдар Йанден был разорен атакой одного из щупалец «Кракена». Ордена Космического Десанта Косы Императора и Плакальщики были полностью уничтожены в битве с Тиранидами «Кракена», и сотни планет Империи пали и были поглощены, прежде чем Флот-Улей был разгромлен.

995.M41 Пираты из числа Красных Корсаров захватили крейсер Космических Волков «Волк Фенриса».

138997.M41 Два щупальца Флота-Улья «Левиафан» начали атаку на Империю перпендикулярно плоскости эклиптики Галактики, в «мягкое подбрюшье» человечества, разорив множество планет Сегментумов Таместора, Ультима и Сеолар.

221997.M41 Планета Писцина IV подверглась атаке орочьей орды под совместным командованием воевод Гхазкула и Наздрега. Магистр Белиал из ордена Темных Ангелов противостоял зеленой угрозе до тех пор, пока не подошли подкрепления, которые позволили отбросить агрессоров.

509997.M41 Подразделения из орденов Ультрамаринов и Мортификаторов противостояли одному из флотов «Левиафана» на планете Тарсис Ультра. В конце концов силы флота были уничтожены с помощью искусственной чумы, но другие элементы «Левиафана» продолжили свое победное шествие.

601997.M41 Йаррик и Гхазкул в конце концов сошлись в битве на планете Голгофа. В результате Йаррик был захвачен орочьим воеводой в плен, но отпущен по причине того, что Гхазкул планировал совершить новое вторжение на планету Армагеддон и хотел, чтобы битва была славной.

622997.M41 Пираты Темных Эльдар вырезали всех беженцев с планеты Голгофа на лунах Джагдора.

977997.M41 Империя Тау обявила о начале Третьей Сферы расширения. Силы Тау захватили несколько имперских миров на Восточной Окраине и до сего момента не показывают признаков замедления продвижения.

757998.M41 Гхазкул вернулся на Армагеддон с еще большим, чем прежде, «Ваааргх!-ом». Имперские военные власти, наученные горьким опытом первой войны с Орками, без колебаний призвали на помощь все доступные им резервы. После нескольких месяцев яростной осады Гхазкул потерял интерес к такой позиционной войне, и, оставив своих генералов продолжать вторжение, отправился завоевывать близлежащие миры. Узнав о том, что Гхазкул оставил Армагеддон, Йаррик присоединился к силам Черных Храмовников, чтобы избавить галактику от угрозы орочьего воеводы раз и навсегда.

718999.M41 Флот-Улей «Левиафан» вторгся на территорию орочьей империи в секторе Октавиус. Война между Орками и Тиранидами продолжается до сего момента без каких-либо признаков завершения, и непонятно, кто будет победителем в этом конфликте, и не будет ли он еще большей угрозой для Империи, чем были эти два противника по отдельности.

975999.M41 Свет Астроноамикона становится все тусклее. Потеряна связь с Ультиморй Макарией, а связь с Макраггом и Ципра Мунди стала в лучшем случае спорадической.

978999.M41 Налет пиратов Темных Эльдар нанес невосполнимый ущерб базе Имперского Флота на Бакке.

980999.M41 Массивный флот Десантников Хаоса под командой Гурона Черное Сердце вышел из Мальстрима и осадил планеты Чагорис, Каелас и Сассек.

982999.M41 Великое пробуждение. Волна психической активности прошла по Варпу, что вызвало пробуждение латентных способностей у множества псайкеров в Империи. В результате во множестве мест барьер между реальностями был прорван, и тысячи планет пали под ударами демонических орд.

986999.M41 Техножрецы Адептус Механикус обнаружили в Золотом Троне неисправности, которые они оказались не в силах исправить.

987999.M41 Некроны нанесли удар по системе Ципра Сегентус – первая активность Некронов за более чем 2000 лет.



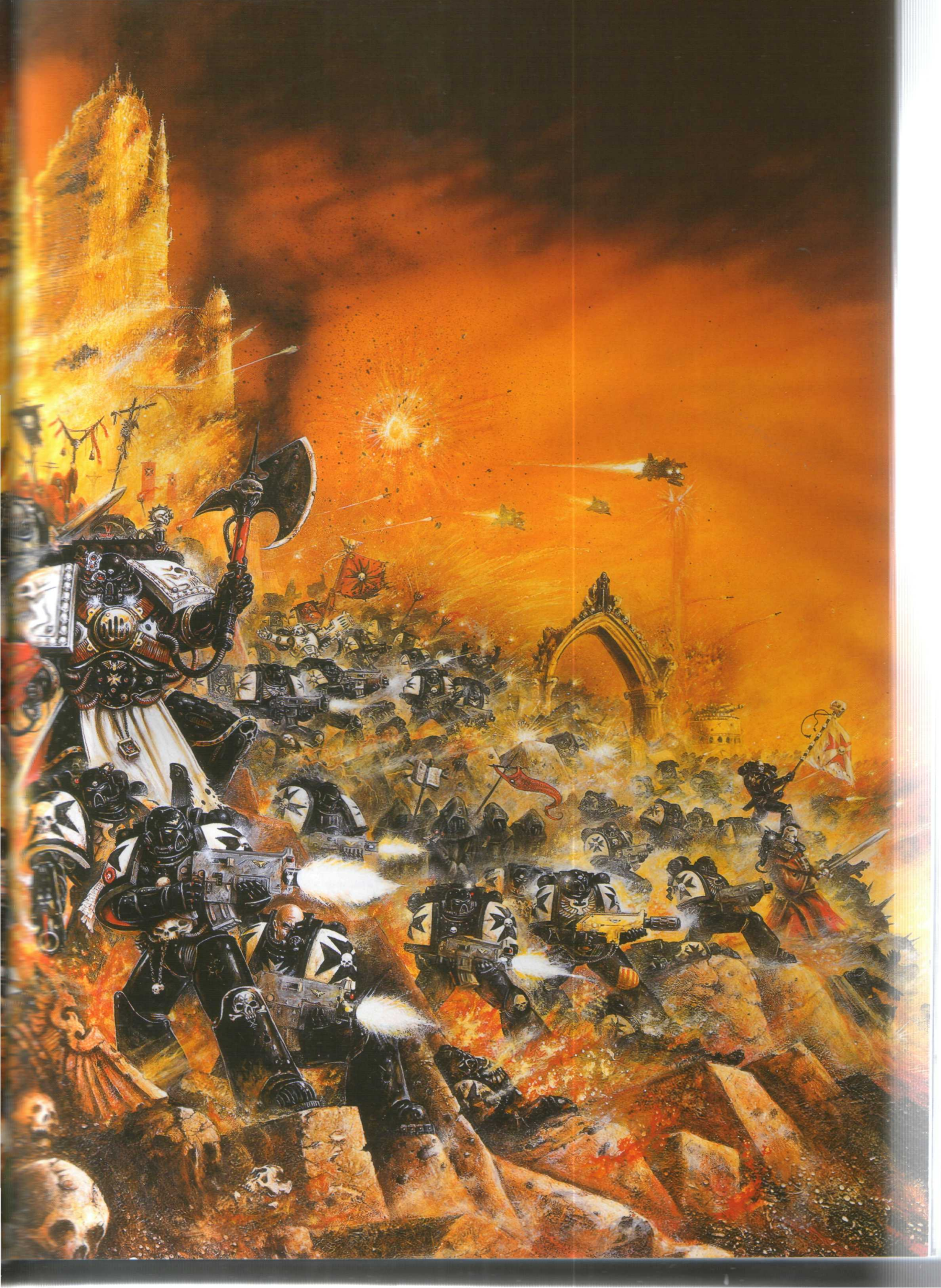
989999.M41 3-я Рота Ультрамаринов освободила систему Лаган от ига Империи Тау.

990999.M41 Эльдары с миров Биел-Тан и Сами-Хан опустошили орочьи и имперские миры в окрестностях системы Октавиус для того, чтобы лишить Тиранидов «Левиафана» необходимых им боевых ресурсов.

992999.M41 Ночь тысячи мятежей. Тысячи восстаний вспыхнули по всей Империи, включая такие ранее лояльные миры, как Энцеладиус, Дракхолд и Минисотира. Контакт со значительным областями Сегментума Пацификус был потерян.

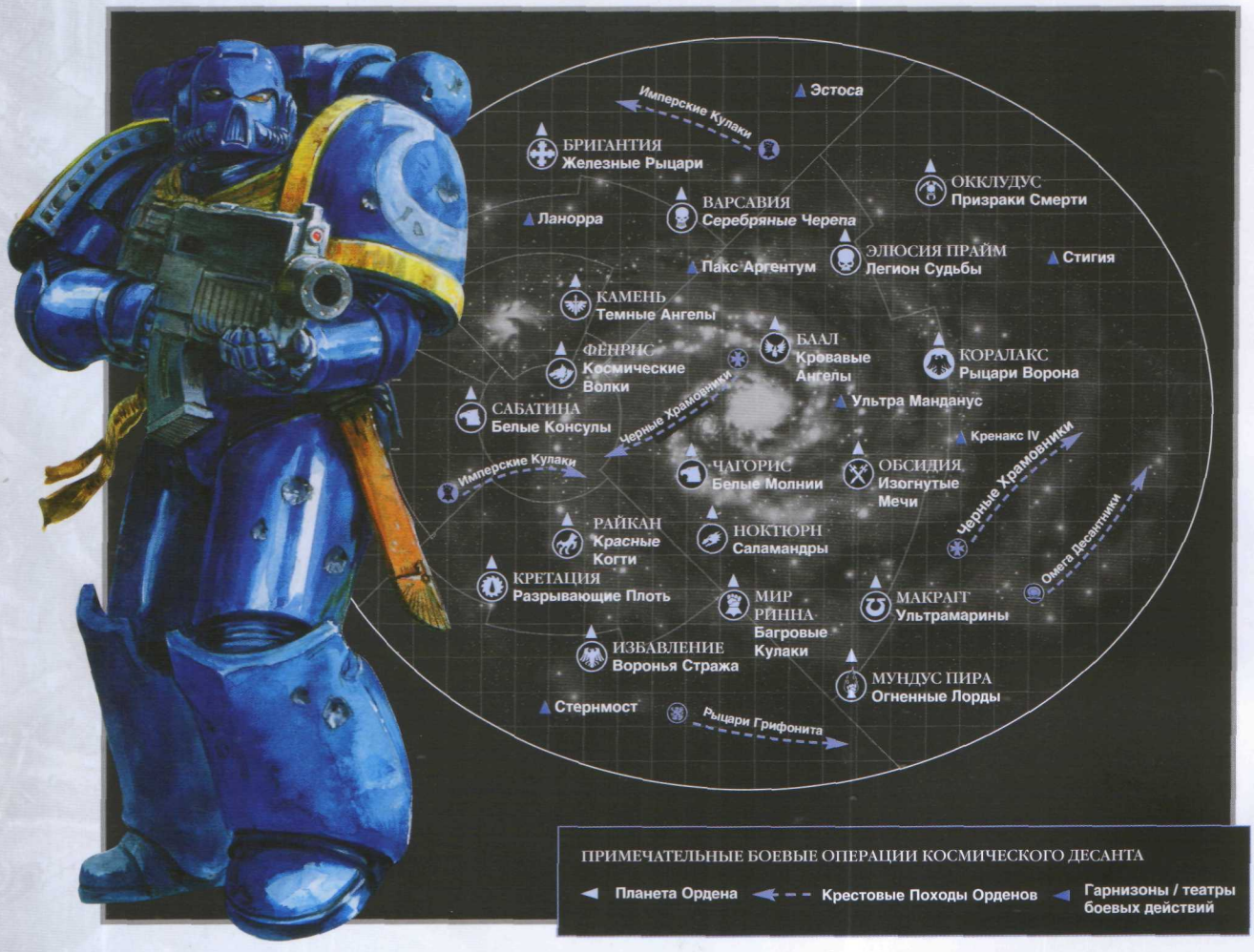
995999.M41 Полководец Хаоса Аббадон объявил о начале 13-го Черного Крестового Похода. Армии Хаоса вторглись на Кадию и на многие окрестные системы. Имперские силы вступили в отчаянную битву, но, судя по всему, конца и края силам Хаоса просто нет.





КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Они Адептус Астартес, Ангелы Смерти, Спасители Человечества.



Адептус Астартес – это наиболее могучие воины, которых когда-либо порождало человечество. Строго говоря, они и не люди вовсе, а генетически модифицированные сверхсущества, созданные генетическими манипуляциями, жесткими тренировками и несгибаемой дисциплиной. Космические Десантники – это воплощение воли Императора: их оружие несет смерть врагам Империи, их присутствие на поле боя – это и есть дистанция между поражением и победой. Они Ангелы Смерти, и никто не в силах им противостоять.

Космические Десантники собраны в небольшие армии, известные как Ордены. Каждый Орден состоит из тысячи Десантников и представляет собой полностью автономную армию. Ордены сами обеспечивают себя оружием и боеприпасами, производя все необходимое, и сами набирают новых рекрутов в свои ряды.

Большая часть Орденов действуют со своей родной планеты – планеты, на которой расположена их основная база, и которой они полностью управляют.

Некоторые Ордены не привязаны к планетам, их базой может быть титанический флот, способный перевозить или производить все, что необходимо для жизни Ордена, или огромные орбитальные или астероидные базы. Некоторые Ордена Космического Десанта управляют целыми системами или даже секторами, и Магистр Ордена часто абсолютно по праву является и верховным главнокомандующим всех сил Империи в этом районе.

Все Десантники принадлежат к воинскому культу своего Ордена. Такие культы ставят перед собой задачу сохранять и преумножать славные традиции Ордена или Легиона, от которого Орден произошел. Все Десантники одного Ордена являются кровными братьями по оружию и относятся друг к другу в битве и в миру соответственно. Единение физической и психологической составляющей воина и делает Десантников тем, что они есть – воинами без страха, упрека, недостатка и розни.

Несмотря на то, что в Империи можно насчитать не более одного Десантника на каждую имперскую планету, этого достаточно для поставленной перед ними задачи. Сверхчеловеческие способности Десантников позволяют им вести бой с невероятным умением и упорством, и сражаться до тех пор, пока всякий враг не падет, поверженный и разбитый. Боевые Братья Космического Десанта не могут скрываться за стенами крепостей, этот удел они оставляют солдатам Имперской Гвардии. Найти, нанести удар и захватить – вот основа боевой доктрины Космического Десанта. Численность Космического Десанта несравнима с размером Имперской Гвардии, поэтому Космические Десантники действуют точно и избирательно, нанося врагу хирургические удары в самые уязвимые его точки. Это Ангелы Смерти, и никто не в силах противостоять им. Огнем и мечом они очищают звезды от мерзких ксеносов, отвратительных еретиков и богомерзких мутантов без всякой жалости.

ОРБИТАЛЬНОЕ ДЕСАНТИРОВАНИЕ

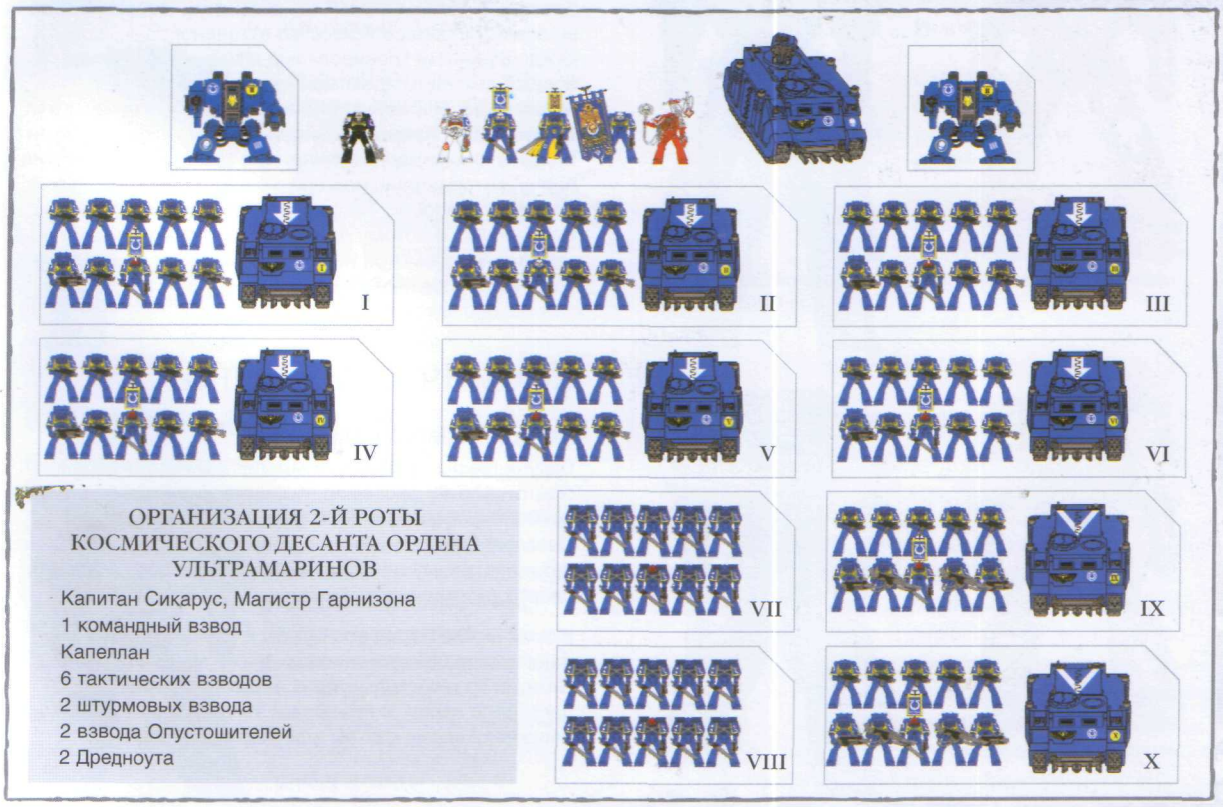
Атака Космического Десанта начинается с жуткого воя входящих в атмосферу десантных модулей – небольших посадочных капсул, которые выпускаются с корабля на низкой орбите. Такие модули летят слишком быстро для того, чтобы их можно было перехватить обычными средствами ПВО. На поверхности место приземления каждого модуля указывается отрядами разведчиков, которые высаживаются на планету перед основной атакой.

В то время как Тактические, Штурмовые и Опустошительные взводы занимают стратегически важные позиции, штурмовые корабли типа «Буревестник» пролетают над полем боя, сбрасывая в самую гущу схватки «Лэнд Рейдеры» и танки типа «Хищник». Практически неуязвимые в своих доспехах класса «Терминатор» ветераны Первой Роты телепортируются на поле боя и занимают ключевые позиции на нем, уничтожая солдат противника очередями из штурмовых пушек и сокрушая танки ударами Силовых Кулаков.

Такие атаки занимают, как правило, не более нескольких часов, ибо мало кто способен противостоять ярости Космического Десанта. В тех редких случаях, когда бой продолжается дни и недели, Десантники без устали ведут бой, используя болтеры, пиломечи и лазерные пушки с точностью и неутомимостью, не ведомой низшим созданиям. Только когда враг полностью разбит, когда земля скрывается под слоем мертвых врагов, только тогда Десантники покидают поле боя триумфаторами.

Может потребоваться один, два или даже дюжина подобных ударов для того, чтобы кампания завершилась победой сил Космического Десанта, но сам факт победы никогда не ставится под сомнение. Десантник сражается до последнего дыхания, и до тех пор, пока Десантник жив, победа всегда в его руках. Половина роты в 50 Десантников может покончить с восстанием, в котором принимают участие тысячи, а полный Орден Космического Десанта способен решать судьбу целых секторов. Многие враги недооценивают силу и решимость Космического Десанта, но ни один из них не выживает достаточно долго для того, чтобы успеть раскаяться в своей ошибке.

Одержав победу, Десантники остаются на планете до тех пор, пока не прибывают подразделения Имперской Гвардии, чтобы сменить их, довести дело до конца и стать гарнизоном планеты. После этого контингент отправляется к новому театру боевых действий. Для героев, подобных им, нет отдыха и покоя, только вечность войны во благо Императора.



ОРГАНИЗАЦИЯ 2-Й РОТЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

- Капитан Сикарус, Магистр Гарнизона
- 1 командный взвод
- Капеллан
- 6 тактических взводов
- 2 штурмовых взвода
- 2 взвода Опустошителей
- 2 Дредноута

ОРДЕНА КОСМОДЕСАНТА

Одна тысяча оплотов силы и отваги, сражающихся во спасение человечества.



Тактический Десантник, 2-я рота.



Наплечники, несущие маркировки Ордена и взвода.



Знамя Ордена Ультрамаринов.

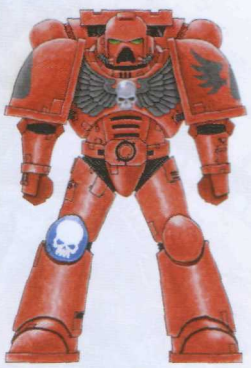
УЛЬТРАМАРИНЫ

Легион первого основания

Ультрамарины – это образцовые Десантники, обладатели самого чистого генома и самой благородной истории. Их генетический основатель, примарх Робаут Гуиллиман, является автором основополагающего труда Адептус Астартес, Кодекса Астартес. Многие считают Ультрамаринов наследниками не только Гуиллимана, но и самого Императора.

«Мы Ультрамарины, Сыны Гуиллимана. До тех пор, пока мы дышим, мы стоим. До тех пор, пока мы стоим, мы сражаемся. До тех пор, пока мы сражаемся, мы непобедимы. Ничто не устоит перед нашим гневом.»

Марнеус Келгар,
Гроссмейстер Ордена Ультрамаринов



Тактический Десантник, 3-я рота.

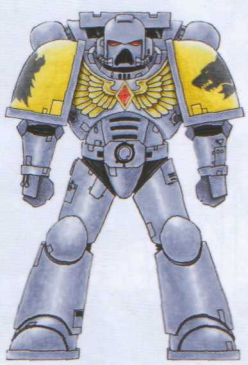


Штурмовой Десантник, Батальон Смертников

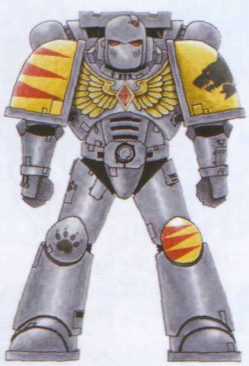
КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ

Легион первого основания

Кровавые Ангелы стремятся достигнуть совершенства во всем. Их боевое искусство отточено каждодневными тренировками длиною в жизнь, их боевые доктрины идеальны как на бумаге, так и в исполнении. Но, несмотря на все свое благородство и великолепие, Кровавые Ангелы имеют глубокий изъян. Каждый их них несет проклятие в своей крови, спящую порчу, которая рано или поздно пробудится в безумии и кровавой ярости. Таково наследие их примарха, Сангвинуса, и потому они вызывают страх и недоверие, несмотря на то, что они почти идеальны в том, что они делают.



Серый Охотник из 2-й роты Космических Волков.



Кровавый Коготь из 2-й роты Космических Волков.

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

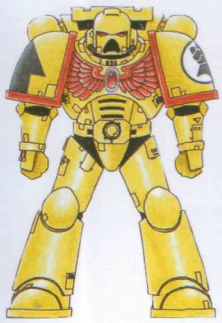
Легион первого основания

Будучи дикими в облике и мыслях благодаря своему генетическому наследию, Космические Волки – самые дикие и яростные из всех орденов Космического Десанта. Они также самые неортодоксальные, ибо оставили уложения Кодекса Астартес в пользу учения своего собственного примарха.

Космические Волки воспитаны в самых славных воинских традициях своего родного мира Фенриса. Каждый из них стремится совершить деяние, достойное песни, и призывает Императора только как свидетеля своей клятвы или славной победы.

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ

Легион первого основания



Имперские Кулаки завоевали много почестей в битвах с многочисленными инопланетными расами, и долгое время были той силой, которая скрепляла Империю в единое целое в самые темные и мрачные времена.

ТЕМНЫЕ АНГЕЛЫ

Легион первого основания



Темные Ангелы – это первый Легион среди воинства Императорского. Их боевые и духовные традиции простираются на многие тысячи лет в глубины ранней истории Империи, к самому ее основанию.

САЛАМАНДРЫ

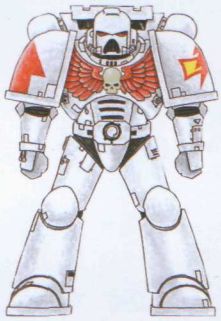
Легион первого основания



Рожденные во тьме и пламени, Боевые Братья упорны на грани маниакальности, и упрямо сражаются даже там, где другие Десантники давно бы отступили.

БЕЛЫЕ МОЛНИИ

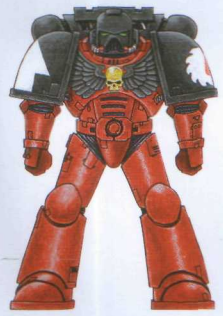
Легион первого основания



Белые Молнии – это признанные мастера разведки и молниеносных налетов. Они охотники и налетчики, с которыми не может сравниться ни одно другое воинское формирование в Империи.

РАЗРЫВАТЕЛИ ПЛОТИ

Орден Второго Поколения (наследники Кровавых Ангелов)



Разрыватели Плоти стали жертвой страшного проклятия – маниакального гнева, который заставляет их бросаться на врага врукопашную, разрывая его пиломечами и голыми руками. Их репутация такова, что другие силы Империи с большой неохотой обращаются к ним за помощью.

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ

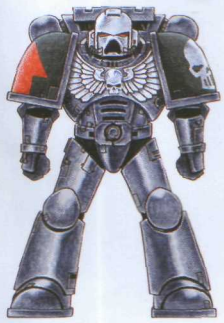
Орден Второго Поколения (наследники Имперских Кулаков)



Орден Багровых Кулаков стоит на грани полного уничтожения. И, тем не менее, они все еще сражаются, принимая удары жестокой судьбы со стоицизмом, достойным их примарха.

СЕРЕБРЯНЫЕ ЧЕРЕПА

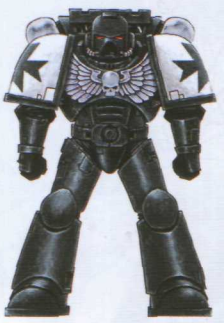
Поколение неизвестно



Серебряные Черепа верят в то, что Император ведет их путем их судьбы. Они выходят на поле боя только тогда, когда этого требуют видимые только им предзнаменования, и, тем не менее, они завоевали почет и уважение иных слуг Империи за свою отвагу и честь.

ЧЕРНЫЕ ХРАМОВНИКИ

Орден Второго Поколения (наследники Имперских Кулаков)



Черные Храмовники не имеют своей планеты. Их база – огромный космический флот, разделенный на множество Крестовых Походов. Каждый Крестовый Поход возглавляет Маршал, собирающий силы, необходимые для выполнения определенной задачи.



АТАКА НА ЧЕРНЫЙ ПРЕДЕЛ

Через два месяца после вторжения «Ваааагх!» Занзага избавление пришло на планету Черный Предел. Под стенами Хайва Госпора имперские защитники и орочьи агрессоры одинаково задирали головы к небу, когда ударный крейсер Ультрамаринов «Возмездие Валина» начал бомбардировку с орбиты. Волна за волной залпы плазменных орудий обрушивались на позиции Орков, обращая тысячи зеленых тварей в пепел. Тысячи других были оглушены и опрокинуты на землю яростью обстрела, их боевые вагоны и багги взлетали в воздух, как пушинки, поднятые взрывной волной обстрела. И прежде, чем осели пепел и дым, в землю начали врезаться десантные модули, раскаленные докрасна от входа в атмосферу. Вторая Рота ордена Ультрамаринов прибыла на планету, и битва развернулась с новой силой.

Пять тысяч, десять тысяч, может быть, двадцать тысяч Орков пали от оружия Ультрамаринов в тот день. Многие годы после этой битвы потомки тех, кто видел эту войну, рассказывали своим детям истории о ней, подобные сказкам, и с каждым пересказом количество погибших Орков увеличивалось, как росла и слава Ультрамара. Орки сражались со звериной яростью, характерной для их расы, но Ультрамарины бились, как прирожденные герои. Ни единого шага назад не сделали они, несмотря на то, что противник превышал их числом двести к одному. Огнем и мечом вычистили они Орков под стенами Госпоры, но Орки шли и шли. Лазерными пушками и ракетометами уничтожали они боевые вагоны и стомпы, но Оркам не было конца и края. Десять тысяч простых солдат и не мечтали выдержать ту ярость, которую обрушили Орки на Ультрамаринов в тот день, но Десантники стояли насмерть и выдержали все. Они расстреливали Орков до тех пор, пока их оружие не опустело, и затем обрушились на врагов клинками и кулаками, не думая о поражении и о том, сколь много врагов им противостоит.

Везде, где Орки грозили прорвать линию Ультрамаринов, везде, где злобный Воевода собирал своих воинов звериными криками, везде его встречал с отвагой и мужеством капитан Сикарус. Ни один клинок не испил крови более, чем его. Он выдерживал ярость Орков и противопоставлял им свою, не меньшую по силе. Капитан и его свита нанесли врагу титанический урон, и всегда во время битвы Сикарус высматривал того Воеводу, который возглавлял «Ваааагх!».

И, в конце концов, среди разрушенных стен Госпоры Сикарус нашел свою цель. Вместе с Терминаторским Взводом «Гелиос» по правую руку и Дредноутом, который некогда был собратом Ультраксивом, по левую, Сикарус бросился в бой против Занзага и его свиты. Только один выйдет победителем из этой битвы, и только победитель будет решать судьбу Черного Предела и всех его обитателей.

ДРЕДНОУТЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

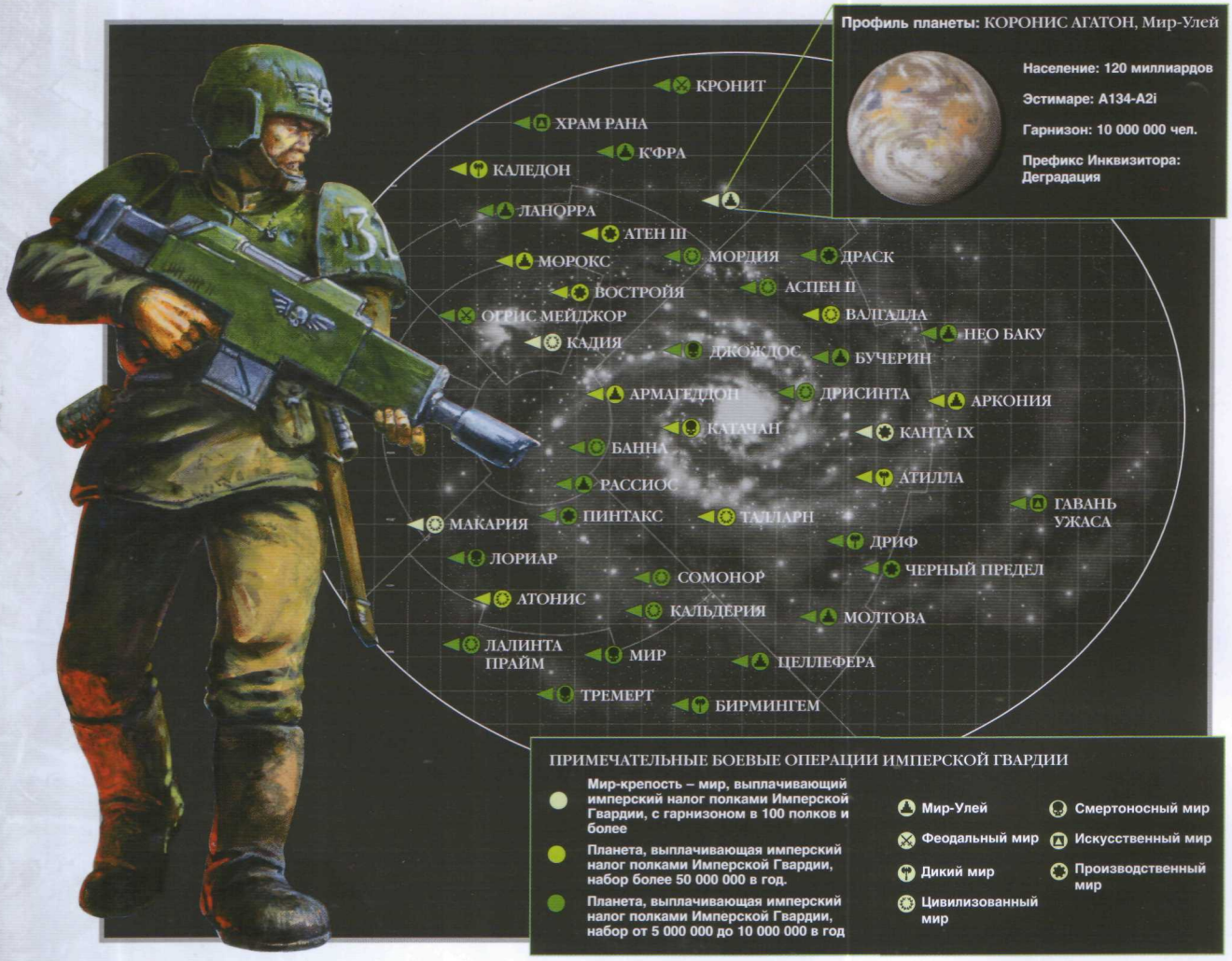
Дредноуты Космического Десанта – старейшие из всех машин, которые можно встретить на полях сражений 41-го тысячелетия. Некоторые из них помнят дни, когда сам Император ходил среди своих людей. Каждый Дредноут Ордена – ценнейшая древность, осязаемая связь с наследием прошлого. Только во времена величайшей нужды Дредноут пробуждают ото сна. Заключенные в саркофаги пилоты Дредноутов – живые и чувствующие создания, зачастую их воспоминания простираются на многие тысячи лет.

Каждый Дредноут является Старейшим, могучим Космическим Десантником, получившим тяжелое ранение и спасенным от смерти посредством заключения в бронированный саркофаг. Огромная честь для воина – считаться достойным продолжать сражаться за Императора в таком виде. Церемония перерождения Десантника в Дредноут является ритуалом огромнейшей значимости. Тело Старейшего, вживленное в саркофаг, содержится в амниотической жидкости. При помощи механических чувств он может следить за окружающим миром. Внутри Дредноута Космический Десантник может служить еще столетия, никогда не покидая металлического тела, до тех пор, пока его не разрушат...



ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Завоеватели, Неудержимые, Молот Императора.



Имперская Гвардия – это наиболее многочисленная и самая основная защита Империи. Это Молот Императора, миллиарды солдат, собранные в миллионы полков. Даже Департаменто Мунитурум не имеет четкого представления о том, сколько людей находится под ружьем в Имперской Гвардии на сегодняшний момент, ибо убитые в многочисленных войнах и набранные снова рекруты могут исчисляться миллионами за один день существования Империи. Под громоподобный грохот залпов лазерных винтовок Имперская Гвардия атакует противника волна за волной, пока победа не оказывается на ее стороне.

Это наиболее жестокий из всех видов войны, когда жизнь одного солдата не имеет значения, а исход войны решается соотношением процентов потерь с обеих сторон.

Несмотря на то, что солдаты Имперской Гвардии никогда не смогут встать на одну планку с Десантниками, на каждого Десантника в Империи приходятся миллионы имперских гвардейцев, так что Имперская Гвардия добирает численностью то, чего не в силах добиться умением и техникой. Если Десантников можно сравнить с хирургическим скальпелем, который наносит один точный удар в самую уязвимую точку, то Имперская Гвардия – это гигантский молот, медлительный, но практически неудержимый. В то время как Десантников учат двигаться и метко стрелять, солдат Имперской Гвардии учат держать строй и поддерживать темп огня. Численность решит все *остальное*.

ПОЛКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Каждый мир Империи обязан создавать полки Имперской Гвардии, и затем они перемещаются по Империи для того, чтобы принимать участие в ее многочисленных войнах. Размер одного полка Имперской Гвардии не фиксирован, в зависимости от спецификации полка и размера набора самой планеты он может варьироваться он нескольких сотен человек до нескольких десятков тысяч. Солдаты считают себя в первую очередь членами своего полка, и братаются в

основном со своими соплеменниками с одной планеты, а часто даже только с сопланетниками из одного региона.

Многие полки Имперской Гвардии набираются на густонаселенных планетах-ульях, таких как Армагеддон, Молтова или Коронис Агатон, где семейные или корпоративные конфликты с применением оружия являются обычным делом. Обитатели таких планет становятся заслуженными ветеранами задолго до того, как набираются в ряды Имперской Гвардии, хотя дисциплинарные проблемы в таких полках не редкость – в конце концов, мало кто из рекрутов легко переносит переход от жизни бандита к жизни солдата.

Другими благодатными местами для набора рекрутов в Имперскую Гвардию являются дикие миры, такие как Каледон, Шодракс или Канак. На подобных планетах широко процветает класс профессиональных воинов или воинские братства того или иного вида. Набранные на этих планетах солдаты продолжают практиковать дикие ритуалы своих родных мест, такие как собирание голов поверженных противников в качестве трофеев или скальпирование. Такие дикие с точки зрения цивилизованного человека практики даже поощряются за то, что они поднимают боевой дух солдат и вселяют ужас в противников. Для оснащения таких полков используются более примитивные, но более прочные орудия войны, ради уверенности в том, что даже самые примитивные дикари смогут использовать их эффективно.

После того как полк набран и сформирован, его переводят на театр боевых действий. Часто в пути полки проходят дополнительную тренировку. Чаще всего полки *бросаются прямо в горнило войны, ибо военные* ресурсы Империи не так велики, но бывает и так, что полк прикомандировывается к какому-нибудь посту для усиления его гарнизона, или направляется на какую-нибудь вялотекущую войну, чтобы новички получили бесценный боевой опыт и «понюхали пороху». Часто первым заданием нового полка является гарнизонная служба на вновь завоеванном мире, что неизбежно приводит к конфликтам с сохранившимися очагами сопротивления и дает полку столь ценный боевой опыт. Но так же часто гарнизонная служба означает, что полк выбрасывают на ранее захваченном десантном плацдарме и ставят задачу привести планету к покорности. Во всех отношениях это крещение огнем, которое либо приводит к тотальной гибели полка в огне войны, либо к тому что в братство Имперской Гвардии вливается новое и славное имя.

ОРУДИЯ ВОЙНЫ

Полки Имперской Гвардии по всей Галактике включают орды дисциплинированной пехоты, эскадроны кавалерии, сокрушительные батареи артиллерии, стремительные танки и другие устрашающие боевые машины. Каждый полк Имперской Гвардии имеет примерно одинаковую структуру. Пехотные полки включают только полевые орудия, в то время как артиллерийские полки Имперской Гвардии не включают ничего, кроме пушек и небольших взводов охраны. В результате получается, что армия Имперской Гвардии, если она составлена из нескольких отдельных полков, специализированных по отдельности, сражается на пике возможностей. Это один из тех горьких уроков, которые дала Ересь Хоруса.

Жестокая правда Имперской Гвардии заключается в том, что люди – это самое дешевое, что есть в Империи. Коммандеры Имперской Гвардии тратят людей так, как солдаты тратят боеприпасы. И тем не менее сокрушительная сила, приложенная в стратегически важной точке, дает возможность Имперской Гвардии *одерживать хоть и кровавые, но важные победы.* Несмотря на то, что Имперская Гвардия – весьма неповоротливая структура, она может вывести в бой огромные орды пехоты и сияющие танковые колонны. Имперская Гвардия предназначена для ведения войны на истощение, и мало кто способен выиграть у Империи подобную войну.



ПОЛКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Безвестные герои, которые живут и умирают, чтобы Империя могла существовать.



КАДИАНСКИЕ ШТУРМОВЫЕ ВОЙСКА

Кадия всегда была планетарной крепостью, перед которой стоит задача охранять единственный удобный проход из области Демонических Миров Ока Ужаса к Терре. Таким образом получается, что Кадия – это одна из самых стратегически важных планет в Империи, и ее защита важна для выживания Империи как таковой. Как результат, планета Кадия - это Крепость, в первую и последнюю очередь, всегда и во всем. Все население Кадии обречено на военную жизнь, ежегодная рождаемость равна ежегодному набору через 16 лет, и смертность не слишком далеко ушла от рождаемости.

Кадианские полки отличаются отличной боевой подготовкой и высокой моралью. Даже Десантники имеют очень высокое мнение о полках Кадии и считают их ценными союзниками. *Кадианская военная школа постулирует аксиому о том, что* все решает дисциплина, и только она одна. Несмотря на то, что многие военные теоретики рассматривают такой подход как узкий, трудно спорить с многочисленными боевыми наградами бесчисленных кадианских полков. Репутация полков Кадии такова, что многие полки Имперской Гвардии по всей Империи используют сходную униформу и оружие, хотя их доктрины могут различаться, и весьма существенно.



КАТАЧАНСКИЕ ВОИНЫ ДЖУНГЛЕЙ

Катачан – это планета, на которой все – климат, флора и фауна – абсолютно враждебно человеку. На Катачане каждодневное выживание требует усилий, которые немыслимы на других планетах. Ничего удивительного в том, что еще до набора в полк Имперской Гвардии люди Катачана сильны, умны, отважны и бескомпромиссны, одинаково смертельны как издали (с минометом и лазерной пушкой), так и вблизи (с ножом и огнеметом).

В джунглях воинам Катачана нет равных. В бою в лесу каждый из катачанцев стоит пяти солдат из других полков, и полученные на их родном мире навыки легко адаптируются к другим зонам боевых действий. Катачанцы утверждают, что даже самое самоубийственное задание на поле боя ничто по сравнению с днем простой жизни на Катачане. Этот энтузиазм воинов Качатана часто принимается солдатами других полков за браваду и выпендреж. Все это делает солдат Катачана самыми упорными, хитрыми и яростными как в обороне гарнизона, так и в штурме неодолимой крепости.

МОРДИАНСКАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ГВАРДИЯ



Мордианская Железная Гвардия – это отлично тренированные и фанатично дисциплинированные солдаты с планеты, которая укрыта мраком постоянной ночи и испытывает постоянные налеты сил Хаоса. В битве Мордианская Гвардия представляет собой ряды одетых в яркую униформу солдат, которые дисциплинированно поражают врага точными залпами из-за частокола отполированных штыков.

ЛЕДЯНЫЕ ВОИНЫ ВАЛГАЛЛЫ



Выпестованные в морозных Хайвах мира Валгалла, эти солдаты известны свое непоколебимостью в обороне. Обычно единственный путь захватить позиции, занимаемые валгалланцами – это уничтожить их всех до единого. В атаке валгалланцы совмещают массированный артиллерийский обстрел с волновыми пехотными атаками – мало кто может выдержать такой натиск.

АТОНИАНСКИЕ ТУННЕЛЬНЫЕ КРЫСЫ



Атонис поделен между несколькими десятками враждующих фамилий. В результате планету непрерывно сотрясают междоусобные войны, которые банды ведут на улицах Хайвов и в подземельях гидропонных ферм. Таково место, где набирают Крыс. Эти полки известны как мастера городского боя, и имеют репутацию самых упорных бойцов в ближнем бою.

КОРПУС СМЕРТИ КРЕЙГА



Крейг как планета пережил пятисотлетнюю ядерную чистку. Ныне полки Корпуса Смерти ищут искупления за свои ранние грехи, стремясь принять мученическую смерть на службе Империи. Войска Корпуса Смерти Крейга сражаются безо всякого страха за свою жизнь, перемалывая противника в жестокой войне на истощение, не считаясь со своими потерями.

ТАЛАРАНСКИЕ ПУСТЫННЫЕ РЕЙДЕРЫ



Таларанские пустынные рейдеры – это прирожденные партизаны, неуловимые оппортунисты. Они наиболее известны своими эскадронами Стражей и разведывательными взводами. Каждый таларанец – опытный наездник, и они часто используют разнообразных верховых животных для быстрого перемещения по театру боевых действий или для лихой кавалерийской атаки.

АРМАГЕДОНСКИЙ СТАЛЬНОЙ ЛЕГИОН



Полностью мобильный в своих БМП типа «Химера», Стальной Легион способен опрокинуть противника лихой моторизованной атакой. Набранные в индустриальных Хайвах планеты, эти полки включают большое количество принудительно призванных бандитов из низших уровней городов. Это частично объясняет вошедшую в легенду брутальность легионов Армагеддона.

ВОСТРОЯНСКИЕ ПЕРВОРОЖДЕННЫЕ



Каждый первый сын каждой семьи на планете Востройя становится солдатом в полках Востроянских Перворожденных. Оружие и оснащение полкам Востройи поставляется напрямую с самой планеты, которая имеет приличную индустрию. Оружие каждого солдата – это драгоценная реликвия, которая прошла через руки не одного Перворожденного, и несет на себе отпечаток вековых традиций отваги и чести.

КАЛЕДОНСКИЕ ОХОТНИКИ



Каледон поставляет для Империи одних из самых яростных и злобных солдат, которые, тем не менее, имеют существенные проблемы с дисциплиной. Все солдаты в одном полку принадлежат к одному клану, что приводит к тому, что полки не только соревнуются друг с другом на поле боя, пытаясь доказать свою удаль и превосходство над соплеменниками, но и часто режут друг другу глотки по ночам, выясняя отношения или проводя в жизнь клятвы кровной мести.

ВТОРЖЕНИЕ НА КИЕЛДАР

Мятежи сокрушаются железным кулаком Имперской Гвардии.

Мятеж на Киелдере начался с объявления отделения планеты от Империи и отречения от Имперской Веры. Вскоре все, кто мог, по мнению мятежников, нанести вред новоиспеченному «независимому» миру-крепости, был казнен, включая представителей Эклезиархии и офицеров связи с расположенного рядом мира Кадия.

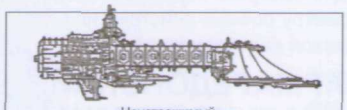
Мятежники не знали, что астропат, прикомандированный к кадианской делегации, успел послать предупреждение на свою родную планету. Опасаясь распространения неспокойствия по близлежащим планетам, особенно на стратегически важные сельскохозяйственные миры кластера Донорвик, имперское командование сектора собрало значительный ударный контингент Имперской Гвардии и поставило ему задачу подавить восстание на корню.

ДНИ С 1 ПО 7

Было предпринято три попытки занять зону высадки на окраине северного континента. Все три были отражены силами мятежников. Четвертая попытка увенчалась успехом, что ознаменовало наступление наземной фазы войны.

Нанесенные потери: Средние

Понесенные потери: Значительные



«Неустрашимый» – имперская орбитальная группировка



Кадианский 10-й легкий | Мороккский 1-й разведывательный | Кадианский 2-й разведывательный



Кадианский 11-й легкий | Лориарский 2-й десантный | Элизианский 5-й десантный | Кадианский 3-й разведывательный | Кадианский 77-й разведывательный



Кадианские Белые Щиты | Кадианские Белые Щиты | Кадианский 7-й десантный | Элизианский 50-й разведывательный | Элизианский 17-й разведывательный



Элизианский 3-й десантный | Элизианский 4-й десантный | Кадианский 15-й легкий | Элизианский 9-й разведывательный | Катачанский 4-й разведывательный

ДЕНЬ 18

Стремительное наступление на внешние оборонительные рубежи. Истребители типа «Громобой» оказывают воздушную поддержку.

Нанесенные потери: Тяжелые

Понесенные пехотные потери: незначительные

Понесенные танковые потери: средние



«Кувалда» – бомбардировщики «Мародер» | «Крыло Ужаса» – бомбардировщики «Мародер» | 9-я Эгида истребителей «Громобой» | 10-я Эгида истребителей «Громобой» | 11-я Эгида истребителей «Громобой»



Кадианские «Железные головы» | Кадианский 101-й | Таларанский 2-й | Хараконийский 4-й | Неокассанский 10-й



Кадианский «Смертельный удар» | Парагоны 15-й | Востроянский 2-й | Бермингемский 1-й | Мордианский 77-й



Кадианские «Мародеры» | Джоджос 3-й | Пинтакский 33-й | Пинтакский 28-й | Кадианский 8-й

ТАКТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ

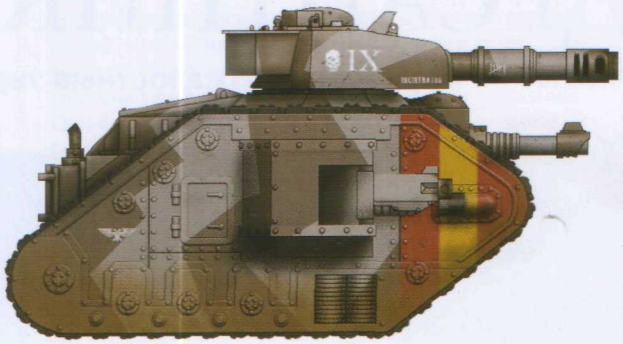
Офицеры высокого уровня очень редко выходят на поле боя, ибо их опыт и знания считаются слишком ценными для того, чтобы рисковать ими в переменчивой боевой обстановке. Командиры такого уровня часто командуют операциями с борта командных боевых машин типа «Преторианец», из глубин бункеров класса «Протеус» или вообще с орбиты, направляя орбитальные и артиллерийские бомбардировки, указывая порядок размещения укреплений и перемещая подкрепления из одного места в другое. Каждого такого офицера обслуживает легион адъютантов и помощников, а над всем штабом в целом присматривает Старший комиссар, который следит за тем, чтобы даже офицеры такого ранга исполняли свой долг без колебаний.

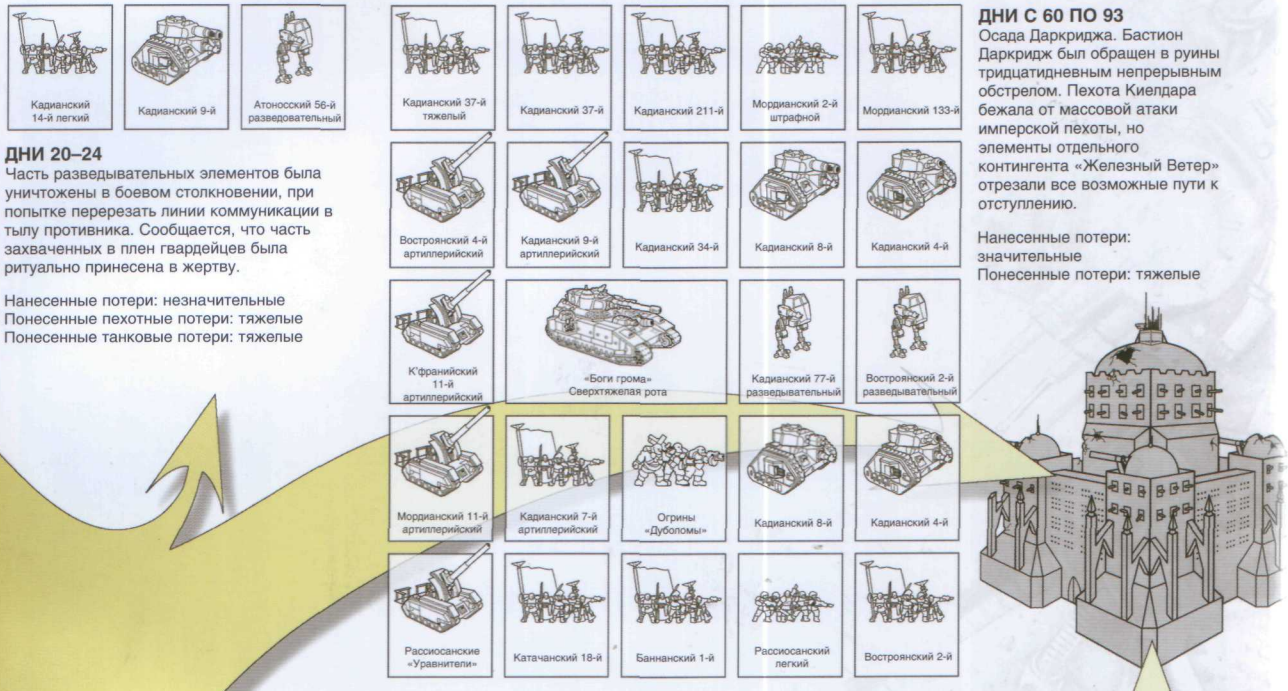


«ЛЕМАН РУСС»

«Леман Русс» – это на данный момент наиболее распространенный танк на службе Императора. Его миллионами производят сотни миров-фабрик и Ульев. Он формирует бронетанковую основу всей Имперской Гвардии и войск планетарной защиты.

«Леман Русс» – это не очень продвинутый образец техники, и он практически не несет сложного оборудования. То, что теряется из-за низкого уровня технологии, «Леман Русс» компенсирует за счет простоты и надежности. Его двигатель может работать практически на любом топливе. Вторичное оружие, электрическое оборудование и системы жизнеобеспечения получают питание от генератора самого танка.





ДНИ 20–24

Часть разведывательных элементов была уничтожены в боевом столкновении, при попытке перерезать линии коммуникации в тылу противника. Сообщается, что часть захваченных в плен гвардейцев была ритуально принесена в жертву.

Нанесенные потери: незначительные
Понесенные пехотные потери: тяжелые
Понесенные танковые потери: тяжелые

ДНИ С 60 ПО 93

Осада Даркриджа. Бастион Даркридж был обращен в руины тридцатидневным непрерывным обстрелом. Пехота Киелдара бежала от массовой атаки имперской пехоты, но элементы отдельного контингента «Железный Ветер» отрезали все возможные пути к отступлению.

Нанесенные потери: значительные
Понесенные потери: тяжелые

ДНИ С 25 ПО 40

Отдельные контингенты «Железный Ветер» и «Стальной Молот» осадили серию внешних бастионов и укрепрайонов на окраине основной цели нападения. Целью осад являлось связать силы, расположенные в этих бастионах, и не дать им возможности усилить оборону основного бастиона. Присутствие Демонов отмечено, но не подтверждено независимыми источниками.

Нанесенные потери: значительные
Понесенные потери: значительные – предположительно до 70 000

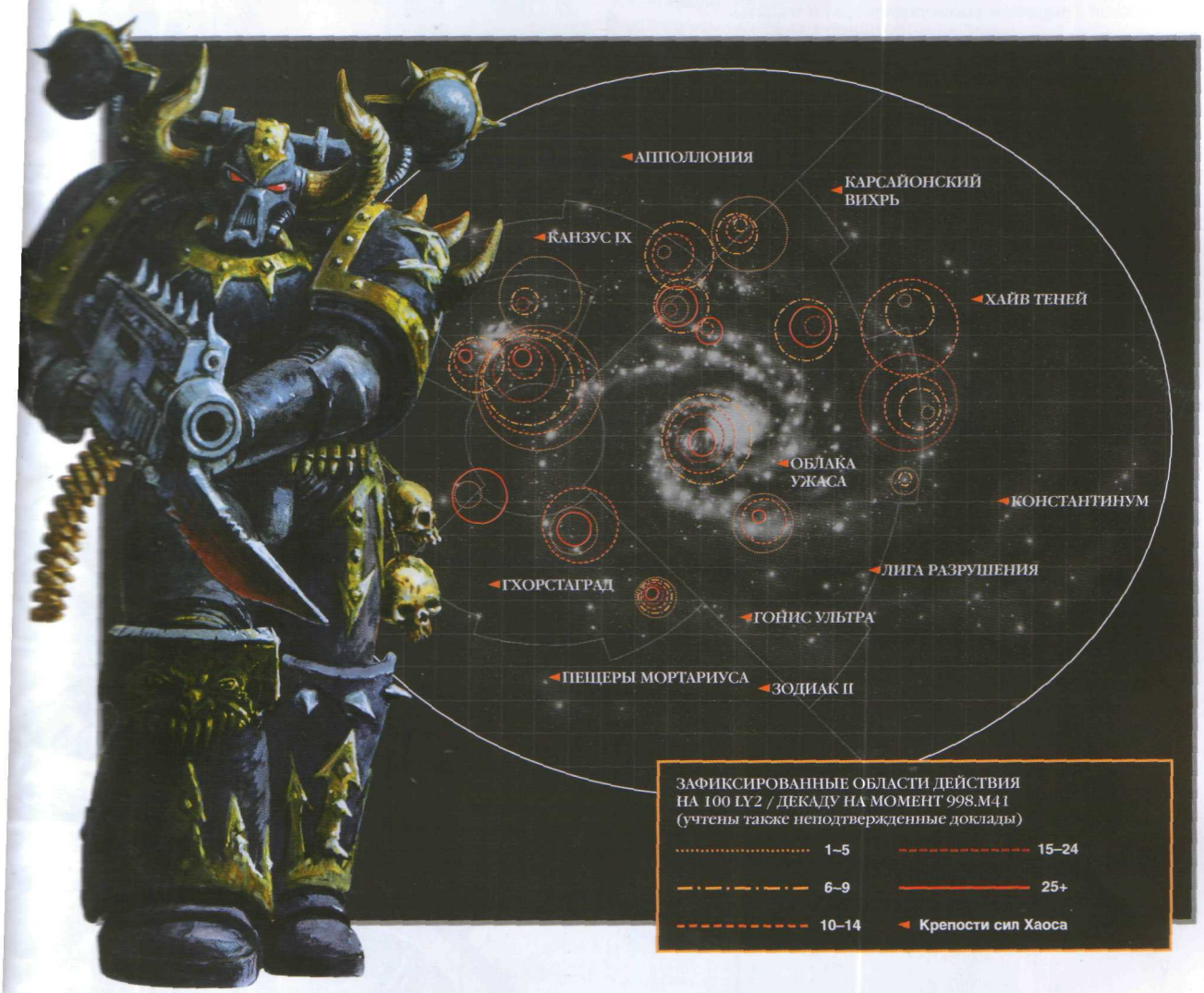
ДНИ С 41 ПО 63

Фланговый марш. Неожиданная победа отдельного контингента «Железный Ветер» привела к преждевременному перехвату бастиона Кроконакс из-под контроля агитаторов Хаоса. Отдельный контингент продолжил свое наступление на Киелдар Даркридж.

Понесенные потери: легкие
Нанесенные потери: тяжелые
Понесенные потери при марше: значительные

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Жестокие мародеры, безжалостные тираны – предатели, все как один.



Десантники Хаоса ведут войну ради славы, добычи, мирской власти, просто ради удовольствия сражаться и убивать, а также ради иных целей, слишком темных и безумных, чтобы рациональный ум мог их понять и осознать. Десантники Хаоса некогда были защитниками Империи и человечества, но ныне они отвергли клятвы верности и несут только смерть, разрушение и анархию. Они не служат никому, кроме самих себя, и Боги Хаоса дают им силу, чтобы они могли удовлетворять свои низменные желания – во славу Хаоса, конечно. Воин Хаоса сохраняет верность только тому, кто сильнее его, и то только до тех пор, пока это так.

Десантники Хаоса – это генетически модифицированные гиганты, одетые в могучие силовые доспехи и несущие самое совершенное оружие человечества, благословленное силой Богов Хаоса. Вместе с феноменальными физическими возможностями, которые дает им генетическое модифицирование, они также имеют благословение Богов Хаоса, что делает их несравненными воинами зла и тьмы.

ПРЕДАТЕЛИ И РЕНЕГАТЫ

В течение истории Империи известны случаи, когда Космические Десантники отступали от света Императора и обращались к более темным повелителям. В давние времена такое массовое предательство привело к событиям Ереси Хоруса. Целые легионы Космического Десанта, каждый численностью в десятки тысяч, предавали Императора. Позднее цельные легионы разделились на многочисленные банды наемников и налетчиков. После Ереси также известны случаи, когда взводы, контингенты, роты и даже целые Ордены отвращали свой взор от света Императора и приносили присягу Богам Хаоса. Это самые мерзостные из всех предателей, ибо они отвергли впитанные с генами клятвы верности и отвернулись от того, что было завещано им как дело всей их жизни. Повелители Хаоса – это наиболее устрашающие из всех предателей, ибо они способны собирать разрозненные банды в единое целое достаточно надолго для того, чтобы убивать и порабощать.

ТАЙНЫЕ ЛОГОВА

В самом сердце Империи расположено Око Ужаса, место, где сила Варпа выплескивается в реальный мир, создавая причудливый конгломерат реального и эфемерного. Здесь корабли не могут прокладывать путь через Варп так, как они могли бы делать это в обычном космосе, и здесь расположены самые обширные владения Владык Хаоса всех видов и мастей, защищенные от имперского возмездия силами Варпа. Но Око Ужаса – не только крепость, но и тюрьма, ибо энергии Варпа удерживают силы Космического Десанта Хаоса внутри надежнее любых бастионов.

Время в Оке Ужаса течет странными путями, и в то время как в реальном мире проходит день или год, в Оке может пройти час или столетие. Из этого логова Десантники Хаоса совершают свои налеты так часто, как им позволяют потоки Варпа вокруг и внутри Ока. Иногда Око раскрывается полностью, выплескивая все многообразие богомерзости и богохульства, которое там обитает. Такие полномасштабные вторжения называются Черными Крестовыми Походами.

Ренегаты и легионеры Хаоса обитают не только в Оке Ужаса, но и в других темных областях Галактики, таких как Мальстрим или Колодец Теней. Банды Хаоса ищут свои жертвы, крадясь в пустых пространствах между имперскими секторами, наносят удары с тайных лунных баз или с космических левиафанов. Ни одна цель не находится за пределами досягаемости для когтистых длaней Хаоса.

СМЕРТОНОСНЫЕ ВОИНЫ

Десантники Хаоса отлично тренированы и мотивированы жадностью, вожделением или жаждой славы. Многие из них имеют годы, века и даже тысячелетия боевого опыта, который они обрели на многочисленных усеянных трупами полях сражений. Они все тренированы в использовании всех видов оружия. Специалисты по тяжелому оружию, известные как Хавоки, прикрывают атакующие отряды смертельным огнем, в то время как оснащенные прыжковыми ранцами отряды Рапторов пикируют на врага сверху, подобно стервятникам. Самые опасные солдаты сражаются, облаченные в архаичные Терминаторские Доспехи. Некоторые Десантники Хаоса отдают свою душу служению одному богу, полностью оставляя человечность во славу своего божественного покровителя. Самые известные среди них – это Берсеркеры Кхорна, известные своим психотическим нравом, и Чумные Десантники Нургла, которые посвятили жизнь распространению болезней и хворей.

Некоторые Десантники позволяют Демонам Варпа вселиться в себя, что дает им силы и возможности, превосходящие даже те, которые дает им их генетическое наследие. Но такие силы пожирают носителя так же верно, как он убивает врагов на поле боя. Таинственные Облитераторы заключили сделку с силами Варпа, и получили возможность трансформировать свои тела в живое оружие. В бою банды Космического Десанта Хаоса сопровождают также разнообразные боевые машины: одержимые демонами танки, психопатичные Дредноуты и многоногие «Губители». Таковы самые злобные враги человечества.



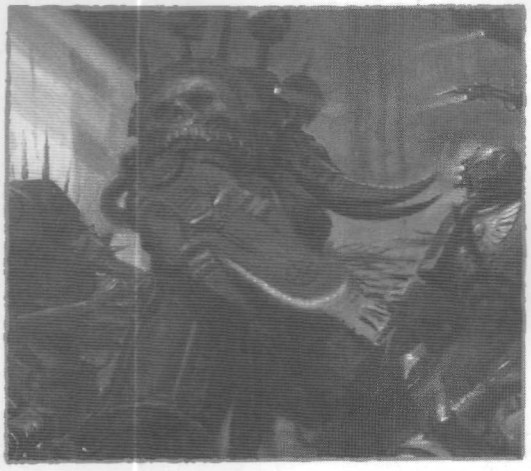
ПАДЕНИЕ ВИЛАМУСА

Пиратская банда Космического Десанта Хаоса, известная как Красные Корсары, часто совершала налеты на корабли и поселения Империи со своей базы в варп-вихре, известном как Мальстрим. По большей части объектом атак становились мелкие поселения или изолированные корабли, но иногда Красные Корсары собирали достаточно сил для того, чтобы напасть на крупные цели. Одной из таких разрушительных и отчаянных атак стало падение Виламуса, нападением на который командовал сам Гурон Черное Сердце, командир Красных Корсаров. В последний год 41-го тысячелетия Гурон поставил перед собой цель найти как можно больше генетического семени Космического Десанта, чтобы его апотекарии могли создать еще больше солдат для его банды. Целью налета он выбрал Виламус, родной мир Ордена Космического Десанта Рыцарей. Крепость-монастырь на Виламусе была исключительно сложной целью, защищенной силовыми щитами, способными выдержать любую бомбардировку и предотвратить телепортацию в саму крепость, и оснащенной лазерами, способными сбивать корабли с орбиты. Первым делом Гурон ослабил гарнизон крепости. В течение двух лет он и его банда совершали налеты на корабли и поселения в непосредственной близости от Виламуса, заставляя тем самым все большее и большее количество Десантников Рыцарей отправляться на защиту своих владений и путей межзвездного сообщения. В конце концов в крепости осталось только 120 Десантников при поддержке слуг Ордена.



Ветераны Повелителей Ночи

Гурон заключил сделку с отрядом ветеранов легиона Повелителей Ночи. Используя свои отточенные тысячелетиями навыки, Повелители проникли в крепость через плохо охраняемые подземные стоки, и сумели вывести из строя генераторы силового поля, которые препятствовали телепортации внутрь крепости, а также защитные лазеры противоорбитальной защиты.



Терминаторская атака

После того как лазеры были выведены из строя, корабли Гурона спустились на низкую орбиту. С крейсеров пиратов внутрь телепортировался отряд Терминаторов. Они быстро уничтожили силовые кабели, которые продолжали питать защитные периметры крепости, а выполнив эту задачу, обратили свои усилия на то, чтобы взять штурмом Апотекариум крепости.

Гурон Триумфатор

Когда автоматическая защита крепости выключилась, а гарнизон был занят битвой с Терминаторами, Гурон нанес финальный, смертельный удар. Он возглавил атаку на главное святилище крепости, где хранились реликвии Ордена. Разрываясь между необходимостью защищать святилище и Апотекариум, Десантники Рыцари разделились, и по отдельности были побеждены. Гурон скрылся до прибытия имперских подкреплений практически со всем генетическим семенем Ордена Рыцарей, чем обрек их на медленное угасание.





РЕЗНЯ НА АНТЕКАНИСЕ

Одним из величайших воевод Хаоса является Аббадон Опустошитель, военачальник Черного Легиона. Во время 9-го Черного Крестового Похода мир Антеканис почувствовал на себе его ярость. Антеканис был густонаселенным Миром-Ульем, с населением в десятки миллиардов. Основным экспортом Антеканиса были люди, которые отправлялись на работу на расположенные вблизи от Антеканиса верфи Имперского Флота. Зная, что сами верфи и база Флота хорошо защищены, Аббадон решил нанести удар в уязвимую точку Флота – планету, которая снабжает Флот и верфи рабочими. Без рабочей силы верфь и база мало что смогут сделать.

Аббадон щедро раздал обещания многочисленным воеводам Хаоса, привлекая на свою сторону союзников. Он собрал под свое знамя психопатических Десантников легиона Пожирателей Миров, фанатичных Носителей Слова, ренегатов из числа Чистки и Апостолов Монтракса и десятков других, более мелких банд. Могучий Черный Легион и его союзники напали на Антеканис в 165.M37. Сперва развернулась титаническая космическая битва. Орбитальные платформы и системные мониторы мало что могли сделать против армады боевых барж, крейсеров и гранд-крейсеров Аббадона. Не прошло и семи дней с начала битвы, как флоты Опустошителя прорвались через орбитальные кордоны и обрушили поток бомб на Хайвы Антеканиса. Миллионы погибли в огне, когда башни Антеканиса начали рушиться под огнем. И вслед за потоками огня на планету обрушились стаи десантных модулей, несущие на борту орды жестоких убийц.



Подручные Аббадона разделили захваченную добычу и распределили цели. Сам Аббадон выбрал своей целью Монархайв, место расположения центральной власти Антеканиса. На самом острие атаки на Монархайв шел Дар'Лет, Демонический Князь, который во времена Ереси Хоруса сражался за Повелителей Ночи, но позднее отдал свою верность Аббадону и его Черному Легиону. Десять дней и десять ночей Князь Демонов и его Черные Легионеры неумолимо шли через нижние этажи Монархайва, убивая и порабощая всех на своем пути. Десятки миллионом беженцев бежали из Хайва, но все равно многокилометровые шеренги рабов потянулись от линии фронта к шаттлам Черного Легиона.

Когда Десантники Хаоса напали на Антеканис, его астропаты успели послать зов о помощи. Первыми на него ответили Десантники Ордена Серебряных Черепов. Они беспокоили флот Аббадона налетами, лишая войска на планете орбитальной поддержки. Но Серебряные Черепа были лишь первой ласточкой, предвестниками того могучего контингента, который Муниторум собирал для того, чтобы покарать Аббадона. Аббадон понимал, что как только он окажется в гуще битвы с бесчисленными ратями Имперской Гвардии, Антеканис обратится в котел войны, из которого спасения не будет. Он решил во чтобы то ни стало быстро закончить осаду Монархайва.

Последний штурм Монархайва Аббадон возглавил лично, ведя в бой взводы своих телохранителей-Терминаторов. В битве он уничтожал целые взводы Арбитраторов, отряды войск планетарной защиты и элитные взводы Стражей Завета, личной гвардии Лорда-коммандера планеты. Но все жертвы защитников пропали втуне. За два дня Аббадон захватил Монархайв и взял штурмом санктум Лорда-коммандера. Теперь, когда Монархайв был под его контролем, Аббадон отдал приказ захватить и уничтожить как можно больше обитателей планеты. Тех, кто был слишком юн или немощен для рабского труда, казнили на месте, остальных длинными рабскими колоннами отправляли для доставки на орбиту и перевозки на торговых кораблях.

Когда Аббадон узнал о том, что прибывают первые корабли с частями Имперской Гвардии, он отдал приказ своим подручным из Ордена эвакуировать свои силы с Антеканиса. Но своим союзникам он такого предупреждения не сделал. Он знал, что преследование неизбежно, но битва на Антеканисе задержит Имперское Возмездие достаточно долго для того, чтобы он успел уйти с добычей. С грузовыми трюмами, наполненными добычей и пленниками, Аббадон покинул Антеканис, напоследок бросив на Монархайв несколько циклонических боеголовок в качестве жеста презрения. Прорвав линию блокады Серебряных Черепов, корабли Черного Легиона исчезли в Варпе.

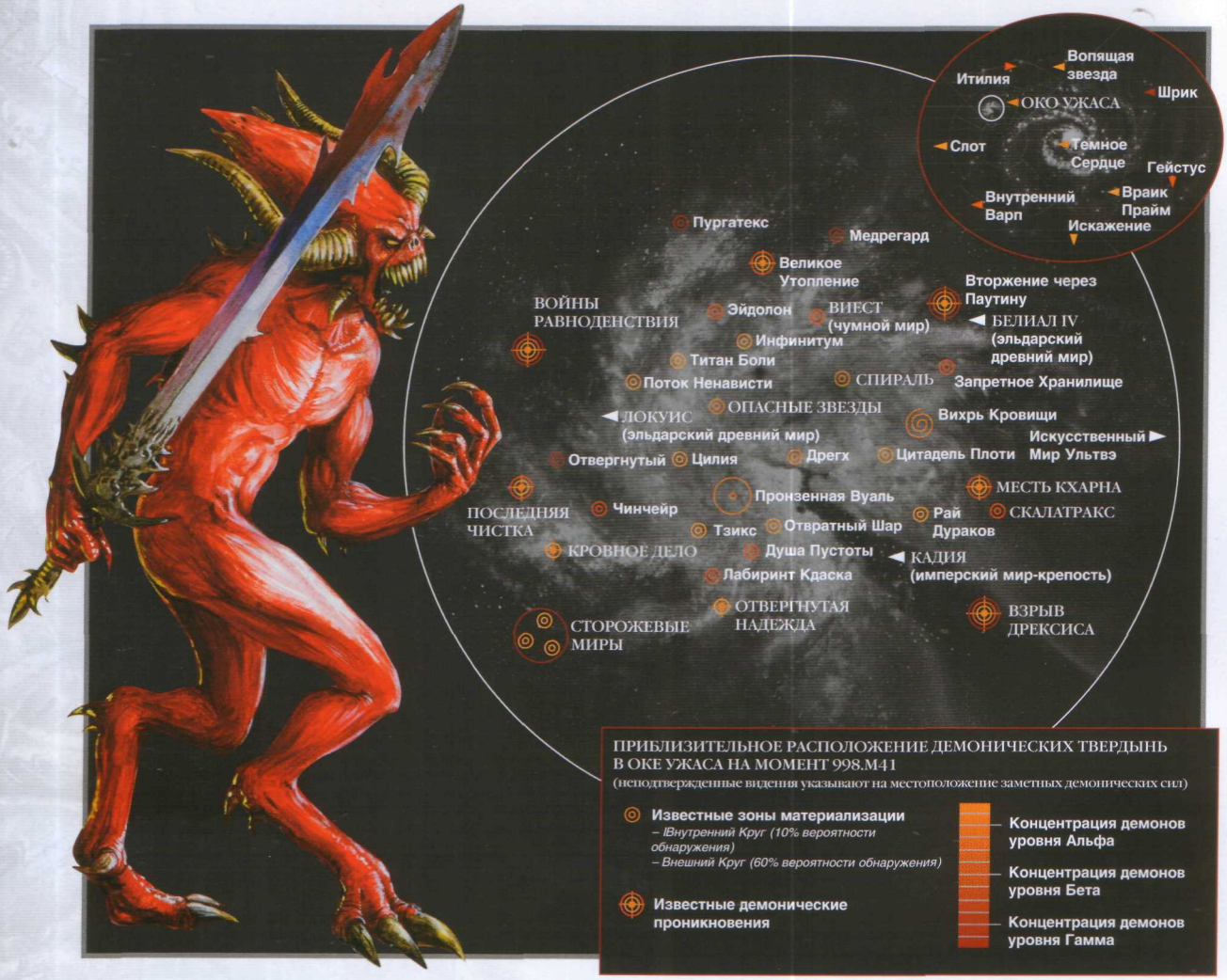
Полки Имперской Гвардии с Кадии, Лостака и Второго Хурбиса прибыли на планету и начали долгий и трудный процесс ее завоевания обратно. Оставленные позади Десантники Хаоса сражались с отвагой загнанных в угол крыс. Кто-то сумел прорвать блокаду и вырваться на оперативный простор, кто-то сражался до конца и был смят имперской военной машиной. Кто-то даже получил удовольствие от этой безысходной, но яростной и кровавой схватки. Как Аббадон и планировал, имперские верфи прекратили свою работу в этом секторе, и в течение целого года флоты Аббадона действовали без оглядки на покалеченный отсутствием снабжения и ремонта Имперский Флот.

Война за восстановление имперского порядка на Антеканисе длилась еще 17 лет. Планета так и не оправилась от конфликта, и до сих пор пребывает в руинах.



ДЕМОНЫ ХАОСА

Отпрыски Варпа, Проклятие, Обретшее Плоть, Дети Безумия.



Демоны – это разрушение, принявшее материальную форму. Когда демоны идут на войну, порядок рушится, анархия правит бал, и резня поглощает целые планеты. Все страшатся демонов Богов Хаоса, ибо само их присутствие навсегда изменяет ткань реальности.

Варп – это извращение реального мира, бездонный зеркальный колодец, отражающий наш мир и отделенный от него лишь тонкой вуалью разума. В Варпе обитают истинные воплощения ужаса, созданные из чистой ненависти и злобных намерений. Они наблюдают за миром смертных, неустанно выискивая в ткани мира тонкие места, которые позволили бы им проникнуть в реальную вселенную. Эти отвратительные твари есть воплощение всего мерзкого, что есть в человеческой душе. Это ненависть и насилие, принявшие форму и самосознание; извращенное вожделение, обретшее плоть и разум; зависть, обладающая волей к жизни. Скрытые в глубинах Варпа демоны наблюдают за человеческим царством, их души горят от неустанной алчности и желания, которое может быть удовлетворено только кровью и разрушением. Единственная цель демона – это захватить и извратить творения людей. Несмотря на то, что среди демонов много фракций, всех их объединяет одно желание: желание обратить мир смертных в свою игровую площадку, убивать и карать по своей прихоти.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВТОРЖЕНИЯ

Существует множество путей, которыми демоны могут проникнуть в мир смертных. Бесконтрольный дар псайкера – это первейший и самый часто используемый путь проникновения демонов. Бывает так, что на корабле, который перемещается в Варпе, выходят из строя щиты Геллера, защищающие его от сил Варпа, и тогда ужас наполняет души смертных, и со временем корабль населяют не люди, но твари. Иногда неудачный вход или выход из Варпа приводит к тому, что в ткани реальности образовывается прореха, которая

становится источником беспрецедентных демонических вторжений. В Галактике можно встретить планеты, полностью поглощенные силами Варпа, которые отвергают законы разума и реальности, и имеют ту форму и вид, которые диктуются капризами их безумных повелителей. Но вне зависимости от причин, по которым открыт прорыв в Варп, это гарантия скорой смерти для близлежащих планет, если быстро не принять отчаянные меры.

РАТИ

Демоны – это продолжения воли их божественного создателя, щепочки божественной силы, обретшие разумность и самосознание. Каждый демон создан по образу и подобию своего родителя, и когда рати демонов идут на войну, они накатываются на смертный мир такой волной хаоса и беспричинности, что сам вид таких орд способен сразить разум смертного навеки. Невероятно отвратительные Хвореносцы ползут и тащатся в сторону своих врагов, оглашая все вокруг монотонной молитвой перечисления болезней и хворей мира. Переливающиеся всеми цветами радуги и не-радуги Ужасы катаются по полю боя как шарики цветного света, щедро раздавая мутации всем вокруг с истерической радостью. Кровопускатели шествуют по полю боя и облизывают свои длинные, выкованные в глубинах Ада клинки, желая принести больше черепов к трону своего повелителя. Не менее смертоносны демоны, известные как Демонессы, наперсницы Слаанеша, чьи движения способны загипнотизировать человека насмерть. Но это не все известные и существующие формы демонов, а лишь самые распространенные.

Но в ордах демонов встречаются и гораздо более опасные и устрашающие твари. Когда прорыв в Варпе открывается в полную ширь, в реальный мир приходят разнообразные демонические звери, одержимые животным интеллектом, но обладающие невероятной силой. Чешуйчатые гончие размером с жеребца и змееобразные скакуны нечеловеческой грации идут в бой бок о бок с бронированными бегемотами и ужасами, падающими с небес.

В рядах демонических армий нет никого сильнее и страшнее тварей, известных как Высшие Демоны. Эти монстроидальные существа олицетворяют все нечестивое и безбожное, возвышаясь над морями простых демонов, как взрослый хищник может возвышаться над юными щенятами. Один удар Высшего Демона может уничтожить полный взвод, разорвать танк на части или вскрыть двери бункера, способного выдерживать прямые попадания титанических снарядов. Противостоять демонам – это значит рисковать вечным проклятием и мучением. По их капризу реальность переписывает себя. По приказу Высших Демонов демонические легионы карают и уничтожают популяции целых планет.

ВОЙНА БЕЗ КОНЦА

Несмотря на то, что демоны могут быть изгнаны в Варп с использованием стальной воли и военной мощи апокалиптического масштаба, эта угроза может быть только ослаблена, но не остановлена полностью. Уничтожение демона на материальном плане приводит не к его полной гибели, а лишь к тому, что он изгоняется обратно в Варп, обессиленный, но существующий. Там сила Имматериума со временем восстанавливает его, и все это время он копит обиду и злобу. И когда демон получает возможность вернуться на материальный план, его месть поистине страшна. Но хуже всего то, что если ткань реальности разорвана единожды, в том же месте ее гораздо легче разорвать еще раз. И чем больше безумных и самолюбивых индивидов пытается играть с силами Варпа, тем больше и больше прорывов образовывается в ткани реальности. Несмотря на то, что очень мало людей знают что бы то ни было о демонах и их царстве, те, кто отваживается практиковать демонологию и призывать этих тварей в мир реальный, являются самыми опасными врагами человечества, несущими проклятие и смерть всем вокруг себя.

БОГИ ХАОСА

КХОРН



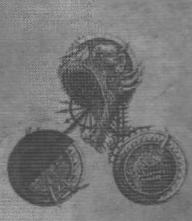
Кхорн – Бог Крови, злой убийца, Бог Хаоса, ревущий о неутоленной ярости через время и пространство. Его величественный бронзовый трон стоит на основании из горы черепов, что возвышается среди пустошей раздробленных костей и озер крови, останков погибших в битве служителей и тех, кого убили во имя его. Кхорн олицетворяет бессмысленное, возведенное в ранг абсолюта насилие, уничтожающее всех и вся в пределах досягаемости, равно смертельное для друга и врага.

ТЗИНТЧ



Тзинтч известен под многими титулами, включая такие, как Изменяющий Пути, Повелитель Удачи, Великий Заговорщик и Создающий Судьбы. Он – Великий Колдун, Бог магии и властитель потоков судьбы и времени. Тзинтч – самый непереносимый из всех Богов Хаоса. Его кожа взбухает постоянно меняющимися лицами, что насмехаются над теми, кто смотрит на него. Когда Тзинтч говорит, эти лица повторяют его слова, часто с тонкими, но важными различиями интонации и значения.

НУРГЛ



Нургл – великий Повелитель Разложения, владыка старения и ухудшения телесных оболочек. Болезни и гниение, неизбежность энтропийного распада всего и вся – вот чудеса и знамения, что он дарует вселенной. Обширное тело Бога разбухло от заболеваний, оно источает злотворную, чумную вонь. Его кожа с прозеленью шелушится и покрыта язвами, ее поверхность изуродована оспинами, прыщами, волдырями и бубонами.

СЛААНЕШ



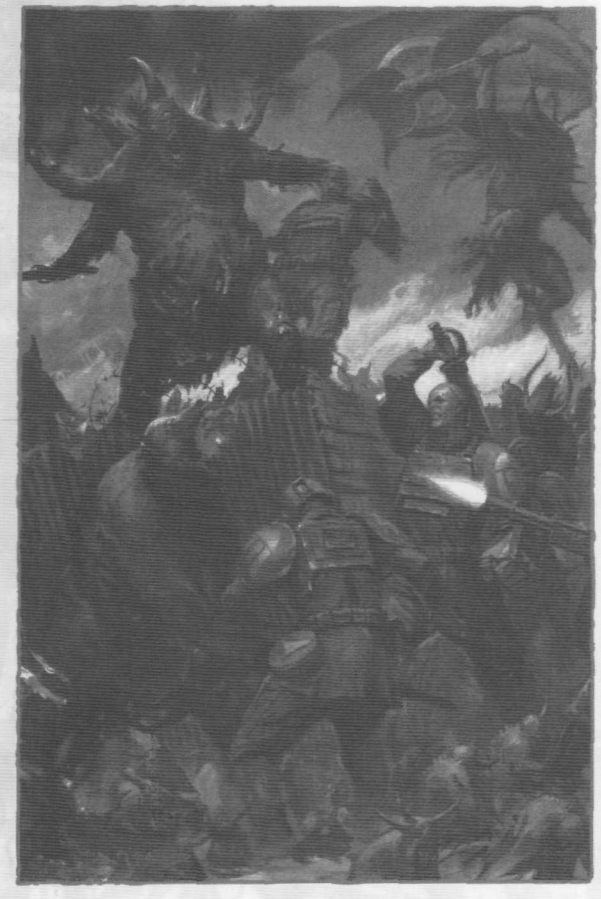
Слаанеш – самый молодой из Богов Хаоса, он известен как Князь Хаоса или как Князь Наслаждений. Слаанеш – единственный из всех Богов Хаоса, кто божественно прекрасен. Он настолько соблазнителен, насколько может быть лишь бессмертный, обезоруживающе невинен, непревзойденно очарователен в манерах и непреодолимо убедителен в речах.

КАТАКЛИЗМ НА ХЕСТОСЕ

В самом начале 41-го тысячелетия на сельскохозяйственной планете Хестос молодой чернорабочий, не более чем двенадцать лет от роду, начал страдать от ужасающих головных болей. Несмотря на то, что всем работникам Хестоса с малых ногтей велели докладывать о подобных вещах, рабочий боялся рассказать локальному адвизору о болях и сопровождающем их голосе. Он знал, что если он исповедуется в том, что от него хочет этот голос, его навсегда заберут с агрокультурного комплекса – наверное, для его собственного блага.

Однажды мальчик работал в теплице, и его скрутил очередной приступ головной боли. Надсмотрщик избил его за то, что он не работал. Не в силах сдерживаться под властью головной боли, мальчик выкрикнул в адрес надсмотрщика проклятие на странном языке, который он сам не понимал. Реальность треснула, и его слова обрели плоть, обратившись в сотни толстых мух.

В одну секунду оба смертных оказались окруженными мухами. Облако подняло мальчика над землей. Надсмотрщик оказался погребенным под валом мух и был задушен, когда десятки этих тварей пролезли ему в горло и в нос. В панике отчаянной борьбы ни он, ни мальчик не заметили, что все мухи имеют лицо мальчика, и что их жужжание является монотонной молитвой дедушки Нургла. С отвратительным звуком ломающейся кости земля раскрылась, как гнилостный цветок, и что-то страшное начало проникать в мир смертных.



ЧЕРНАЯ ЧУМА

Жуткие булькающие звуки, которые раздались из теплицы, заставили многих работников бежать со своих мест в слепой панике. Серо-зеленые демоны Нургла один за другим вылезали из отвратительной утробы, в которую превратился молодой работник. Несмотря на то, что это зрелище заставило многих бежать сломя голову, все они были обречены. Каждого из них коснулась одна из демонических мух, и каждый оказался зараженным Черной Чумой.

В течение нескольких часов все жертвы начали гнить заживо, и их кашель порождал не только сгустки черной мокроты, но и живых чумных мух. Работники вернулись в свои бараки, и Чума начала свое шествие по планете. Прежде чем солнце зашло и взошло, большая часть работников сектора обратилась в Хвореносцев, а вся скотина погибла и сгнила за одну ночь, обратившись в лужи отвратительной слизи. Армия Нургла начала свой марш.

ТЕМНОЕ ВОЗМЕЗДИЕ

Благодаря бдительности локальных Арбитраторов, угроза была быстро локализована. При поддержке солдат, призванных из числа войск планетарной защиты, и расположенной на планете церкви Адептус Сороритас зараженный комплекс был быстро закрыт на карантин, а затем все его обитатели были обращены в пепел огнем лазерных винтовок и огнеметов.

Дедушка Нургл не был доволен таким исходом. С наполненным праведным гневом гниющим сердцем он обратился к иным Богам за помощью в том, чтобы покарать наглых защитников Хестоса. Несмотря на то, что Слаанеш отверг предложение Нургла, а Тзинтч проигнорировал его просьбу, Кхорн ответил на предложение, более чем довольный той резней, которую хотел учинить Нургл.

Объединив свои силы, Боги расширили разрыв в заброшенном комплексе и обратили его в сияющий портал. И в этот раз демоны проходили в мир живых целыми дюжинами, а не по одному-два, как через то, что было раньше. В этот раз кровожадные Кровотворцы шли бок о бок с гниющими Хвореносцами и пищащими нургликами в атаку на бараки локальных сил самообороны. Последовавшая за этим резня была самой беспрецедентной в истории мирного Хестоса, и вскоре земля стала красной и черной от зараженной крови. Но для Хестоса в целом это было только начало.

Теперь, когда агенты болезни вернулись, не потребовалось много времени для того, чтобы Черная Чума снова распространилась по планете. Черви копошились кучами на залитых кровью улицах городов планеты. В герметично закрытом дворце Правитель планеты приказал астропатам подать сигнал бедствия. Ему повезло, и его сигнал приняли Десантники Ордена Зазубренных Мечей.

Адептус Астартес нанесли удар, подобный молнии, но для жителей планеты было слишком поздно. Болезнь распространялась как лесной пожар, и во многих местах реальность треснула, пропуская в реальный мир варп-гной, свертывающийся во все новых и новых слуг Нургла. И хуже всего то, что Нургл нашел-таки



возможность заключить пакт со Слаанешем, заручившись и его поддержкой.

Несмотря на изначальные победы, Адептус Астартес не смогли вырвать планету из лап демонических ратей. Сталкивающиеся на просторах планеты силы Адептус Астартес и демонов были ужасающим зрелищем, невыносимым для простого смертного. Два дня и две ночи длилась битва, и обе стороны понесли ужасающие потери. Но, несмотря на героизм Адептус Астартес и ярость демонических орд, ни одна сторона не смогла обрести решающего преимущества.

ПОТОК КРОВИ

Кхорн пришел в ярость из-за того, что Нургл обратился за помощью к Слаанешу, несмотря на то, что на его стороне был Кхорн. Кровавый Бог поднял свой легендарный клинок и рассек реальность в небе над Хестосом. Через рану в ткани мира на планету обрушился поток кипящей крови, который смыл с поверхности планеты всех демонов и защитников. Остались стоять только демоны Кровавого Бога и Адептус Астартес.

Некогда мирная планета все больше и больше напоминала бойню. Орда за ордой на планету выплескивались пешие солдаты Кхорна, и с небес начали падать кричащие черепа, в полете восхваляя своего кровавого Хозяина. Те немногие жители Хестоса, которые остались на планете, быстро сошли с ума, выцарапывая себе глаза, не в силах видеть все это безумие.

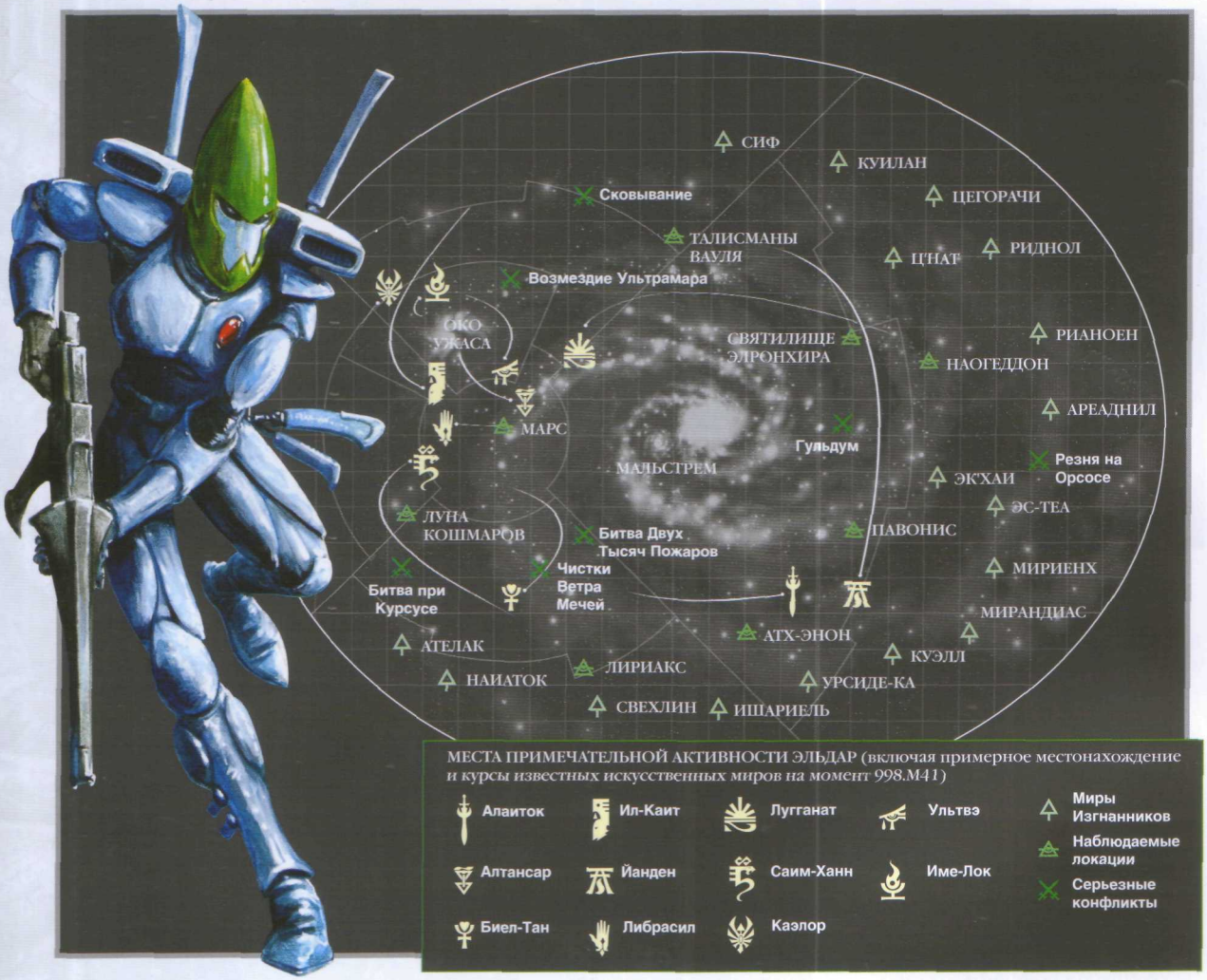
Зазубренные Мечи, понеся потери, которые они не могли просто так игнорировать и компенсировать, обратились за помощью к высшим силам. Через три недели на планету прибыли Серые Рыцари, охотники на демонов без страха, упрека и недостатка. Демоны Кхорна терпели теперь поражение за поражением, сжигаемые огнеметами воинов боевого крыла Ордо Маллеус.

Несмотря на то, что Хестос в конце концов был зачищен от демонов, и все прорывы в реальности были закрыты, Инквизиция не имела иного выбора, кроме как призвать высшую меру – Экстерминатус. По просьбе Инквизиции ударный крейсер Серых Рыцарей обрушил на планету поток циклонических торпед, обратив ее в безжизненный камень.

Несмотря на то, что прошла всего лишь пара месяцев с того момента, как первый демон вступил на планету, на картах Галактики больше не было Хестоса. Нургл был разочарован, ибо его лишили теплицы для выращивания новой чумы, а Кхорн и Слаанеш оба чувствовали, что их обманом лишили победы. Только Тзинтч бесшумно смеялся у себя в покоях...

ЭЛЬДАРЫ

Носители судьбы, Владыки пустоты, что над нами, Первые Среди Звезд.



У Эльдар очень длинная и запутанная история – такая длинная, что об их ранней эволюции и периоде освоения космоса фактически не известно ничего конкретного. Их родные миры были уничтожены во время катастрофического краха цивилизации Эльдар, называемого Падением. Остатки их выжившего народа, бежав на огромных космических кораблях, называемых «искусственные миры» или «корабли-миры», сохраняют отголоски истории расы в форме традиционных преданий, песен и танца. Искусственные миры несут в себе последние образцы захватывающей дух архитектуры и легендарных произведений искусства, типичных для былой империи Эльдар.

Все Эльдар в какой-то степени могут манипулировать психическими энергиями. Вся их непостижимая технология основана на психотропной инженерии, манипулировании материей, использовании психической энергии. Однако за такую чистую психическую энергию приходится платить. Разум Эльдар более расположен к крайностям, нежели человеческий. Для Эльдар все жизненные ощущения доступны в преувеличенной степени: новые знания после обучения, возбуждение во время боя, а также любое вообразимое желание или эмоция. Такой потенциал для ощущения радости уравновешивается столь же великой способностью испытывать отчаяние, злость и даже ненависть.

Ни одно создание, будь то даже Эльдар, не может бесконтрольно и хаотично вкушать столь богатые плоды без каких-либо последствий для себя. Для Эльдар полностью поддаться своим желаниям означает гибель. Такова была судьба древних Эльдар, чья развращенность вызвала сначала рождение порочного и извращенного бога, а позже и крах самой расы Эльдар.

ИСТИННЫЙ ПУТЬ

Эльдар, живущие на искусственных мирах, разработали строгий контроль над своей натурой, чтобы никогда больше их цивилизация не пала жертвой Слаанеша. Каждый Эльдар выбирает для себя дисциплину, в которой собирается достичь мастерства, не отвлекаясь на другие. Каждая такая дисциплина называется «Путь», и каждый путь может повлечь за собой дальнейшие выборы и специализации.

Когда Эльдар достигает мастерства – «проходит» – на одном пути, он выбирает другой, и таким образом составляет себе репертуар способностей, которыми владеет в совершенстве. Эльдар за свою жизнь может пройти множество различных путей, и способности, приобретенные им за это время, помогают ему улучшить дальнейшие достижения. Таким образом Эльдар избегают соблазнов и усмиряют свои буйные натуры. Для Эльдар каждый путь усеян опасностями, так как разум Эльдар способен на глубину и понимание, непостижимые для обычного человеческого разума. Подобные опасности сродни силкам или сетям, ждущим, когда в них попадется неосторожный Эльдар, чтобы задержать его на этом пути навсегда. Когда разум Эльдар слишком фокусируется на чем-то одном, он уже не может переключиться на что-либо другое, и говорят, что он заблудился на пути. Это жуткая и пугающая судьба для всех Эльдар, так как это судьба, которая может постигнуть каждого из них, несмотря на всю их дисциплину и тренировки. В случае Пути Воина такие заблудшие называются Экзархами, но есть и другие примеры подобной судьбы, такие как Кристальные Провидцы и обреченные Сумеречные Барды.

ПУТЬ НАСИЛИЯ

Несмотря на то, что они потеряли многое, Эльдар до сих пор обладают технологией, непостижимой для остальных рас, и даже их ополчение, судя по всему, владеет приемами могучей магии. Небольшой контингент Эльдар вполне способен по частям перемолоть гораздо большую армию, не потеряв при этом ни капли крови. Это, в частности, достигается особым стилем войны, который практикуют Аспектные Воины Эльдар. Специализация каждого отряда применяется ровно там, где она может принести наибольшую пользу, и чистые песни смерти, которую на поле боя воспевает своим оружием каждый воин, сливаются в неудержимую симфонию разрушения. Дирижируют этим оркестром войны Автархи, могучие воины с огромным опытом, которые прошли многие аспекты, но так и не попали в ловушку насилия, и Смотрящие-В-Даль, псайкеры и провидцы.

Элитная пехота Эльдар – это важная, но лишь одна из многих граней искусства войны этой расы. Воины Аспекта идут в бой в одном строю с элегантными двуногими шагателями и пушками на антигравитационных платформах, способными своим оружием разрывать реальность. Над землей летят элегантные антигравитационные танки, несущие на борту смертельное оружие. На флангах войск Эльдар ведут войну тяжело вооруженные боевые реактивные мотоциклы. Во главе воинства стоят бессмертные Лорды-Фениксы и огненный Аватар бога Войны. Но их число невелико, и даже могучие рати Эльдар несут отпечаток угасания расы. Вместе с живыми в бой идут и мертвые, вырванные из уединения психической могилы и принужденные сражаться опять. Это то, на что Эльдары вынуждены идти, чтобы их угасающая раса выжила.

ПАДЕНИЕ ЭЛЬДАР

Роковая судьба Эльдар, когда она пришла к ним, обрела иную, более незаметную и опасную форму, чем инопланетное вторжение или гражданская война. Эльдарский поиск совершенства привел к тому, что их цивилизация впала в декадентство, которое привело к смертельной болезни души расы.

Некоторые прислушались к предостережениям, которые приходили к ним во сне и, построив искусственные миры, бежали с проклятых планет. Но большинство погрузилось в поиски все новых совершенных удовольствий. Вскоре брат поднял руку на брата, и убийцы охотились в тенях на своих жертв.

Среди бушующих психических энергий развращенность Эльдар обрела форму. И какой невообразимо омерзительный и тошнотворный разум бессознательно пробудили в Варпе Эльдар! Ни одно создание доселе не считалось столь ужасным или развращенным, сколь бог Хаоса Слаанеш, «Та, Что Жаждет», Гибель Эльдар во плоти.

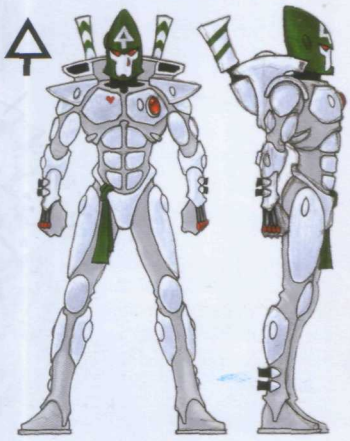
С могучим ревом Слаанеш прорвалась в бытие, и психический спазм разорвал вселенную. Миллиарды миллиардов Эльдар в один голос завопили в агонии и упали замертво. В одно мгновение цивилизация Эльдар погасла, словно задутое пламя свечи, оставив вместо себя лишь пульсирующую плаценту чистого Хаоса. Души Эльдар были вытянуты из них и поглощены, когда их нечестивое создание сделало свой первый вздох. Опьяненная этим вздохом, Слаанеш расхохоталась и в первый раз взглянула на вселенную Богов.



ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

ГВАРДЕЙЦЫ

Эльдарские гвардейцы – это Эльдар, которые не следуют пути Воина или Провидца, но берут в руки оружие, когда это требуется. Несмотря на то, что они не воины, технология Эльдар такова, что на поле боя они опаснее любого профессионального воина людской расы.





Шурикен-катапульта

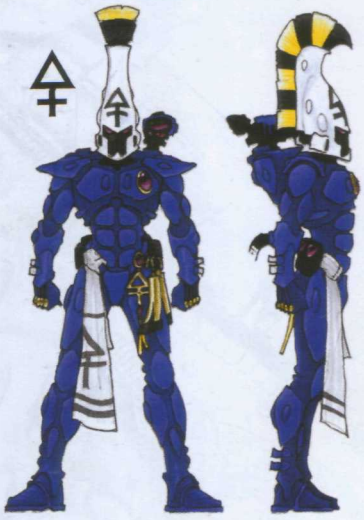
АВТАРХ

Автархи– верховные командующие эльдарских воинств, обладающие абсолютным пониманием искусства войны. К ним с одинаковым уважением относятся и Провидцы, и обычные солдаты.
В какой-то момент жизни у всех Автархов начинает развиваться тяга к командованию и стратегии.





Варианты шлемов – Восстание на Илиаке



Аспектные доспехи Яростного Мстителя

Знамя Часовни Шлема Клинков





Катапульта Яростных Мстителей

ЯРОСТНЫЕ МСТИТЕЛИ

Яростные Мстители являются для Эльдар первым Аспектом Воина. Они представляют Бога Войны как благородного воина, беспощадны к своим врагам и беззаветно преданы своему народу.

Яростные Мстители – самый распространенный из всех Аспектов Воина, они могут проследить свое происхождение вплоть до Азурмена, первого среди Лордов-Фениксов.

Они вооружены смертоносными шурикен-катапультами – оружием, которое лучше всего характеризует подход Эльдар к войне. Шурикен-катапульты Мстителей являются вершинами технологии Эльдар, и гораздо более смертельны, чем те, которые выдаются Гвардейцам.

ЖАЛЯЩИЕ СКОРПИОНЫ

Воинский Аспект Жалящих Скорпионов выражает все смертоносные качества своих тезок, являясь самым мощным из всех Аспектов, исповедующих ближний бой. Они, все без исключения – безжалостные убийцы, наслаждающиеся охотой и убийством. Мандибластеры Скорпионов, смонтированные на шлемах – это лазерное оружие короткого радиуса действия, которое используется для нанесения смертельных энергетических уколов во время ближнего боя.



Пиломеч Скорпионов, модель Оикс

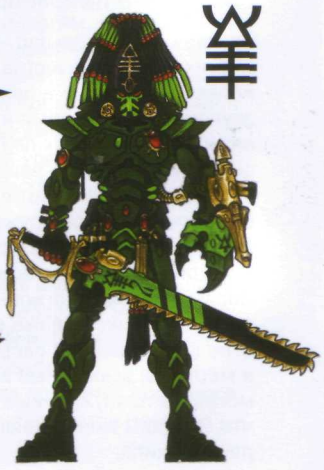
Доспехи Аспекта Скорпионов



Доспехи Экзарха Скорпионов включают сенсорный комплекс и «Коготь Скорпиона», боевой артефакт



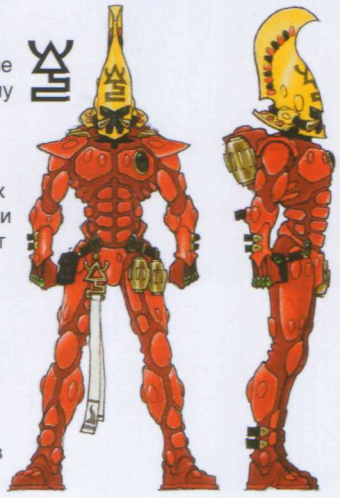
Шурикен-пистолет



ОГНЕННЫЕ ДРАКОНЫ

Аспект Огненных Драконов – подражание дракону из мифов Эльдар, огнедышащему змею, олицетворяющему необузданное разрушение. Огненные Драконы агрессивны и воинственны, они всегда стремятся к полному уничтожению своих врагов. Они являются непревзойденными мастерами теплового оружия и получают дикое наслаждение от творимых ими разрушений.

Драконы вооружены термоядерными пушками, способными в одно мгновение превратить врага в облако раскаленного пара. Несмотря на небольшой радиус действия, эти пушки могут превратить даже самый тяжелый из боевых танков в озеро расплавленного металла.



Доспехи Аспекта Драконов



Фузионная пушка

Клятвенное перо

Шлем Экзарха – Битва при Кровавой Заре



Доспехи Экзарха Огненных Драконов

Фузионная пушка «Огненное копье»



ВОЮЩИЕ БАНЬШИ

Воющие Баньши – стремительные и элегантные войска, наиболее опасные в ближнем бою. В бою эти свирепые женщины-воины компенсируют нехватку грубой силы точностью и эффективностью; их мерцающие силовые мечи разрезают броню, плоть и кости с одинаковой легкостью. В их маски встроены психозвуковые усилители, усиливающие их резкие боевые крики до разрушающих разум ударных волн. Крики также вызывают у врагов Эльдар серьезные повреждения центральной нервной системы, вселяя чувство смертельного страха и вызывая кратковременный паралич.



Силовой Меч Баньши, Опустошение Ассири

Доспехи Аспекта Воющих Баньши





Шурикен-пистолет

Маска Экзарха «Крик Ведьмы»



ПРИЗРАЧНЫЙ ЛОРД

Призрачные Лорды – благородные и элегантные, но при этом могущественные призрачные конструкции. Только настоящий эльдарский герой обладает достаточно сильной душой, чтобы анимировать гигантскую оболочку Призрачного Лорда.



Одушевленный меч (разумное оружие)

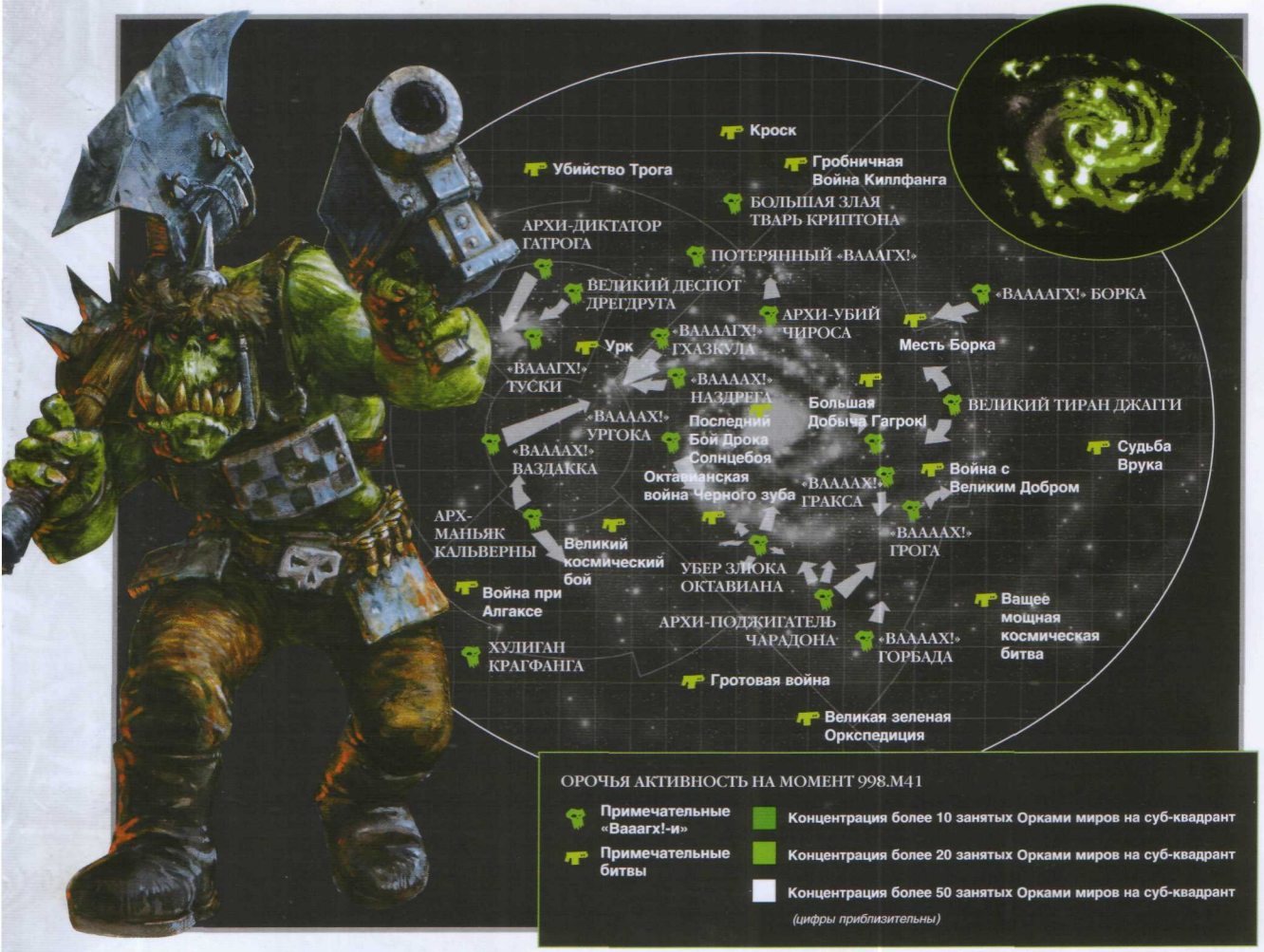


Craftworld Lugganath, the Light of Fallen Suns



ОРКИ

Твари, Звездные Варвары, Прилив Зеленого Гнева.



Орки – это наиболее воинственная раса в 41-ом тысячелетии, и их количество не поддается подсчету. Из самых глубин Ядра Галактики до самых дальних пределов Призрачных Звезд на самом краю Млечного пути орочьи империи восстают и распадаются в пыль непрерывно. Когда Орки идут на войну, Галактика содрогается от ужаса.

Уродливые и сильные существа, Орки – доминирующая каста зеленокожей расы, которая включает маленьких Гретчинов и подрасу Снотлингов. Своим железным кулаком Орки правят этой дикой цивилизацией. Они считают себя самой сильной, жесткой и наиболее агрессивной из всех рас в Галактике, и в доказательство этого убивают всех, кто встает у них на пути.

Цивилизация Орков чрезвычайно иерархична, причем иерархия строится не по принципу рождения или ранга, а по принципу размера и свирепости. Большие Орки командуют своими более маленькими собратьями, которые, в свою очередь, задирают крохотных Гретчинов, заставляя их выполнять свою волю. Снотлинги еще меньше Гретчинов – говорят, что они являются жалкими остатками когда-то великой касты, за прошедшие тысячелетия опустившейся до уровня глупых детей. Подрасы зеленокожих сосуществуют в определенном симбиозе: маленькие зеленокожие выполняют различные поручения своих орочьих надсмотрщиков в обмен на определенную степень *защиты и покровительства. Самоподдерживающееся* орочье сообщество и его экология настолько крепки, что могут существовать практически где угодно, вот почему орочьи поселения встречаются даже в самых дальних уголках вселенной.

КУЛЬТУРА НАСИЛИЯ

Зеленокожие – это драчливые существа, все как один, от самого крупного Орка до самого мелкого и ничтожного Грота-раба. Оркам нужен конфликт так же, как людям нужна еда и вода. Странным образом Орки растут, когда участвуют в битвах, и чем крупнее Орк, тем выше его положение в сообществе. Но никогда Орк не чувствует себя счастливее, чем когда он сражается, убивает или поджигает.

Если все банды, армии и племена Орков объединятся в единую орду, она утопит звезды и их обитателей в океане бездумного насилия. Но орочье желание

постоянно сражаться – это в равной степени их сила и их слабость. Они так же легко начинают сражаться друг с другом, как и затевают войну с соседями. А так как другие Орки всегда под рукой, то вывод напрашивается весьма простой. Орки устанавливают свою собственную иерархию, ибо они верят в то, что тот, кто сильнее, тот и прав. Чем больше Орк, тем выше он поднимается по лестнице орочьей иерархии, от Ноба до Воеводы и выше, убивая и грабя любого, кто меньше него. Так же племена Орков захватывают те племена, которые меньше и слабее, вливая их в свой состав, и становятся еще больше, достигая миллионной численности.

ВЕЛИКИЙ «ВААААГХ!»

Племена и банды Орков живут в состоянии перманентного конфликта, сражаясь друг с другом для того, чтобы выживали самые сильные Орки и племена. В какой-то момент, по мере увеличения численности орочьей популяции, количество Орков достигает «критической массы». К тому времени самый сильный и злобный Орк пробивает себе путь на вершину иерархии орочьего сообщества, и железным кулаком начинает сбивать свою империю, подгребая под себя остальные племена и убивая всех, кто стоит на его пути.

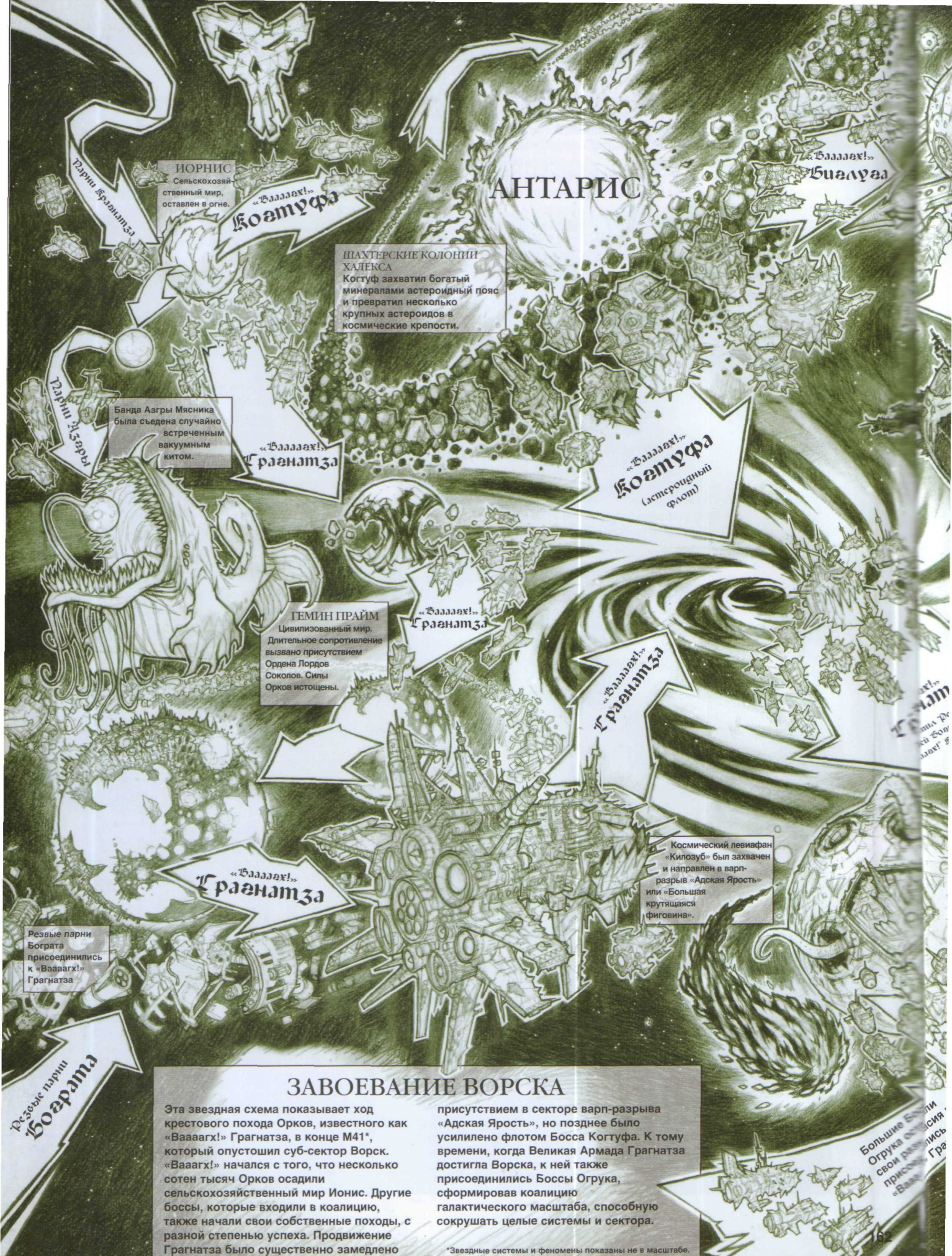
Часто такие Орки оказываются до кучи еще и религиозными фанатиками, которые обладают «видением». Часто они проповедуют свое «видение» и вкладывают его в головы своей «паствы», по большей части ударами какого-нибудь тупого предмета по головам. По мере того как слово распространяется, племена оставляют свои раздоры и начинают объединяться. Из куч металла строятся великие боевые машины, часто принимая форму Орочьих Богов. Население близлежащих планет обращается в рабство, чтобы работать для фронта и победы, на благо «Ваааагх!».

По мере того как нарастает возбуждение будущими завоеваниями, Воевода, который все это затеял, получает в глазах других Орков статус пророка и почти бога. Племена с других планет и даже из других секторов собираются под флагом нового пророка, чтобы получить свою долю кровопролития и показать себя в глазах своих брутальных богов. Когда ожидания достигают пика, вся эта орда грузится на корабли, более похожие на кучи космического мусора, и направляет свои стопы в сторону ближайшей ничего не подозревающей жертвы. Этот крестовый поход Орков называется «Ваааагх!», и он способен залить кровью целые звездные системы, прежде чем будет остановлен или прежде чем потеряет инерцию и распадется на племена и кланы.

ГРЯНУВШАЯ БУРЯ

Когда Орки вторгаются на планету, они собираются в огромную орду. Тысячи и тысячи рычащих машин выбрасывают в атмосферу облака черного дыма. Многие машины походят мордами на злобных тварей, которые живут на родных планетах Орков. Массивные Боебанки и Дреды собираются в огромные клацающие толпы и поддерживают в бою титанических Гаргантов – огромные боевые машины Орков, аналоги Титанов иных рас. Огромные орды воинов-Орков закрывают горизонт от одного края до другого, поражая воображение своей численностью; их боевые крики слышны на многие километры вокруг. Батареи больших пушек и генераторы силовых полей всех видов и типов сверкают среди этого орочьего хаоса. Маньяки скорости нетерпеливо жмут на газ, и Парни в сердце каждой армии стреляют в воздух из всех стволов, а стволов у них немеряно. Такова сила «Ваааагх!», ожившая волна агрессии и войны. С диким криком эта орда бросается на врага, и еще одна планета тонет в потоке бесконечной войны.





ЗАВОЕВАНИЕ ВОРСКА

Эта звездная схема показывает ход крестового похода Орков, известного как «Ваааагх!» Грагнатза, в конце М41*, который опустошил суб-сектор Ворск. «Ваааагх!» начался с того, что несколько сотен тысяч Орков осадили сельскохозяйственный мир Ионис. Другие боссы, которые входили в коалицию, также начали свои собственные походы, с разной степенью успеха. Продвижение Грагнатза было существенно замедлено присутствием в секторе варп-разрыва «Адская Ярость», но позднее было усилилено флотом Босса Когтуфа. К тому времени, когда Великая Армада Грагнатза достигла Ворска, к ней также присоединились Боссы Огрука, сформировав коалицию галактического масштаба, способную сокрушать целые системы и сектора.

*Звездные системы и феномены показаны не в масштабе.


Большая Бригада
Буалуга
«ЖЕРЛО ЧЕРВЯ»
Межпространственный туннель
«Ваааах!»
Биалуга
Снова появился из межпространственного туннеля, вооруженный оружием из иной реальности.
КАСТЕЛАКС
Крепостной мир Железных Воинов. Длительная кампания. Выжившие Орки существенно улучшили свой флот и пополнили боекомплект.
Рустбустас
ОБЕРТУС
Ночной мир. Все туземные формы жизни были уничтожены.
Килдагга
Варп-Голосы
ДАФОРНИС
«Ваааах!»
Рустабуста
Бронированная орочья элита
ЦИРИТ
Испытательный полигон для боеприпасов. Операция «Кровавый Шторм».
СКИТИЯ
Гробничный Мир. Орки получили телепортационные узлы.
ПСЕУДОПОЛ
Связной мир. Удерживается Орками с М37.
Резо-Релиш
Горфанга
«Ваааах!»
Горфанга
Объединил силы с «Ваааах!» Коатуфа
ИНКАНДА
АБСТЕРОН
Полый мир. Битва при Параллаксе.
ВОРСК
Мир-Улей. Орки пробились через заслоны Гелласа. Востроянские полки принимают бой.
«Ваааах!»
Коатуфа
(ослаблен)
?
«Ваааах!»
Грагнатза
Пополнился за счет «Ваааах!» Ворука
«Ваааах!»
Грагнатза

ПОСЛЕДНИЕ ДНИ ВОРСКА

Снежная буря дала Оркам возможность сильно сократить дистанцию, и теперь ожидание кровопролития ощутимо висело в воздухе. Грагнатз Убивец облизал свои почерневшие губы и бросил еще один взгляд на поле боя. Сотни тел, человеческих и орочьих, лежали на снегу, и даже свежевыпавший снег под ногами был замаран полосами крови. Впереди люди становились в линейное построение, занимая заваленное снегом узкое место, тем самым лишая Орков преимущества численности. Обжигающие залпы лазерных винтовок врезались в строй Орков, но орда зеленокожих, во главе которой шел Грагнатз, не обращала внимания ни на огонь, ни на убитых. По мере того как они выходили на более ровную почву, орда ускорялась. Грагнатзу не слишком нравилась идея, что перевал все еще занят мелкими людьми и их жалкими танками: это его злило.

«Уии! Зогдег!», – окликнул он своего соперника, стреляя в воздух из слагги. – «Скажи своим слабакам, чтобы они поторопились, у нас еще дела по ту стону перевала, они могут не успеть». Грагнатз ухмыльнулся, услышав брань с того места, где шел Зогдег и члены его банды.

Низкий рокот наполнил воздух, и Грагнатз увидел, что самоходная артиллерия людей занимает позицию позади рядов пехоты. Он чертыхнулся, когда первые снаряды начали падать среди его и не-его парней. Взрывы поднимали в воздух ледяную крошку вперемешку с телами убитых Орков. Орки гибли дюжинами, и еще больше падало на землю под ударами взрывных волн. И тем не менее Орки шли вперед.

По флангам идущей под звуки своих боевых криков толпы пеших Орков ехали боевые багги, посылая в воздух полотенца дыма и ледяную крошку. Ракеты взлетали в воздух целыми стаями, и некоторые даже попадали в броню маячащих впереди имперских танковых эскадронов. Позади багги шли свиньей шесть боевых вагонов. Их гусеничные колеса и боевые катки спереди вгрызались в снег. Пушки, установленные на машинах, отвечали на огонь имперцев, и взрывы разрывали броню танков спереди. Как бы в ответ на это все больше и больше имперских орудий присоединялось к стрельбе по Оркам. Самые большие потери несли мотоциклисты, возглавляющие атаку, и Грагнатз хмыкнул, увидев, как один из них превратился в огненный шар и с шипением врезался в кучу снега.

Линия людей была в пределах досягаемости, и Грагнатз сделал пару пробных взмахов своим топором. Орки по бокам от него открыли огонь из своего оружия, скашивая защитников потоком свинцовых пуль. Следует отдать имперцам должное, они удержали линию, и лазерный огонь стал слишком интенсивным для того, чтобы просто так сбрасывать его со счетов. Тот тут, то там Орки из ватаги Грагнатза начали падать один за другим. Но время пришло. Пришло время убивать.

Закинув голову назад, Грагнатз завопил во всю глотку. Ему ответила вся орда сразу, перекрывая своими воплями все звуки поля боя, кроме разве что грохота имперской артиллерии. Вопль продолжал наращивать громкость, когда к нему присоединился личный Чекабой Грагнатза, и в конце концов достиг такой мощи, что камни под ногами Орков начали вибрировать и трескаться. С царственным величием и медлительностью с горных склонов сполз титанический пласт снега, и похоронил под собой позиции имперской артиллерии, заткнув ее.

Грагнатз нагнул голову вперед, выставляя рога на шлеме, и ломанулся со всех ног, преодолев последние метры до боевой линии людей одним рывком. Чистая инерция нападающего орочьего Воеводы разбросала имперских солдат как кегли. Острые штыки и ножи втыкались в его брюхо и шею, но это лишь делало его злее. Он размахивал огромным пилотопором, нанося размашистые мясницкие удары и добивая ногами тех, кто был недостаточно поворотлив, чтобы уйти с его пути. За его спиной остальные Орки также вступили в бой. Кровь и лед наполнили воздух, когда Орки начали разрывать линию человеческих солдат на части.



Неожиданно ухо Грагнатза наполнил грохот копыт имперской кавалерии, которая контратаковала из скрытых в склонах пещер. Прицельный лазерный луч воткнулся в его грудь, и Грагнатз был вынужден отбросить солдата, которого он бил об ледяную землю, чтобы развернуться лицом к новой угрозе. Прямо на него летел одетый в меха кавалерист, нацелив ему в грудь копье с взрывным наконечником.

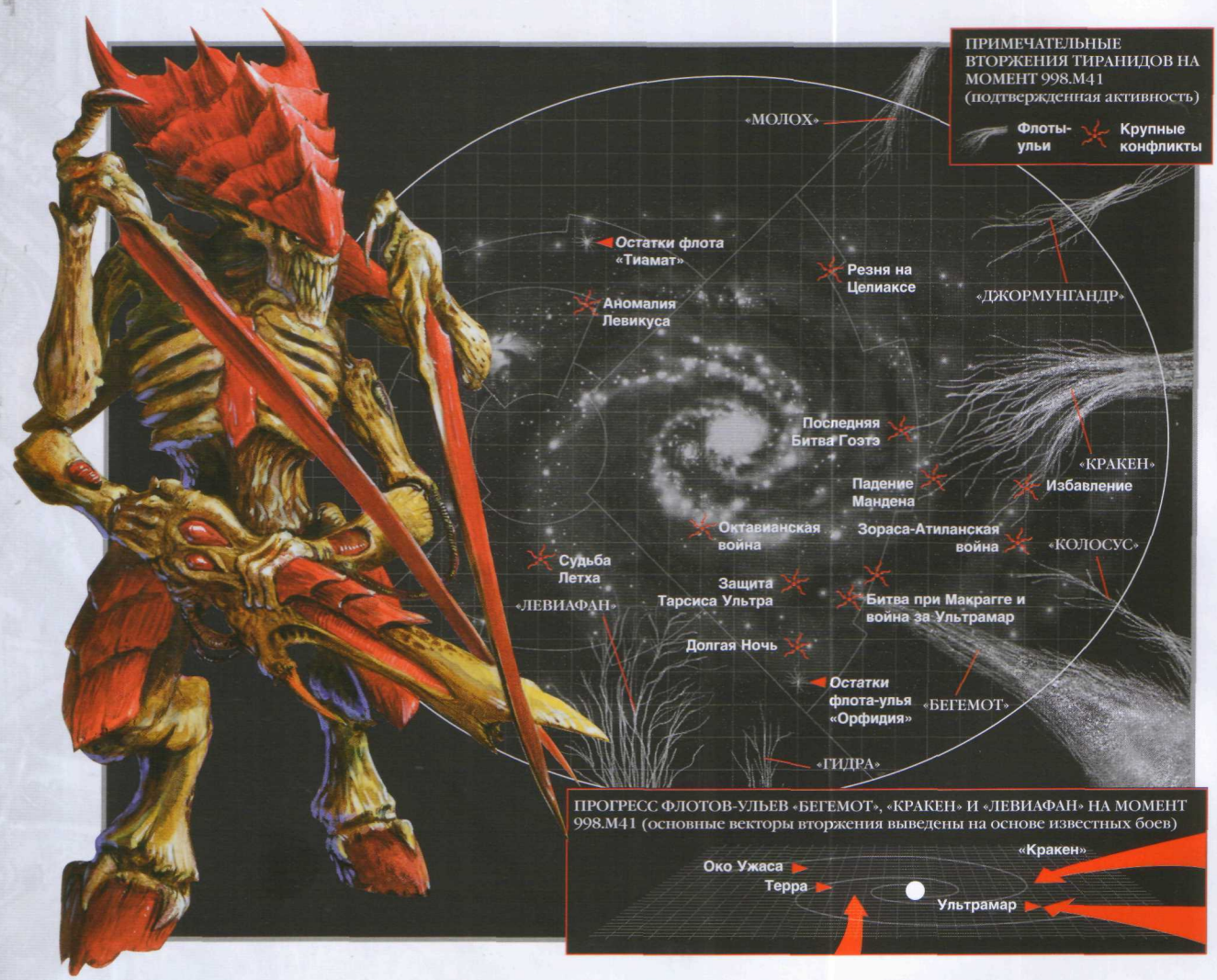
Грагнатз пригнулся и нанес лошади смертоносный апперкот такой силы, что и скакун, и его всадник перевернулись и рухнули на землю. Грагнатз поднял упавшую лошадь и метнул ее прямо в строй нападающих кавалеристов, создав панику и месиво. Это сбило атаку, и гвардейцы бросились врассыпную из-под ударов разъяренного Босса.

«Стоять и сражаться, мелочь!!!» – заорал Грагнатз. – «У меня еще много сил на вас всех!!!».



ТИРАНИДЫ

Великий Пожиратель, Звездный Рой, Воплощение Сверхразума.



За пределами возможностей человеческих кораблей и самой продвинутой астротелепатии лежит невероятно холодная пустота межгалактического вакуума. Это великий барьер, который отделает одну галактику от другой, где время и пространство вступили в сговор, чтобы звезды были недостижимы друг для друга.

Но пустота на самом деле не пуста. Непостижимо древний интеллект медленно движется через тьму межгалактического провала, и его бесчисленные глаза прикованы к галактике, столь богатой жизнью. Великий Пожиратель приближается, алкая теплой плоти жизни, что процветает в нашей Галактике. Это монстроидальное создание, известное людям как раса Тиранидов.

ВЕЛИКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ

Тираниды – это наиболее чужеродная человечеству раса в Галактике. На огромных космических флотах они неустанно ищут новые планеты, что пожрать их в своем вечном голоде. Многие предполагают, что Тираниды пришли из-за пределов известной Галактики, выискивая новые планеты для поглощения. Их неисчислимые стаи обрушиваются на миры и обгладывают их до самых каменных костей, уничтожая все формы жизни. Каждое живое существо на планете умерщвляется, переносится на огромные корабли-ульи, где его разделяют на биологическое сырье, из которого выращиваются все новые и новые тиранидские организмы. Когда Тираниды покидают планету, после них не остается ничего, кроме голого камня. Именно поэтому их называют Великий Пожиратель.

СВЕРХРАЗУМ

Тираниды как раса исключительно сильны психически. Вся раса объединяется в единый ум, известный как Сверхразум. На поле боя наперсники Сверхразума направляют его чистую энергию для того, чтобы подстегивать низшие формы Тиранидов в бою, обрушивать на врага могучие удары и высасывать их волю к сопротивлению. Сверхразум направляет в бою

орды Тиранидов, многоногих и многоруких боевых форм, созданных только с одной целью – убивать. Каждая тварь в армии Тиранидов – это отдельный организм, от микроскопических спор, которые наполняют атмосферу планеты, до орудий, которые несут в бой крупные боевые формы Тиранидов. Но вне зависимости от размера и назначения все они объединены одним желанием – убивать и пожирать. Несмотря на то, что отдельных тварей можно убить, убить Сверхразум нельзя, ибо он существует за пределами реального пространства.

ТЕНЬ В ВАРПЕ

Каждый флот-улей имеет свое собственное заметное присутствие в Варпе, известное как Тень в Варпе. Это воплощенная в Варпе тьма отчаяния, которая проникает в разумы всех, кто находится в ее зоне влияния, и заставляет трепетать в ужасе и содрогаться от безумия даже самые сильные умы. Более того, Тень в Варпе блокирует астропатическое сообщение с зоной влияния и даже свет Астрономикона, что полностью изолирует планеты от помощи извне.

Флоты-ульи Тиранидов буквально поглощают планеты, как человек мог бы поглотить тарелку супа. Это стремительный и не слишком приятный процесс. В первую очередь Тираниды посылают везде на своем пути разведывательных Дронов, которые определяют, богата ли планета биомассой. Если планета удовлетворяет требованиям Тиранидов, они высылают впереди себя инфильтраторов и ассассинов. Медленно, но неумолимо щупальце флота-улья приближается к обреченной планете, и миллиарды организмов в утробах гигантских кораблей оживают, ибо инопланетный голод не может быть отвергнут.

ВТОРЖЕНИЕ

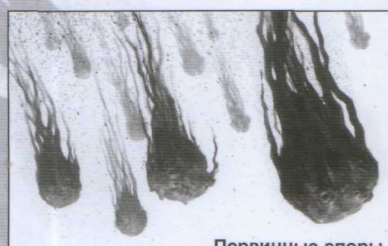
Когда мир становится готов к поглощению, начинается вторжение Тиранидов. Огромные куски плоти и хитина, известные как мисетические споры, сбрасываются с кораблей и пронзают атмосферу, как метеоритный дождь. При ударе о землю они раскрываются и выплескивают орды злобных убийц. Выводок за выводком оказываются на планете, собираясь в титанический поток живых боевых машин, которые обрушиваются на защитников планеты под руководством бессмертного Сверхразума. Каждый выводок является вершиной эволюции войны, от твердых как алмаз когтей до симбиотического оружия, которое стреляет кислотой или выпускает жуков-пожирателей. Титанические живые боевые машины пробивают ударами огромных лап даже самые толстые и прочные стены, чтобы их более мелкие собратья могли добраться до теплой плоти защитников.

Но финальный ужас вторжения Тиранидов приходит на планету только тогда, когда сопротивление защитников окончательно сломлено. Живые организмы планеты пожинаются как урожай, перевариваются в густой генетический суп, а затем переправляются на корабли-матки Флота. Вся биомасса планеты используется для того, чтобы создать новые боевые формы Тиранидов. Таким образом, Тираниды непрерывно совершенствуются и пополняют свои ряды. Неудержимые и непоколебимые, они олицетворяют собой финальную судьбу всех иных видов живых организмов в Галактике.



ПОЖИРАТЕЛЬ МИРОВ

Когда вторжение Тиранидов начинается в полную силу, они атакуют волнами, и каждая последующая еще ужаснее, чем предыдущая. Несмотря на то, что многие делят эти волны на раздельные сегменты, на самом деле это часть единой непрекращающейся атаки на мир с целью сломить и поглотить его.



Первичные споры
Био-флот насыщает атмосферу спорами, которые ускоряют рост местной фауны и превращают атмосферу в токсичный туман. Это предвещает физическую атаку Флота.

0.0

ХРОНОЛОГИЯ ВТОРЖЕНИЯ (приблизительная), созданная на основе анализа 26 зафиксированных вторжений

Передовые атакующие
Разведывательные организмы, чаще всего Генестилеры и Ликторы, выбираются из своих укрытий и атакуют командные центры планеты.



Генестилер

2.0

Ликторы поглощают генетическую информацию о жертвах, используя лицевые щупальца, а также призывают к местам наибольшей концентрации войск противника основные выводки, используя для этого феромонные манки.

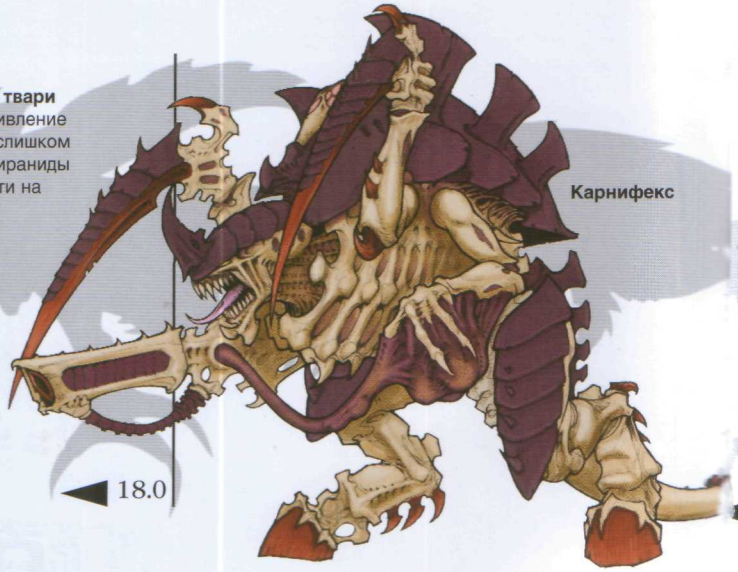


4.0



Тотальная война
Когда тиранидское вторжение разворачивается в полную силу, планета превращается в ужасающее место, наполненное мутировавшей местной растительностью под красными от спор небесами. Нигде нет спасения от орд боевых форм Тиранидов, которые поглощают последние очаги сопротивления. Возглавляют такие ударные *группы тяжелые твари, способные проламывать* стены как картон.

Штурмовые твари
Если сопротивление противника слишком велико, то Тираниды могут вывести на поле боя штурмовые организмы, такие как могучие Карнифексы или даже чудовища, известные как Био-Титаны.



Карнифекс

18.0

16.0

22.0



Равенер

Смерть из-под земли
Когда противник использует укрепления или крепости, чтобы противостоять силам Тиранидов, Флот использует подземных тварей, таких как Равенеры или Тригоны, чтобы проникнуть в эти точки сопротивления и расчистить путь для других выводков.

24.0

Переваривательные бассейны
Ближе к концу вторжения мисетические споры, полные пищеварительной кислоты, обрушиваются на планету, образовывая переваривательные бассейны. Такие бассейны служат как бы внешними желудками для кораблей-маток. Тела защитников и нападающих в равной степени собираются в эти бассейны, где они разлагаются на генетический сироп, удобный для поглощения кораблями с орбиты.

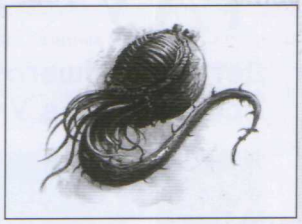


26.0

28.0

«Империю разъедает болезнь. Чтобы притупить страх, мы дали имя этому ужасу: мы назвали его расой Тиранидов. Но для них мы всего лишь добыча.»

Инквизитор Сцевак





Тактика террора
Многие вторжения Тиранидов начинаются с того, что небеса наполняют гигантские стаи Гаргойлов. Часто они действуют вместе с авангардными организмами. Нередко вид огромных стай Гаргойлов, которые закрывают своими крыльями небеса, лишает разума нестойкие души, тем самым увеличивая ужас вторжения и ослабляя защиту.

8.0 ►

Бесконечная волна
Бесчисленные мисетические споры падают с небес и выплескивают миллиарды малых боевых организмов. В их задачу входит обескровить противника, заставить его потратить бесценные ресурсы, и определить основные центры сопротивления.



Термагант

10.0 ►

12.0 ▼



Воин-Тиранид

16.0

Боевые симбиоты
Синаптические существа, такие как Воины, часто несут в бой сложные виды стрелкового био-оружия, которое позволяет им поражать массовые формации пехоты и танки противника.

◄ 14.0

Синаптический контроль
Бесчисленные орды тиранидских био-тварей контролируются синаптическим существами, которые навязывают императивы Сверхразума сознанию этих мелких существ. Таким образом, тиранидская орда действует как единый боевой организм.



Смерть планеты
Когда последние следы биомассы поглощаются кораблями Флота, Тираниды покидают планету, оставляя за собой голую землю, остовы башен и руины городов.



34.0 ►

оглощение
осле того как противник ничтожен, начинается процесс оглощения биомассы планеты. н чаще всего производится одами мелких тварей, вестных как Прожоры.



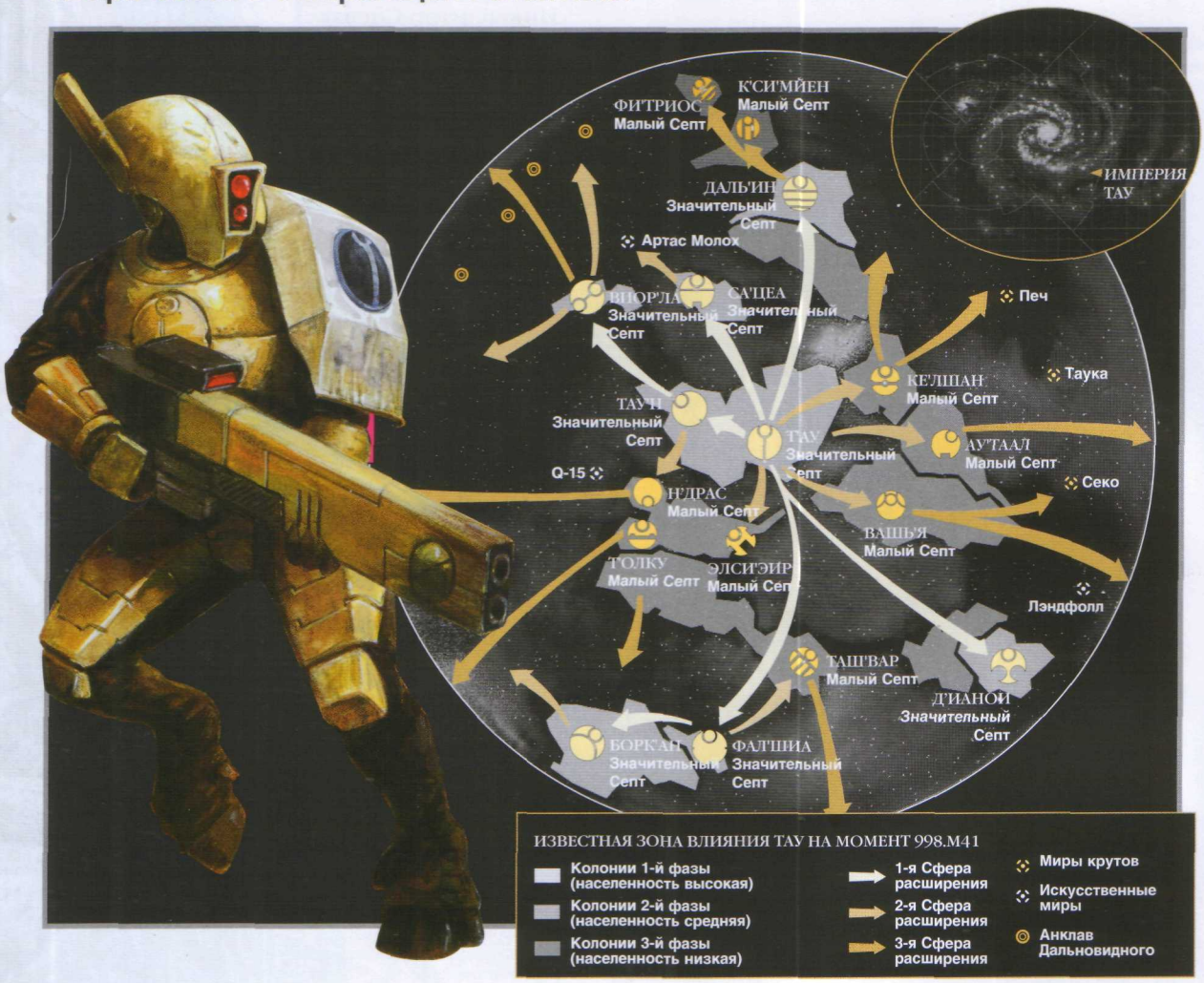


Прожора

30.0 ►

ТАУ

Дети Всеобщего Блага, Яркие Выскочки, Искра Света в Умирающей Галактике.



Инопланетяне, известные как Тау, обитают на самой восточной окраине Галактики. Динамичная и любопытная раса, Тау хорошо технологически развиты во всех областях, от военной до медицинской. Несмотря на то, что их раса насчитывает всего лишь 2000 лет записанной истории, они уже создали для себя приличную империю и успели столкнуться со старыми расами.

Имперские исследователи сталкивались с тогда еще дикими и примитивными Тау непосредственно до начала Эры Отступничества. Тау крупно повезло, ибо корабли Империи потерялись в окрестностях родной планеты Тау, *поглощенные бушевавшими тогда в том районе* варп-штормами. Эти штормы изолировали планеты Тау, и за то время, пока они продолжались, Тау сделали поражающий воображение скачок в развитии. Империя Тау родилась и расцвела в течение нескольких веков после затухания штормов.

Общество Тау основано на жесткой кастовой системе, и каждая каста практически образует отдельный подвид внутри самой расы. Каждая каста ассоциирует себя с одним из элементов – водой, землей, огнем и воздухом – и это определяет, какое место занимает член касты в обществе: бюрократа, работника, воина или пилота. Каста Одухотворенных является руководящей и направляющей силой цивилизации Тау, и *Совет Высших имеет непререкаемый авторитет.*

Империя Тау основана на принципе, что индивид должен отставить свои личные интересы и служить обществу. Тау имеют весьма небольшой натуральный срок жизни по сравнению с другими расами – где-то около сорока земных лет. Но замечено, что важные для расы индивиды имеют гораздо больший возраст, как будто длительность их жизни неразрывно связана с судьбой всей расы. Можно сказать, что каждый Тау стремится внести как можно больший вклад в Общее Дело, чтобы его короткая жизнь не пропала втуне, а

отпечаталась во всеобщей судьбе всей империи. Тау очень быстро растут и взрослеют, и старость для каждого из них не за горами, так же, как и смерть. Плоды труда индивида пожнет уже следующее поколение, так что каждый, понимая это, трудится во славу Всеобщего Блага.

ТАУ НА ВОЙНЕ

Военная доктрина Тау диктует высокомобильный стиль войны, когда подавляющая огневая мощь прилагается там и только там, где она нужнее всего.

Основной боевой единицей Тау является Кадр: комбинированный контингент, способный решать широкий спектр задач и на равных противостоять численно превосходящему противнику. Но Кадр Тау отличается от любой другой армии любой другой расы, ибо он обладает большой гибкостью, и каждый воин Кадра может менять вооружение и оснащение в зависимости от того, что диктует текущая ситуация на театре боевых действий. Каждый Кадр имеет приличный запас оружия и машин, что позволяет ему выполнять самые разные боевые задачи, от скрытого проникновения до бронетанкового прорыва.

Воины касты Огня составляют основу армии Тау. Они обладают отличной дисциплиной, и хорошо подготовлены для использования разных видов оружия и боевого оснащения. Первейшим оружием Тау являются разнообразные боевые доспехи, которые пилотируют самые опытные из Воинов Огня. Доспехи Тау варьируются от небольших маскировочных доспехов, которые позволяют воину Тау скрываться даже в открытом поле, до могучих доспехов типа «Броадсайд», которые оснащены парой электромагнитных пушек. Основой парка боевых доспехов, конечно, являются доспехи типа XV-8, «Кризис», способные нести широкий спектр самого разнообразного оружия. Правильно сконфигурированный «Кризис» способен поражать и массовые орды тиранидской пехоты, и могучие боевые машины, вплоть до Титанического класса.

ИМПЕРИЯ

В отличие от других ксенородцев, Тау по сути не враждебны, хотя их армии с яростью сражаются за то, что они считают своим. Но динамичное развитие расы само собой приводит к тому, что они все чаще и чаще вторгаются в уже обжитые территории Галактики и вступают в конфликты с соседними расами, людьми и прочими. По мере того как империя Тау расширяется, все новые и новые расы встречаются им на пути. Каждой делается предложение о вступление в Сферу Сопроцветания Тау. Но в Галактике много кровожадных, высокомерных и себялюбивых рас, и часто контакты девальвируют в простую кровавую войну. Но есть такие расы, которые сразу осознают мудрость присоединения к Тау. Племена Пожирателей Крутов часто сражаются бок о бок с Тау, как и Острокрылы расы Веспидов. Воины многих рас нашли свое место в военной машине Тау, сражаясь с честью и отвагой бок о бок с воинами касты Огня.

МАНТИЯ ГЕРОЯ

Все боевые доспехи Тау несут широкий спектр оружия. В то время как легкие модели, такие как XV-17 или XV-26, жертвуют огневой мощью в угоду маневренности, на полях сражений можно встретить и обратный подход в виде доспехов типа «Броадсайд», которые, несмотря на медлительность, несут оружие, по мощи эквивалентное танковому.

В дополнение к оружию доспехи также часто оснащены вспомогательными системами. Некоторые системы, такие как сопроводитель цели, целеуказатель и Щитовой генератор, общие для всех типов доспехов. Некоторые системы уникальны для того или иного типа доспехов, как, например, интегрированная внешняя броня характерна для предназначенных для космического боя доспехов типа XV-86.

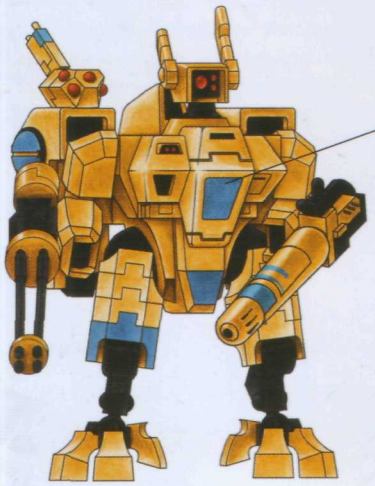
Пилот доспехов защищен броней, сделанной из плотных, нанокристализированных материалов. Прочность такой брони часто превосходит все созданное иными расами, и при этом броня гораздо легче. Каждые доспехи являют собой идеальный баланс между скоростью, огневой мощью, защитой и технологичностью. Нет ничего удивительного в том, что только самые умелые пилоты получают право управлять такими боевыми машинами, ведя бой на самом острие Войн Расширения.



ЦИТИРИАНСКАЯ АННЕКСИЯ

Во время Войн Третьей Сферы Расширения на Септе Биор'кан был собран экспедиционный корпус. Перед корпусом была поставлена задача аннексировать и колонизировать планету Цитириана, которая находилась под властью Империи. Ожидалось серьезное сопротивление, так что экспедиционные войска были полностью укомплектованы всем необходимым персоналом и оружием для успешного проведения агрессивных переговоров.

Цитириана был пограничным миром Империи. Покрытая степями, которые пересекали полосы инопланетных джунглей, эта планета не имела серьезного стратегического значения, но была местом расположения ценного исследовательского комплекса Адептус Механикус. Так что на планете были расквартированы, в дополнение к имеющимся там войскам планетарной обороны, семь полков катачанской Имперской Гвардии – три стандартных пехотных полка, два элитных ветеранских и два бронетанковых.



Обратите внимание на то, что индивидуальные сегменты бронирования доспехов покрашены в бирюзовый цвет Септа Биор'кан.

Конфигурация «Солнечное крыло» является стандартной для десантирующихся в первой волне «Кризисов». Маневренность доспехов такова, что они легко обходили и поражали в бортовую броню даже опытных пилотов «Стражей» Имперской Гвардии.

Конфигурация «Солнечное крыло»
Доспехи типа XV-8
Пустынный камуфляж

Маркировка указывает на то, что это лидер команды Первой Волны Высадки.

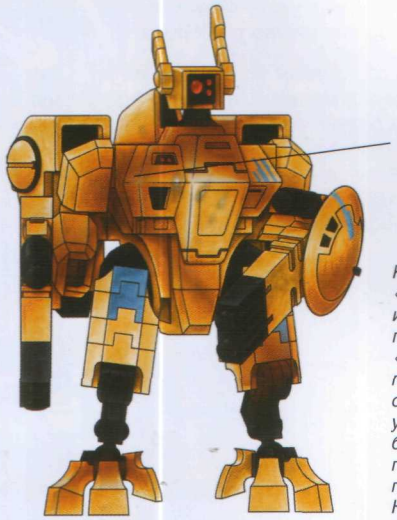
Фильтры доспехов XV-25 использовались во время ночной высадки на планету.



Поверхность доспехов в пассивном режиме является матово-черной. В активном режиме она принимает цвет окружающих поверхностей. Маркировка подразделения и Септа видна только в пассивном режиме.

Доспехи типа XV-25
маскировочные
Пассивный режим

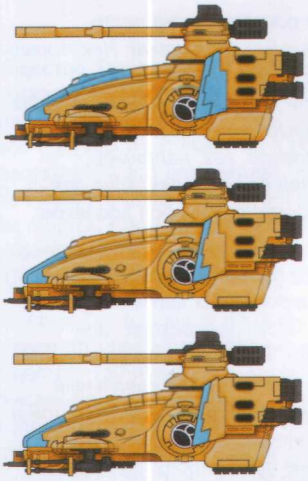
Высадка Тау была «на отлично» проведена командами доспехов типа «Кризис» при поддержке команд в маскировочных доспехах. Несмотря на первоначальный успех, операция принесла Тау большие потери. Второй этап аннексии включал в себя уничтожение бронетанкового потенциала противника. Бронетанковые группы Имперской Гвардии были выделены командами в маскировочных доспехах, а затем уничтожены «охотничьими группами» боевых танков типа «Акула». Как только стало понятно, что Тау спешно перехватывают инициативу боя, катачанские полки ушли в джунгли, развернув полномасштабную партизанскую войну. Третья фаза аннексии закончилась полным поражением сил Тау, которые не смогли ничего противопоставить опытным в подобных войнах катачанцам. Тогда Одухотворенные отдали приказ сконцентрировать усилия на самом исследовательском комплексе, что вынудило катанчанцев вступить в бой.



Взрывное повреждение указывает на то, что применение подобной конфигурации хоть и эффективно, но весьма рискованно.

Конфигурация «Огненный кинжал» используется пилотами «Кризисов» при поддержке охотничьих групп, уничтожающих бронетанковый потенциал противника. Несмотря на эффективность, команды «Кризисов» понесли тяжелые потери в подобных операциях.

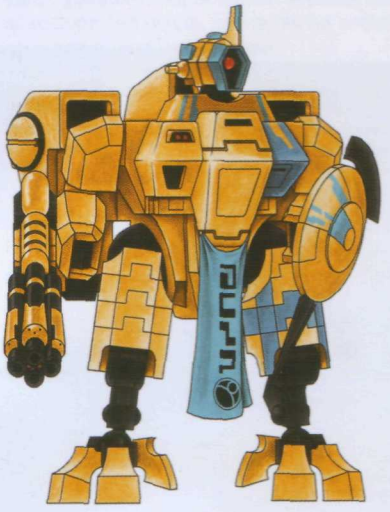
Конфигурация «Огненный кинжал»
Доспехи типа XV-8
Модифицированный пустынный камуфляж



Каждый танк несет на борту символ Септа Биор'кан. Надпись на бортах переводится как «Во Имя Всеобщего Блага» – весьма распространенный слоган среди Тау.

Бронетанковая охотничья группа К22 имеет на счету 28 подтвержденных танков противника.

КОММАНДЕР АЛЛО'РА



На Цитириане силами Тау командовал коммандер Алло'Ра (в переводе «Холодная тень»). Он совсем недавно прошел 4-е испытание Огнем, и ему требовалось доказать многое, ибо это было его первое командование такими силами. Во время четвертой и финальной атаки на Хребет Харзен он вписал свое имя в историю Септа Биор'Кан.

Он лично командовал атакой на командный пост катачанского контингента, а затем в одиночку сдерживал отчаянную, но в конце концов бессмысленную контратаку.



Воин Огня Септа Биор'Кан
Штурмовой планетарный Кадр
Пустынный камуфляж

Воины Огня, сражавшиеся на равнинах Цитирианы, одеты в доспехи, покрашенные в стандартный пустынный камуфляж, и несут дальнобойные импульсные винтовки.



Воин Огня Септа Биор'Кан
Контингент подавления сопротивления (джунгли возвышенностей)
Специальный кадровый камуфляж

Команды, которые вели боевые действия в джунглях на возвышенностях, носили доспехи, покрашенные в красный камуфляж, подходящий для данного типа инопланетной флоры.



Воин Огня Септа Фал'Шиа
Кадр стратегического резерва
Пустынный камуфляж

Септ Фал'Шиа предоставил в распоряжение экспедиционных войск несколько подразделений Воинов Огня, которые составили резерв генерального командования сил вторжения и принимали участие в захвате первичных зон высадки.



Следопыт Септа Бор'Кан
Кадр предварительного обзора
Пустынный камуфляж

Команды следопытов провели полноценное исследование планеты перед вторжением, и обозначили более 300 потенциальных зон высадки.

СИЛЫ ИМПЕРИИ НА ЦИТИРИАНЕ



Джунглевые Воины
Катачанский XXVI
«Затаившиеся Кобры»

Солдаты этого подразделения одеты в стандартную для катачанских полков униформу. «Кобры» удерживали линию обороны достаточно долго для того, чтобы остальные имперские подразделения успели передислоцироваться в джунгли перед полным коллапсом линии фронта.



Снайпер джунглевых воинов
Катачанский LI «Черные Гадюки»

Полковые снайперы собрали богатую жатву среди Тау. По слухам, они даже убили одного из Аунов, но эта информация позднее подтверждена не была.



Джунглевые Воины
Катачанский LVI
«Ядовитый Плющ»

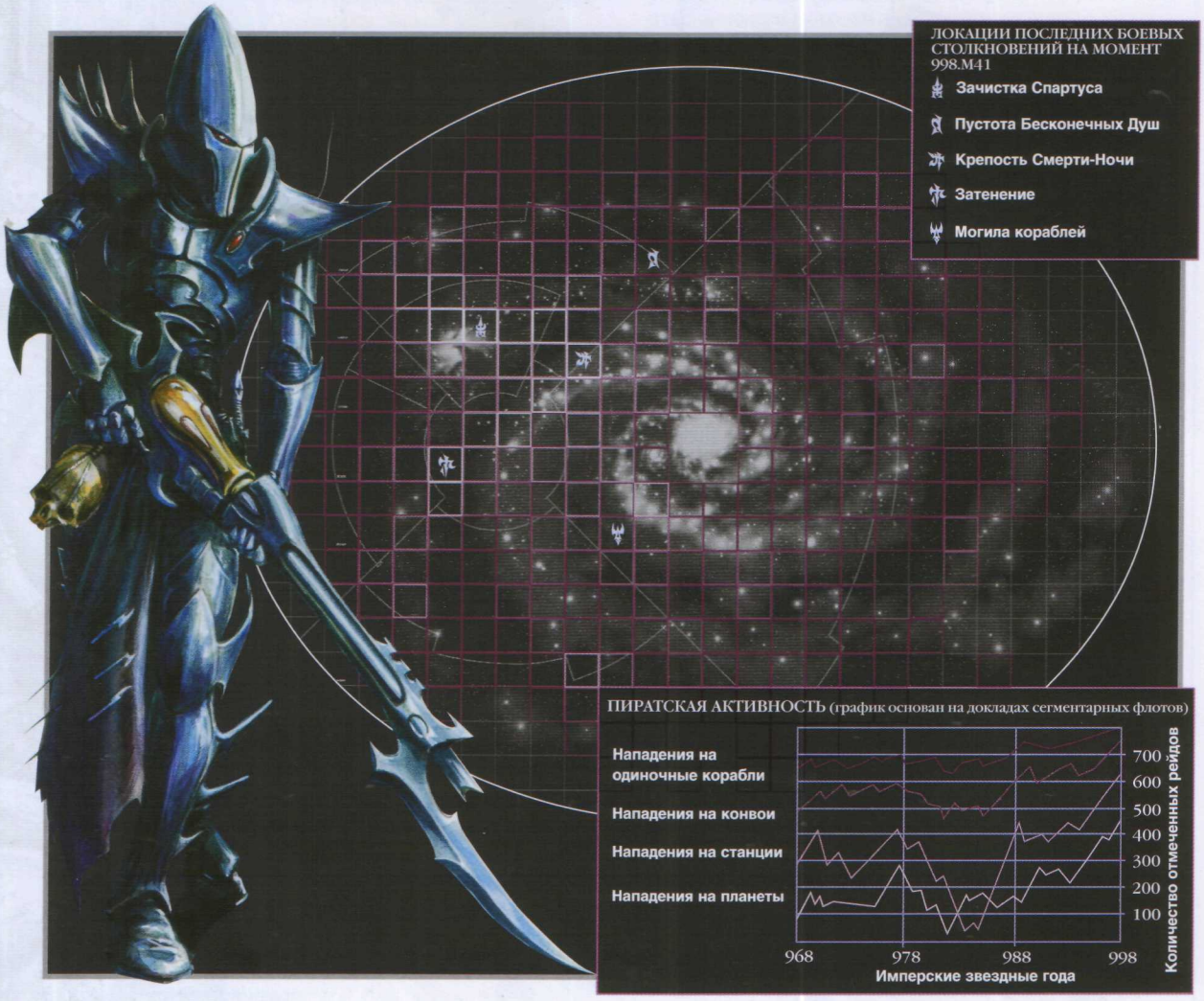
«Плющи» успешно удерживали превосходящие числом и огневой мощью силы противника в течение нескольких недель. Весь полк имел на вооружении респираторы, ибо некоторые формы фауны джунглей время от времени выбрасывали в воздух ядовитые споры.

После того как в битве при Хребте Ринзен катачанские полки потерпели поражение, все организованное сопротивление на планете было в целом прекращено. Транспорты с материалами и персоналом для последующей колонизации уже находятся в пути, и все мероприятия ведутся в соответствии с графиком.

Рассеянные по джунглям формирования катачанцев все еще ведут спорадическую партизанскую войну, атакуя уязвимые цели и надеясь на подкрепление. Специальные патрули уже ведут окончательную зачистку лесов от этих людей, которые столь упорно отвергают Всеобщее Благо.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ

Потерянные, Тени Кровопролития, Скользящие в Ночи.



Ужасающие тени скользят в пустоте между звезд. Никто не может предсказать их атак, и никто не в силах укрыться от них. Темные Эльдар обладают даром находить слабых и беспечных, и их атаки уносят целые поколения и оставляют планеты в руинах. Эти кровожадные корсары не пытаются захватить территории или занять стратегически важные планеты: их флоты существуют исключительно для того, чтобы нести смерть и отчаяние, похищая все, что могут, и порабощая любое встреченное существо.

Темные Эльдар возникли на заре времен, в те далекие эпохи, когда произошло Падение Эльдар. Одержимые себялюбием и эгоизмом, Темные Эльдар воплощают все то, что привело к падению великой эльдарской расы. Чтобы жить, им надо калечить, терзать и убивать других существ. Они не знают иных удовольствий, кроме тех, которые они получают за счет других. Нет никакой цели, которой Темные Эльдар не достигали бы с причинением боли и страдания другим. Отчаяние и кровопролитие – это вполне самостоятельная и самодостаточная валюта на Камморагe.

ПИРАТСКИЕ НАЛЕТЫ

Чтобы выжить во время Падения, Темные Эльдар бежали из материальной вселенной в Паутину, существующую за пределами реального мира сеть транспортных коридоров, которые соединяли все планеты империи Эльдар. Используя Паутину, Темные Эльдар перемещаются по Галактике, и ни одна планета, ни одно поселение не находится за пределами их досягаемости, и никто и никогда не способен обнаружить их перемещения. Когда корабли появляются сразу на низкой орбите над планетой, или когда воины появляются прямо на ее поверхности, Темные Эльдар используют фактор неожиданности как часть боевой тактики. Кроме налетов на планеты, Темные Эльдар

часто нападают и на корабли, идущие в глубинах космоса, и даже на полноценные конвои. Скорость и жестокость нападения Темных Эльдар пресекают любую попытку сопротивляться им, а от любой попытки контратаковать они легко уходят. Темные Эльдар наносят удар, убивают, порабощают и разрушают, а затем исчезают без следа, оставляя за собой горы изувеченных тел и плачущие семьи.

АЛЬЯНС СМЕРТИ

Темные Эльдар используют самое разнообразное и экзотическое, но всегда одинаково смертоносное и садистское оружие. Простые воины несут в бой осколочные винтовки, которые выпускают поток острых как бритвы игл, способных сдирать кожу с тела и мясо с костей. Бок о бок с ними сражаются Вичи – Темные Эльдар, взращенные на гладиаторских аренах Камморага и отточившие там свое мастерство рукопашного боя до высот, недостижимых простыми смертными. Ради власти и славы безумные Гомункулусы готовят адские наркотические смеси или ведут в бой отряды жутких существ, продуктов их хирургических экспериментов.

Основным транспортным средством Темных Эльдар является «Рейдер», легкий антигравитационный корабль, который способен доставить отряд беспощадных убийц в самое сердце позиций противника. «Терзатель» – боевой корабль, ощетинившийся орудиями, оказывает Темным Эльдар огневую поддержку, а на флангах боя действуют воины на боевых мотоциклах и Геллионы на антигравитационных скейтбордах. С точностью безумного хирурга Темные Эльдар наносят удар по врагу, уничтожая Командиров, отсекая подкрепления и окружая предполагаемую жертву.

УЖАС И ВЛАСТЬ

Непрерывная война за существование порождает воинов и убийц, которых ранее не видывала Галактика. Скрытый в глубинах Паутины город Камморaг является убежищем для большинства Темных Эльдар. Камморaг представляет собой сеть изолированных анклавов, и обитатели каждого пытаются превзойти соседей в силе и власти. Только абсолютная власть может гарантировать абсолютное выживание, и Темные Эльдар собираются в банды, известные как Кабалы.

Зачастую Кабала – это просто корабль, его капитан и команда корабля, или уличная банда, подбирающая крохи добычи прибывающих в порт кораблей налетчиков. Но многие Кабалы имеют большую и непререкаемую власть. Такие Великие Кабалы собирают дань с прибывающих кораблей, спонсируют культы Вичей и заключают сделки со странными и мрачными существами, такими как каннибалистические Мандрейки или злобные наемники-карателя, живущие в своих небесных башнях. Для Темных Эльдар жизненный принцип прост: сильные выживут, слабые сгинут.



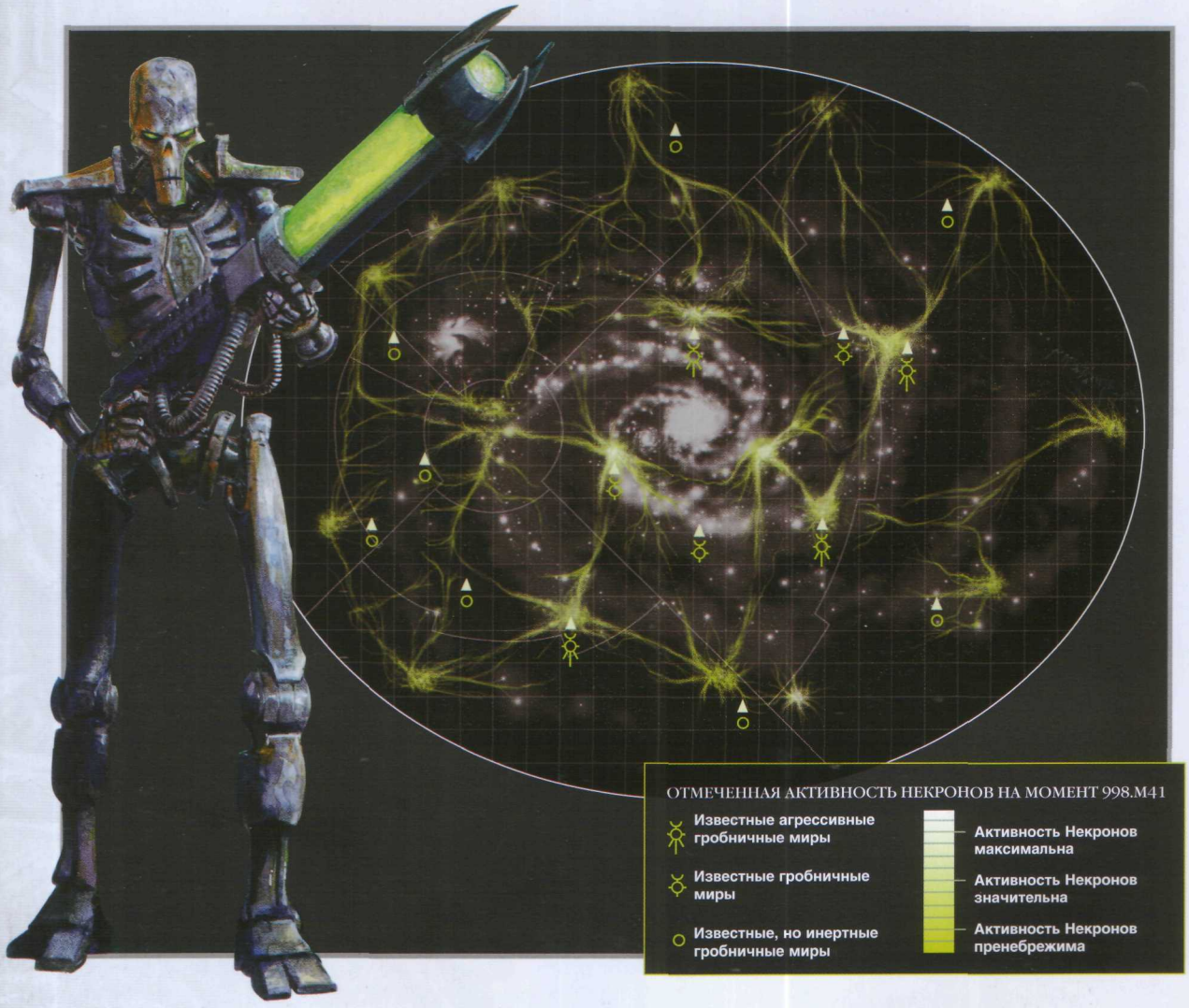




The Port of Lost Souls, Gateway to Commorragh

НЕКРОНЫ

Вечные Воины, Бездушное Эхо Ненависти, Неумолимые.



Некроны – это раса, чья древность за пределами понимания обычного смертного разума. Они долгое время спали, скрытые под поверхностью своих молчаливых гробничных миров. Их разум был перенесен из слабой и недолговечной плоти в тела из живого металла. Столь глубоким был сон Некронов, что имперские археологи посчитали их вымершей расой, чья галактическая империя рассыпалась в пыль под пластом эпох.

Многие гробничные миры Некронов погибли, став жертвой тектонических подвижек, космических катастроф или жадности более молодых рас. Те, кто выжили, ныне отрезаны друг от друга, ибо системы, которые позволяли им общаться друг с другом через титанический провал космоса, вышли из строя или были захвачены другими народами. Ныне же Некроны пробуждаются ото сна и видят, что Галактика изменилась, и юные расы обитают среди руин их великой империи. И они от этого не в восторге.

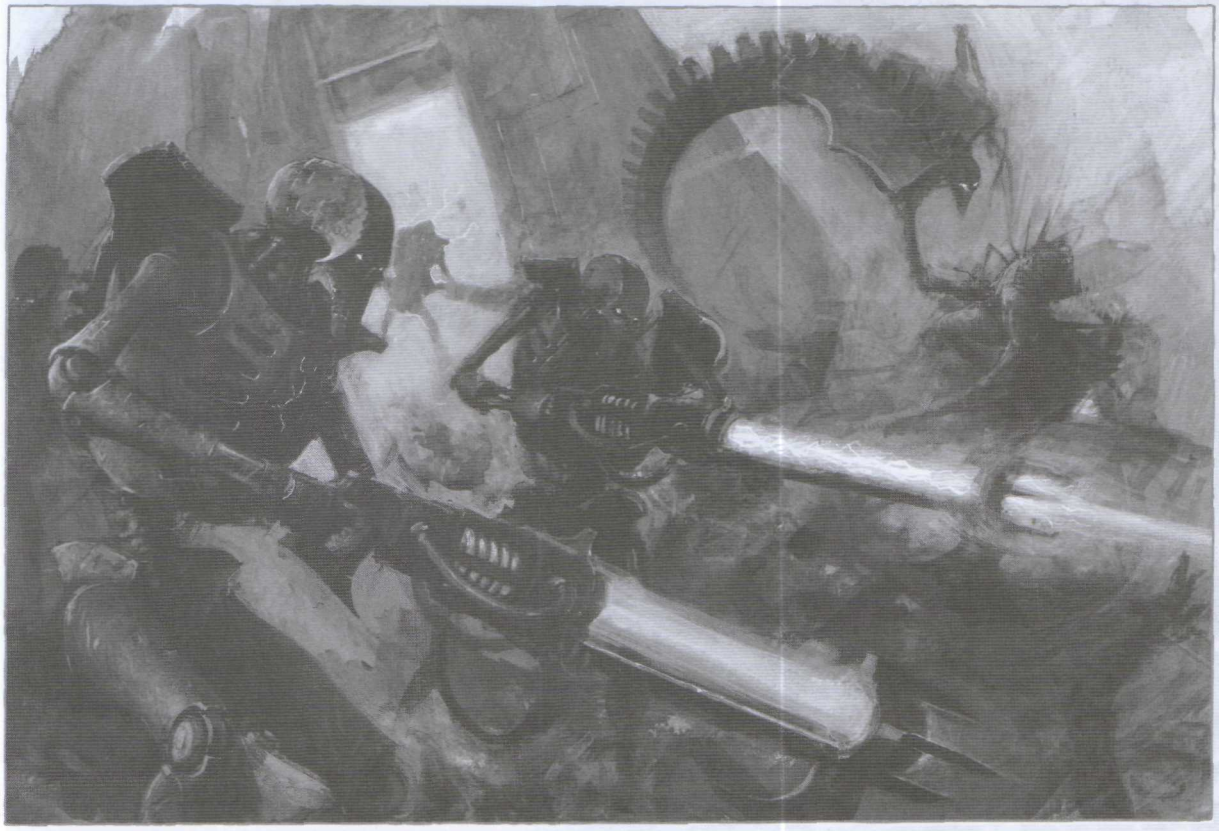
Некроны являются ходячей пародией на живых – металлические скелеты с консервирующими жидкостями, текущими из их сочленений, и с адским зеленым огнем, горящим в их глазах. Все Некроны, от самых простых воинов до самых великих Лордов, имеют сложную и эффективную систему восстановления, которая позволяет им оправляться от самых тяжелых повреждений. Если Некрон получает повреждения не совместимые с его «жизнью», он пропадает. Его тело (вернее, то, что от него остается) и разум телепортируются на ближайший гробничный мир, где пребывают в стазисе, пока не будет создано новое или восстановлено старое тело. Такое кажущееся функциональное бессмертие имеет свои недостатки. С каждой «смертью» связи в сущности разума Некрона

ослабевают, и со временем в нем остается все больше и больше программирования и все меньше и меньше души и личности. Со временем Некрон дегенерирует в бездумный автомат, способный лишь на одно – выполнять приказы своих Лордов. Более того, длительное пребывание в стазисе также ведет к дегенерации синаптических связей в «сущности разума», и в результате почти все Некроны, за редкими исключениями, дегенерировали до автоматического состояния за время сна.

Лорды Некронов – это движущая сила за спиной их расы. Они были вождями и повелителями при жизни, и остались ими после смерти. Они имеют гораздо более продвинутые тела и системы переноса разума, что позволяет им избежать дегенерации сущности как при смерти, так и при длительном стазисе. В результате почти все Лорды сохранили волю и воспоминания. Но не все сохранили свой разум. Наполненные завистью к расам живых, Лорды Некронов часто проводят кровавые чистки, убивая миллиарды в своей попытке вернуть время вспять и возвратить славные времена Древней Империи, или просто для того, чтобы унять свою злобу и гнев. Многие Лорды зашли еще дальше в деле сдвижения с ума. Они верят в то, что они древние боги, и их сущности инкорпорируются в гораздо более продвинутые и экстравагантные тела. Именно эти "боги" и возглавляют кампанию завоевания, порабощения и геноцида.

На полностью восстановленном гробничном мире обитают сотни Лордов, каждый из которых имеет свою заранее определенную роль в завоевании и жизни мира. Некоторые – строители и восстановители, повелевающие ордами Гробничных Пауков и волнами скарбов, строя новые пирамиды и восстанавливая поврежденные системы. Другие откапывают похороненные корабли и обследуют близлежащие системы на предмет минеральных ресурсов. Если Гробничный Мир не дожил до времени пробуждения нетронутым, то может получиться так, что часть Лордов, отвечающих за определенные функции, отсутствует. Это может привести к дисбалансу в работе мира. Например, некоторые имперские миры подвергаются нападению Некронов с регулярными интервалами, в одно и то же время, одними и теми же силами и в одном и том же месте, без какой-либо попытки одержать победу за счет применения продвинутой тактики. То, что воины, совершающие атаку, уничтожаются с завидной регулярностью, для Некронов значения не имеет. Сразу после того, как Гробничный Мир выращивает новые тела для павших, атака начинается снова.

Некроны почти всегда атакуют без предупреждения, телепортируясь из своих гробниц в глубинах планет прямо к цели. Некроны – непоколебимый противник, неудержимый в атаке и практически неуязвимый для огня. Обычная защита практически не дает преимуществ против Некронов. Продвинутая технология дает им возможность проходить даже через самые толстые стены или просто разбирать их на части, используя гаусовое оружие и корпускулярные хлысты. Сияющие ряды воинов и древние машины в полной тишине проходят через руины городов, оставляя за собой лишь почерневшие тела и смерть.



ПАДЕНИЕ ДАМНОСА

Мир, обращенный в руины пробудившейся угрозой – Некронами.



ДАМНОС

Горнорудная колония на Дамносе была основана во времена Великого Крестового Похода. Несмотря на то, что планета имеет большие запасы ценных минералов, у нее весьма низкий Эстимаре – Имперский Рейтинг, и потому весьма малочисленный гарнизон. Обитатели планеты и не подозревали, что их поселения построены на месте гораздо более древних мегаполисов, и что в глубинах их планеты спят и ждут своего часа те, кто назвал эту планету своей в первый раз…



Лорд Некронов

Кодовое обозначение: Отчаяние Пустоты

Ранее был замечен во время осады обрабатывающей фабрики на Танатосе, 874.973.M41

Воин-Некрон

Ссылки:

- Резня на Халахейме
- Верфь на Крастии
- Полярный Бастион
- Аркона Сити
- Зефирский Монастырь

Стандартный пехотинец в армиях Некронов

Оснащен оружием, которое использует теоретически невозможный эффект Гаусового разложения. дамантиум и керамит гораздо менее эффективны против этого оружия, чем против обычного, баллистического и энергетического.





274.973.M41
ОБНАРУЖЕНИЕ РУИН

Геотермально охлаждаемый ядерный реактор Дамнос Прайм был серьезно поврежден из-за сейсмической активности беспрецедентной силы. В процессе ремонта под слоем вечной мерзлоты были обнаружены древние руины неизвестного происхождения. Представители Адептус Механикус немедленно взяли обнаруженные руины под свою юрисдикцию. Несмотря на то, что исследователи не смогли проникнуть во внутренний круг руин, они обнаружили ядра инопланетных артефактов, и доставили их для исследования на близлежащий мир-фабрику Готи Мажорис.



779.973.M41 СКРЫТАЯ УГРОЗА

Фаланга за фалангой металлические воины Некронов вышли из того, что казалось руинами. Они обрушились на производственные комплексы Дамноса Прайм. Область конфликта оказалась накрыта пресекающим саваном, который заблокировал все методы связи и не позволит производственному комплексу просить помощи и сообщить о своей печальной судьбе. Неподготовленные к подобной атаке защитники комплекса были уничтожены в течение нескольких часов. Когда комплекс прекратил подавать сигналы, на исследование были посланы «Громобои» локальных сил самообороны. Ни один не вернулся.



850.973.M41 АТАКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Пресекающий саван развернулся далее на юг, накрывая все большую и большую площадь, в сторону Тирианского океана Дамноса Секундус. Фаланги Некронов двигались под эгидой савана и планомерно уничтожали все шахты и фабрики на пути. В это же время отделения Имперской Гвардии достигли Дамноса Прайм. Они обнаружили, что строения по большей части целы и невредимы, но не нашли следов ни атакующих, ни тех, кто ранее работал на фабриках. По мере продвижения зоны боевых действий на юг новости достигли имперского наместника на планете, и он немедленно отдал приказ о тотальной мобилизации всех доступных ему сил. Он также послал просьбу о помощи Ордену Космического Десанта Ультрамаринов, а сам скрылся в бункере класса «Протеус». Линкор «Благородный Дон» занял позицию на геостационарной орбите над столицей Дамноса, Каллеспортом, и приготовился обстреливать приближающихся Некронов.



850.973.M41 НЕКРОНЫ-ПОБЕДИТЕЛИ

Некроны напали на Каллеспорт. Во многом благодаря мельта-торпедам, которыми обстреливал Некронов «Благородный Дон», для сил Империи битва началась благоприятно. Когерентный луч энергии поразил «Благородного Дона», и тот рухнул на планету облаком обломков. Фаланги воинов-Некронов телепортировались за стены города, и планомерно уничтожали гвардейцев в их же бункерах. Наместник погиб, когда его бункер был пробит Гробничными Пауками и ордами Скарабеев. Прибывшие контингенты Ультрамаринов смогли провести серию отчаянных налетов и спасти немногих выживших. Дамнос теперь принадлежит Некронам.







ХОББИ WARHAMMER 40000

Этот раздел книги полностью посвящен красотам собирания и покраски полноценной армии для Warhammer 40000, а также интересным играм на профессиональном ландшафте. В первую очередь Вы найдете здесь отличную и красочную галерею существующих миниатюр для всех армий Warhammer 40000. Далее мы рассмотрим проблемы ландшафта, от расстановки на столе заранее купленного готового ландшафта «Games Workshop» до создания своих собственных игровых столов. Затем поговорим о пути расширения хобби, о выходе за пределы простой игры двух игроков друг с другом, например, о создании своих собственных сценариев, а также опишем правила кампании, когда результат предыдущей игры оказывает влияние на стартовые условия игры текущей. И в каждом подразделе Вы найдете массу примеров армий, собранных игроками по всему миру, а также покрашенных художниками компании «Games Workshop».

Среди звезд нет покоя, только
вечность боли
и кровопролития под хохот
безжалостных богов.

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ, ПОКРАСКА И ИГРЫ

Warhammer 40000 – это более чем игра, это целое хобби. Игроки в эту игру живут по всему миру и активно общаются, составляя большое сообщество. Разные игроки увлекаются разными аспектами хобби, будь то коллекционирование, покраска и конвертирование или сама игра. Warhammer 40000 предлагает неограниченные возможности во всех аспектах этого хобби.

Этот раздел посвящен тому, чтобы дать Вам возможность заглянуть в хобби Warhammer 40000 и понять, что именно будет интересно для Вас, и вообще какие увлекательные аспекты этого хобби существуют. Будь Вы новичок или опытный ветеран, в любом случае в этом разделе Вы найдете массу полезных и нужных советов, подсказок и источников вдохновения. В каждом подразделе теоретические объяснения по поводу того или иного аспекта хобби сопровождаются примерами «из жизни» и комментариями. Обширный мир хобби Warhammer 40000 разбит на следующие секции, которые Вы найдете в книге.

ГАЛЕРЕЯ

Галерея покрашенных миниатюр разных рас для Warhammer 40000 производства «Games Workshop».

КАК СОБРАТЬ АРМИЮ

В этом разделе Вы сможете прочитать, как собирать свою собственную армию, с чего начать, как подойти к проблеме и все такое прочее. Теоретические выкладки подкреплены разнообразными армиями игроков со всего мира.

Армия Орков несет черно-белые знаки клана Гоффов – этот клан считается брутальным и жестоким даже по меркам Орков, что говорит о многом.

На этом поле боя Вы можете видеть кратеры, холмы, руины и леса – все это дает так необходимое укрытие воинам обеих армий.



ПОКРАСКА
Здесь Вы найдете всю информацию, которая позволит Вам начать красить армию – от отдельных моделей до целых армий. Также Вы найдете информацию, которая поможет Вам создавать свои собственные цветовые схемы покраски и разрабатывать геральдику и маркировку для подразделений в Вашей армии. Все это сопровождается примерами покрашенных миниатюр и целых армий.

ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ
В этом разделе Вы найдете описание того, как следует «благоустраивать» поле боя для Ваших игр – от расстановки готовых элементов ландшафта на столе до создания своих собственных тематических столов.

ОТЧЕТ О БИТВЕ
В этом разделе Вы найдете обзор битвы, от комментариев игроков о том, почему они включили в свои армии именно эти подразделения, до описания того, что произошло во время битвы, и итогов – чему игроки научились в процессе.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ВАШИХ БИТВ
В этом разделе Вы найдете советы, как объединить Ваши игры в единую войну или кампанию. Также приведен пример кампании, который послужит Вам ориентиром.

СОЗДАНИЕ СВОИХ СОБСТВЕННЫХ СЦЕНАРИЕВ
В этом разделе мы поможем Вам создавать собственные сценарии – от полномасштабных засад до последних героических сражений безымянных героев. Также мы привели серию сценариев нашей разработки, которые могут послужить Вам примерами.

РАСШИРЕНИЕ ВАШЕЙ ИГРЫ
Здесь мы даем Вам представление о двух расширениях к игре Warhammer 40000 – «Города смерти» и «Апокалипсис». Эти расширения дают возможность играть в знакомую игру по-новому.

А ТАКЖЕ...
В конце Вы найдете раздел про сообщество игроков, их события и ресурсы.



Эти армии играют сценарий «Аннигиляция», используя расстановку лобового столкновения.

Космический Десант – это наиболее тактически гибкая армия в игре, одинаково эффективная в обороне и в нападении.

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ







Космические Десантники идут в бой, одетые в силовые доспехи и вооруженные смертоносными болтерами.



Капитан с Громовым Молотом.



Взводы Космического Десанта возглавляют сержанты.



Опустошитель с тяжелым болтером.



Разведчики проникают в тылы противника.



Штурмовые Десантники используют прыжковые ранцы, чтобы быстро перемещаться по полю боя.



Знаменосец Ордена Ультрамаринов.



Дредноуты – это массивные боевые машины, способные разорвать танк.



Капеллан с прыжковым ранцем.





Самые тяжелые доспехи, которые применяют Десантники, называются доспехами Тактического Дредноута или Терминаторскими доспехами.



Технодесантники следят за машинами Ордена.



Марнеус Келгар, Магистр Ордена Ультрамаринов.



Капеллан в Терминаторских Доспехах.



Ангелы Смерти сходят с небес в самом сердце противника.







Таинственные Десантники Ордена Темных Ангелов преследуют врагов, не зная жалости.



Ветеран Темных Ангелов.





Первая Рота Ордена Темных Ангелов известна как Крыло Смерти.



Капитан Темных Ангелов.





Терминатор-Библиарий Темных Ангелов.

Крыло Ворона Темных Ангелов охотится за врагами Ордена.



Коммандер Данте, магистр Ордена Кровавых Ангелов.



Кровавые Ангелы известны по всей Империи как самый агрессивный Орден.



Собрат Карбуло, Высший Сангвинарий.



Танк «Хищник» типа «Баал» назван так в честь родного мира Кровавых Ангелов.







Космические Волки собраны в Великие Роты, каждую из которых ведет в бой Волчий Лорд.



Рунный Жрец Космических Волков.



Черные Храмовники живут в вечном крестовом походе против врагов Империи, всегда на своих кораблях.





Высший Маршал Хельбрехт.



Капеллан Гримальдус.



Десантники Ордена Ультрамаринов защищают Имперский Кафедральный Собор.



Боевой взвод Ордена Белых Консулов.



Сержант Белых Молний.



Штурмовой Десантник Ордена Багровых Кулаков.



Ветеран Ангелов Сангвинуса.



Опустошитель Ордена Менторов.



Сержант Горящих Когтей.



Штурмовой Десантник Ордена Саламандр с огнеметом.



Орден Имперских Кулаков овеян славой.



Тактический Десантник Ордена Лордов Соколов.



Капитан Шрайк, Орден Вороньей Стражи.



Штурмовой Десантник Ордена Орлов Судьбы.



Десантник Ордена Кровавых Воронов с ауспексом.



Сержант Железных Дланей с бионическими имплантантами.

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ





Штурмовые войска Кадии известны своей стойкостью и отвагой.





Катачанские Воины Джунглей – упорные и изобретательные воины.



Камиссар Йаррик – спаситель Хайва Хадес.



Высопоставленный кадианский офицер.



Катачанский сержант.



Урсакар Е Грид, Лорд-Кастелян Кадии.



Востроянский командный взвод.



Кадианская команда тяжелого оружия с минометом.



Каждая команда включает двух людей – стрелка и заряжающего.



Валгалланский Ледяной Воин.



Мордианский Стальной Страж.



Востроянский снайпер.



Техножрец.



Огрины используют мощные пушки типа «Потрошитель», которые они также применяют в качестве дубинок.



«Стражи» – это небольшие шагающие машины, которые используются для разведки и прикрытия флангов.



Пехотный взвод штурмовых войск Кадии продвигается вперед под прикрытием танка типа «Леман Русс», основного боевого танка Имперской Гвардии.

СИЛЫ ИМПЕРИИ






Фанатичные Сестры Битвы составляют основу армии Святой Эклезиархии Терры.



Святая Целестина – Живая Святая.



Каждый орден возглавляет Канонесса.



Серафимы – это самые преданные из Сестер.



Инквизитор Ордо Херетикус.



Крестоносец.



Аколит.



Пилот Имперского Флота.



Инквизиторы вырывают с корнем скверну в Империи.



Карательная машина.



Мудрец.



Инквизитор Катеаз из Ордо Маллеус.



Ассассин храма Виндикар.



Ассассин храма Эверсор.



Ассассин храма Калидус.



Боец культа Смерти.





Серые Рыцари вычищают демоническую скверну оружием типа «Немезис» и инцинераторами.



Собрат-Капитан Серых Рыцарей Стерн.

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА



Десантники Хаоса Альфа Легиона.



Десантники Хаоса «Опустошенные».



Берсеркер Кхорна.



Чумной Десантник.



Начинающий Волшебник ведет в бой взвод Тысячи Сыновей.



Раптор Учеников Крови.



Демонический символ позволяет вызывать демонических союзников.



Одержимый Десантник Хаоса является вместилищем для демона.



Облитераторы могут создавать оружие из своего тела.



Судьба многих чемпионов Темных Богов – стать безумным и уродливым Порождением.



Владыка Хаоса с парой Грозовых Когтей.





Самые верные и могучие Десантники Хаоса одеты в древние Терминаторские доспехи.



Юный чемпион Черного Легиона.



Десантник Хаоса Несущих Смерть.



Ренегат из числа Налетчиков Харакона.



Одержимый Красный Корсар.



«Губители» – это инфернальные боевые машины, одержимые демоном Варпа.

ДЕМОНЫ ХАОСА



Розовый Ужас – малый демон Тзинтча.



Хвореносец – малый демон Нургла.



Демонесса – малый демон Слаанеша.



Кровотворец – малый демон Кхорна.



Чемпион Демонесс.



Огневики Тзинтча.



Чемпион Кровотворцев.



Музыкант Хвореносцев.



Выкормыш Слаанеша.



Кроводавец Кхорна.



Твари Нургла покрывают свои жертвы кислотной слизью.



Владыка Перемен – Великий Демон Тзинтча.



Эпидемий записывает результаты применения многочисленных чум Нургла и судьбы их неудачливых жертв.



Демонический «Сокрушитель Душ» идет в бой бок о бок с Демонессами и Кровотворцами.

ЭЛЬДАРЫ



Воин Аспекта Яростных Мстителей.



Воин Аспекта Воющих Баньши.



Воин Аспекта Пикирующих Ястребов.



Воин Аспекта Варп-пауков.



Воины Аспекта Жалящих Скорпионов преследуют свою жертву в мире теней.



Воин Аспекта Огненных Драконов.



Воин Аспекта Темных Жнецов.



Автархи ведут войска Эльдар в битву.



Смотрящие-В-Даль обозревают нити судьбы.



Эльдрад Ультран – Смотрящий-В-Даль мира Ультве.



Граждане искусственного мира сражаются, как гвардейцы.



Рейнджеры – непревзойденные разведчики и снайперы.



Призрачные Лорды – это конструкции из психо-кости, оживленные душами давно мертвых героев Эльдар.



Арлекины – это воины-танцоры Смеющегося Бога.



Колдун с Поющим копьем.



Джетбайки мира Саим-Хан идут в бой под прикрытием «Гадюк» и «Волновых Змей».

ОРКИ



Орки живут ради войны, они бросаются в бой под громогласные крики, размахивая брутальным и грубым оружием.



Меганобы вооружены комби-шутой и Силовыми Когтями.



Орочий Воевода должен быть большим, громогласным и хитрющим.



Чекабои не страдают от силы «Ваааагх!». Они ею наслаждаются.



Большие Меки конструируют самые разные виды оружия, от персональных генераторов силового поля до шоковых штурмовых пушек.



Управляемые Парнями Орков Дредноуты вооружены могучими Силовыми Когтями и пулеметами на любой вкус.



Босс Загструк, лидер эскадрона «Стервятников».



Сквиговал штопает раненных Орков.





Гретчины – это мелкие и трусливые зеленокожие, которые в бою собираются в большие толпы. Чтобы страшно не было.



Работорговец гонит эти большие толпы в сторону врага.



Орочья Тачила несется в бой со свом конвоем из Испепелил и боевыми мотоциклами.

ИМПЕРИЯ ТАУ



Следопыт с электромагнитной винтовкой.







Воины Огня, вооруженные самым современным оружием, составляют основу армий Тау.



Одухотворенные Тау пользуются непререкаемым авторитетом у воинов Тау.



Одухотворенный с церемониальным клинком.



Маскировочные доспехи типа XV25.



Воинственный коммандер Соколиный Глаз.



Коммандер Солнце Тени, Лидер Третьей Фазы Расширения.



Доспехи типа «Кризис XV8».



Воины Огня высаживаются из своего БМП типа «Скат».



Армии Тау включают представителей разных рас, таких как Круты.



Пожиратель Крут.



Команда снайперских Дронов и Воин Огня.



Острокрыл Веспидов.



Крут-Гончая.



Скиммер типа «Пиранья».



Крутокс.

ТИРАНИДЫ



Термаганты уродливы, злобны и имеют широкий спектр био-оружия.





Хармоганты невероятно быстры и способны разрезать любого противника своими когтями.



Тиран Улья ведет свой выводок в бой, окруженный Гвардейцами.



Воин-Тиранид.



Гаргойл. .



Равенеры нападают на врага из-под земли.



Карнифекс – это живой танк Тиранидов.





Генестилеры проникают на миры перед нападением на них Флотов-Ульев.



Стая Прожор.



Для многих Ликтор стал первым и единственным увиденным ими Тиранидом.



Зоантроп. .

ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ





Темные Эльдары – это пираты и налетчики, которые живут в царстве теней Камморага.



Вичи являются мастерами гладиаторского боя.



Аркон Темных Эльдар.



Инкуби – элитные телохранители.



Гротеск.



Мандрейк.



Гомункулус.



Джетбайкеры нападают на пост Тау.



Талос питается смертными судорогами умирающих жертв.

НЕКРОНЫ

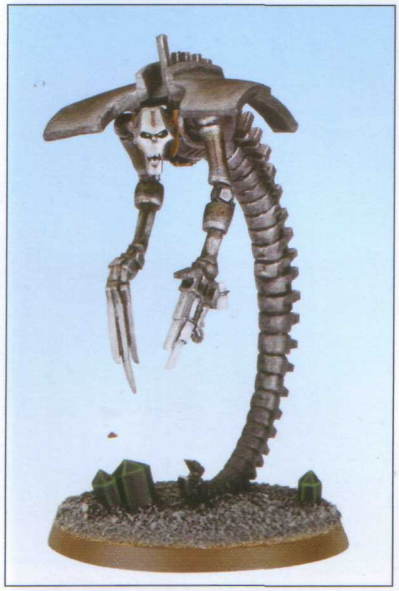


Воины Некронов пробуждаются в своих гробницах, где они проспали в стазисе бесчисленные эпохи.

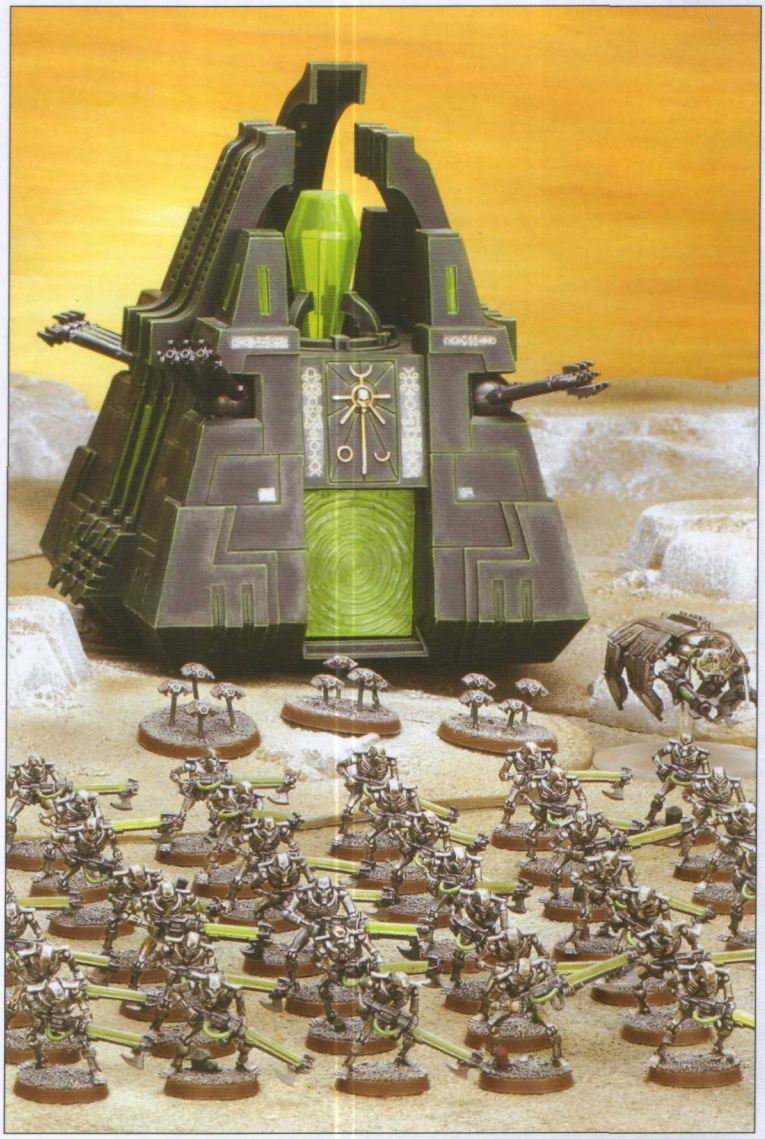
Лорд Некронов.



Бессмертные несут смертоносные Гаусовые бластеры.



Призраки могут проникать через стены, делая себя прозрачными.



Фаланги воинов-Некронов выходят из гробницы, чтобы собрать жатву смертей.

СОБИРАНИЕ АРМИИ

ВЫБОР ВАШЕЙ АРМИИ

Игроки начинают собирать свои армии по тем же причинам, по которым они становятся игроками. Новую армию можно начать, если вышли новые отличные миниатюры, если игроку понравилась история той или иной армии, или если хочется начать играть иной армией, тактически отличной от своих старых армий. Но чаще всего катализатором служит смесь этих причин.

Миниатюры

Миниатюры «Citadel» являются центром всего хобби Warhammer 40000. Многие игроки покупают миниатюры и составляют свои армии, ориентируясь только на красоту и стиль миниатюр, не обращая внимания на их реальный игровой потенциал. Каждая расовая линейка имеет свой стиль и класс, от технологически развитых Тау до орд злобных тварей армии Тиранидов.

История мира

Каждая армия имеет большой пласт истории, который важен для игрока и коллекционера. Космические Десантники – это благородные защитники человечества, в то время как Орки являют собой варварскую орду, которая стремится уничтожить всех и вся. История мира в том или ином виде публикуется в кодексах разных рас, а также в журнале «Белый Гном».

Игры

Каждая армия имеет свой собственный стиль игры на поле боя. Так, Эльдар быстры и маневренны, а Некроны *более медлительны, но при этом могут выдержать* большой поток направленного на них огня. Есть много возможных комбинаций скорости, стойкости и огневой мощи, и армий, которые подпадают под каждую из этих комбинаций.

Многие игроки выбирают для себя определенный стиль игры, например, предпочитая ближний бой подавляющей огневой мощи на расстоянии.

Нечто большее

Еще одна немаловажная причина собирать армию звучит как «А почему нет?». В конце концов, нет ничего приятнее самого процесса покупки, сборки и покраски армии. Хобби Warhammer 40000 – это в первую очередь отдых, так что не надо придумывать причины для того, чтобы хорошо провести время за сборкой очередной армии, даже если она десятая по счету.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Существует множество путей сбора армии. Самый простой и самый приятный путь – это покупка тех миниатюр, которые Вас более всего привлекают, и уж затем покупка тех подразделений, которые необходимы Вам для Вашей армии. Нет ничего приятнее того чувства, которое Вы испытываете, когда выводите на поле боя миниатюру или подразделение в первый раз.

Другие предпочитают более научный подход. Они сначала вырисовывают желанный Воинский Лист, и затем покупают армию одним махом.

Многие также покупают себе армии небольшими частями, чаще всего по одной коробке. Покупают, собирают и красят, а затем переходят далее, к следующему подразделению и следующей коробке. Чаще всего это помогает сконцентрироваться на основных подразделениях Вашей армии. То есть если Вы играете за Космический Десант, то первым делом можете купить себе тактический взвод и отточить на нем мастерство сборки и покраски.

Так что в хобби Warhammer 40000 нет правильного пути – кроме того, который приносит Вам наибольшее удовлетворение.



Каждая армия Warhammer 40000 имеет свой собственный кодекс. В каждом кодексе собраны Воинский Лист армии, ее история и галерея миниатюр с советами по покраске и конвертированию.



Коллекция Орков, представленная здесь, началась со стартовой коробки «Атака на Черный Предел». Оттуда взяты два отряда Парней, Воевода с Нобами и отряд Смертолетов. Все вместе они тянут на 350 очков. Такую армию легко покрасить за небольшой срок, и она идеально подходит для ознакомления с основными принципами расы Орков.

Вторая серия закупок добавляет в армию необходимую ей бронированную огневую мощь, орду Гротов и еще немного Парней для массовости армии.

Третья серия закупок добавляет в армию элитных подразделений и дополнительной огневой мощи. Байкеры и Испепелило представляют собой маневренную огневую мощь, а Поджигатели и Большой Мек с шоковой пушкой усиливают огневую составляющую армии.

УДАРНЫЙ КОНТИНГЕНТ УЛЬТРАМАРИНОВ

Многие коллекции и армии создаются по целому ряду причин, и армия Метта – пример такого подхода.

Метт является опытным игроком в Warhammer 40000. Космический Десант и Космический Десант Хаоса – это его любимые армии. Собирая армию Космического Десанта, он решил собрать полную боевую роту, но начать решил с более сбалансированного войска, которое смогло бы противостоять любому противнику.

Первым готовым подразделениям стали Капитан и тактический взвод. Они составили твердую основу армии. Метту нравится использовать яркие цвета, и он разрисовал своих Десантников геральдикой, которую почерпнул из нового кодекса Космического Десанта.

После нескольких игр Метт решил придать своему тактическому взводу «Носорог» в качестве транспорта. Это сделало его отряд идеальным для захвата целей. Также Метт обнаружил, что отряд Космического Десанта, высадившийся из «Носорога», способен обрушить на противника шквал огня, весьма чувствительный для любого врага.

За совсем небольшое время Метт прошел половину пути по сбору полноценной боевой роты. Его коллекция позволяет ему выводить на поле боя самые разнообразные комбинации боевых подразделений. На странице 244 Вы найдете его армию, участвующую в отчете о битве с Эльдарами Фила Келли.



Черный кант на наплечниках указывает на то, что эти Десантники принадлежат к 5-й роте Ордена Ультрамаринов.



Метт покрасил этот Дредноут сразу после того, как покрасил свой третий тактический взвод.



Танк типа «Хищник» добавляет в армию мобильную огневую мощь.





Технодесантники содержат в порядке машины Ордена.



ШТУРМОВОЙ ВЫВОДОК ТИРАНИДОВ

Эта армия Тиранидов была призвана к жизни благодаря кусочку из истории мира, который Вы можете прочитать здесь же. В книгах правил и кодексах много таких отрывков, так что готовьтесь к занимательному чтению.

Дейв Тейлор – хоббист, который любит собирать армии, основанные на истории мира. Его воображение может захватить иллюстрация в кодексе, часть описания подразделения, приведенная там же, история в книге правил или в «Белом Гноме». В данном случае Дейв черпал вдохновение в приведенном ниже отрывке, описывающем атаку Флота-Улья «Кракен» на искусственный мир Йанден.

Залы и коридоры Йандена быстро наполнились мерзостными ордами Тиранидов, двойная волна накрывала искусственный мир шипящей и скрежещущей смертью. Битва охватила все, что только можно. Среди кристаллиновых деревьев Пикирующие Ястребы вели опасный и жестокий воздушный бой с Гаргойлами, а Жалящие Скорпионы – бой на истощение с ордами Термагантов, которые прорывались через коридоры. Танки типа «Сокол» охотились на Карнифексов, когда те разрушали сложные скульптурные бастионы Крепости Слез. На ступенях Храма Азурана Яростные Мстители вели кровавый бой с бесконечными ордами Хармогантов. Но все и вся гибло под массой атакующих, и несмотря на то, что Тираниды платили чудовищную цену за каждый шаг, этого было недостаточно.

Отрывок из «Судьбы Эльдар»



Армию ведет в бой устрашающий Тиран Улья. Одна из его многочисленных жертв украшает его подставку.





Поставки моделей были оформлены как пол залов искусственного мира.



Тираниды Флота «Кракен» прорываются через ряды защитников мира Йанден.



Летающие подставки Гаргойлов специально сделаны так, чтобы быть похожими на кристаллические деревья в садах Эльдар.



Дейв использовал небольшие части от разных эльдарских моделей, чтобы украсить подставки своих Тиранидов.

УДАРНЫЙ КАДР ТАУ

Эта армия принадлежит опытному, известному турнирному игроку Полу Скотту. Его армия Тау собрана по критериям играбельности и эффективности – для участия в турнире.

Пол давно был фанатом армии Тау, и в результате собрал большую и впечатляющую армию. Пол часто принимает участие в лигах, турнирах и прочих игровых мероприятиях, наслаждаясь соревнованиями одновременно в умении играть, умении общаться и умении красить, а также возможностью встречать новых людей. Играя на подобных мероприятиях, Дейв выбирает из своей обширной коллекции армию, которая дает ему наибольший шанс в игре.

ТУРНИРНАЯ АРМИЯ НА 1500 ОЧКОВ

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Коммандер Шас'Эль – 97 очков
Плазменная пушка, фузионный бластер, прицельная матрица, имплантированный мультитрекер.

Коммандер Шас'Эль – 97 очков
Плазменная пушка, фузионный бластер, прицельная матрица, имплантированный мультитрекер.

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Лидер команды доспехов типа «Кризис» – 67 очков
Плазменная пушка, ракетница, имплантированный мультитрекер.

Лидер команды доспехов типа «Кризис» – 67 очков
Плазменная пушка, ракетница, имплантированный мультитрекер.

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Воины Огня – 66 очков
6 воинов, фотонные гранаты.

Круты Пожиратели – 100 очков
10 Крутов, 5 Гончих.

Круты Пожиратели – 100 очков
10 Крутов, 5 Гончих.

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Команда следопытов – 167 очков
6 следопытов, «Скат» с прицельной матрицей и мультитрекером.

Команда следопытов – 167 очков
6 следопытов, «Скат» с прицельной матрицей и мультитрекером.

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Танк типа «Акула» – 165 очков
Электромагнитная пушка, многоствольные пушки, мультитрекер, ложные цели.

Танк типа «Акула» – 165 очков
Электромагнитная пушка, многоствольные пушки, мультитрекер, ложные цели.

3 команды снайперских Дронов – 240 очков

Армия Тау как нельзя лучше соответствует вкусам Пола. Она маневренна, и в опытных руках Пола ее маневренность позволяет ей использовать свою огневую мощь на полную катушку, несмотря на то, что иногда эта мощь не имеет необходимой дальности применения. Концентрируя усилия нескольких своих подразделений на одном изолированном отряде противника, Пол может уничтожить армию врага в коротком, но разрушительном боевом столкновении. Пол отмечает, что подобный подход приносит ему успех почти со всеми противниками, хотя следует сказать, что больше всего проблем создают ему Некроны.



Доспехи в армии Пола вооружены смесью противотанкового и противопехотного оружия; так как все доспехи представляют собой подразделение из одной модели, то уничтожать их можно только по одному.



Круты отлично подходят для захвата целей, особенно в лесах.



Следопыты используют свое специальное правило «Разведчики», чтобы угрожать противнику с первого тура.



Тактика Тау основывается на использовании мобильной огневой мощи. Способность доспехов типа «Кризис» отпрыгивать обратно в укрытие делает их весьма сложными для поимки противниками.



ПОКРАСКА

Нет ничего красивее и тематичнее, чем две прекрасно покрашенные армии, вступающие в бой на игровом столе.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Покраска миниатюр – это отдельное и весьма интересное хобби, и информацию о различных техниках покраски можно почерпнуть из множества разнообразных книг. Если Вы никогда не красили миниатюры, то самый простой способ начать – это взять и попробовать. При желании весьма легко найти разнообразные советы и уроки – например, в журнале «Белый Гном» или на сайте «Games Workshop». Если рядом с Вами есть магазин, торгующий товарами «Games Workshop», то там же Вы можете купить отдельную книгу, которая специально сконцентрирована на покраске миниатюр для Warhammer – «Как красить миниатюры "Citadel"».



Детальную информацию по покраске для новичков и опытных ветеранов можно найти в книге «Как красить миниатюры "Citadel"».

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Самый простой способ начать красить хорошо – это опыт. Даже самые лучшие покрасчики «Games Workshop» начинали, как и все остальные новички – с самого начала. Если Вы начинающий или более опытный, но осваивающий новую технику покрасчик, начните тренироваться на тех моделях, которых занимают в Вашей армии место основных солдат. Они самые многочисленные и часто самые простые. По мере того, как Вы будете красить, будет расти Ваш опыт. По мере обретения опыта Вы можете переходить на все более и более сложные и важные миниатюры – элитные подразделения, специальных персонажей и вообще любимые модели.

ПОКРАСКА АРМИИ

Если Вы не имеете опыта покраски, то красить модели по одной – это лучший выход. Но если Вы ставите перед собой цель покрасить полную армию, такой подход может потребовать весьма много времени. Крася миниатюры сериями, Вы можете существенно ускорить процесс. При конвейерной покраске можно наносить один и тот же цвет на целую серию моделей, прежде чем переходить к следующему цвету или высветлению. К тому времени, когда Вы покрасите все модели в линии, первые модели уже подсохнут и будут готовы безболезненно принять новый слой краски.

Многие игроки стараются получить армию, пригодную для турнирной игры, то есть полностью покрашенную, как можно быстрее, и выбирают самые простые методы покраски. Иные игроки стараются каждую модель в армии и всю армию в целом сделать произведением искусства, и тратят часы и часы на то, чтобы достичь этого результата. Между этими двумя крайностями находимся мы – все остальные игроки и коллекционеры, для которых покраска – это важная и интересная часть хобби.





Космические Десантники дают игрокам возможность попробовать свои силы в нанесении героических цветов, гордых гербов и изощренной геральдики.



Орки – зеленые, и часто несут метки принадлежности к определенным племенам и кланам. Такие метки можно найти во многих местах, но чаще всего они наносятся на доспехи.



Тау красят свои доспехи для наилучшего маскировочного эффекта.



Существует множество полков Имперской Гвардии, и все они используют характерный стиль милитари и часто применяют камуфляж.



Некроны – металлические и монохромные.



Эльдары выбирают цвета по принадлежности либо к определенному искусственному миру, либо к воинскому Аспекту. В любом случае они используют яркие и броские цвета.



Десантники Хаоса также используют яркие цвета и броские гербы.

ГОТОВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Этот взвод Красных Корсаров покрашен в соответствии с цветовой схемой и с применением геральдики, которая более подробно описана в кодексе Космического Десанта Хаоса. Эти модели покрашены одной серией, начиная с красного цвета доспехов.



Каждая миниатюра была загрунтована цветом Chaos Black. Далее красные детали доспехов были покрашены сначала цветом Mechrite Red, далее цветом Blood Red, а затем высветлены цветом Blazing Orange.



Чтобы выделить в подразделении Чемпиона, он был собран с головой без шлема.



Металлические части доспехов и оружия были пролиты черными чернилами, прежде чем быть высветленными.









Иконография Красных Корсаров была нанесена как рисунок на наплечники доспехов.



Подставки были обмазаны клеем ПВА, а затем обмокнуты в песок. После полного высыхания песочная поверхность была покрашена в соответствии с подставками всей остальной армии.

ГОТОВАЯ АРМИЯ

Здесь Вы видите это же подразделение как часть полноценной армии. Все модели несут цвета Красных Корсаров в разной комбинации.



Та же самая палитра цветов из красного и черного использована для покраски всех моделей в армии, включая танк «Хищник». Это придает армии единый вид, но в то же время цвета использованы более свободно, чем для лояльных Десантников: в конце концов, это предатели. Гурон Черное Сердце хорошо выделяется на фоне остальной армии и является хорошей центральной фигурой для нее.

ОРДЕНА, ПОЛКИ И КЛАНЫ

Вселенная Warhammer 40000 предлагает практически бесконечную вариативность цветовых схем и стилей, которые Вы можете использовать для покраски Вашей армии.

Многие красят свои модели в те цвета, которые находят наиболее подходящими для себя, но многие также используют уже готовые и традиционные для вселенной цветовые схемы и стили, стремятся достичь «исторической достоверности» для армии. Какие цвета будет нести Ваша армия в бою? Какие значи отличия есть у ее членов? Какие знаки отличия выделяют лидеров подразделений и армии на поле боя? Ответы на все эти вопросы Вы найдете в соответствующем кодексе армии, а также в журнале «Белый Гном», на сайте «Games Workshop» и в книгах производства «Forge World» и «Black Library».

Многие фракции поделены на разнообразные части. Например, Космический Десант разделен на более чем тысячу Орденов, каждый со своей цветовой схемой и геральдикой. Имперская Гвардия набирается на сотнях тысяч планет и, соответственно, имеет сотни тысяч цветовых схем и стилей. Это значит, что Вы можете использовать уже готовые многочисленные цветовые схемы для покраски Вашей армии, или придумать что-то свое, и это «свое» вполне будет вписываться в идеологию вселенной.

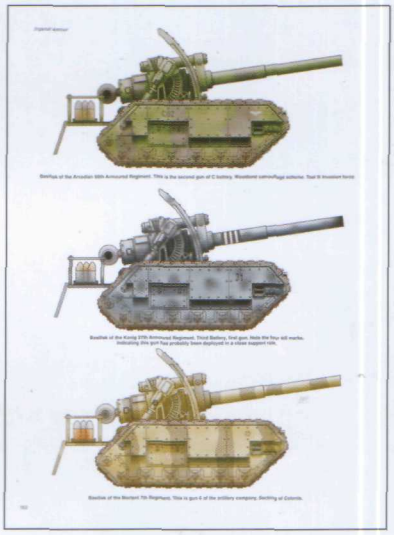
Многие армии предполагают одинаковый внешний вид и стиль для всех моделей, но есть армии, которые являются настоящим взрывом разнообразных цветов. Например, армии Космического Десанта Хаоса могут включать войска из разных Легионов, а Орочьи орды – воинов из разных кланов и племен.



Иконография и дизайн в кодексе Темных Ангелов.



Схемы покраски Арлекинов в журнале «Белый Гном».



Камуфляж «Василиска» в книге «Имперская броня», часть 1.



Ортодоксальные Ордена в книге «Инсигниум Астартес».

СОЗДАНИЕ СВОЕГО СТИЛЯ

Многие игроки часто создают свои собственные армии на основе существующих. Они создают новый Орден Космического Десанта, полк Имперской Гвардии, Септ Тау или Флот-Улей Тиранидов. Они придумывают для своего детища название, цветовую схему, геральдику и даже историю создания и славных побед.

Самый простой способ создать что-то свое – это использовать в качестве основы что-то уже готовое. Для примера возьмем Орден Темных Ангелов. Они используют в качестве основы цветовой схемы темно-зеленый цвет, с добавление цвета кости, черного и красного.

Если взять эту цветовую схему и просто изменить пропорции и места применения готовых цветов, то таким образом Вы получите цветовую схему для Ордена наследника Темных Ангелов.

Для тех, кто хочет создать свой собственный цвет и стиль армии, никаких ограничений нет. Вся линейка моделей «Citadel» может быть использована без ограничений; множество примеров Вы можете найти в книгах «Games Workshop» и других производителей. Книги, фильмы, сериалы и компьютерные игры – все это может стать основой для Вашей армии.

КОНВЕРТИРОВАНИЕ МИНИАТЮР

Многие игроки занимаются так называемым конвертированием миниатюр, то есть перелепкой и репозиционированием моделей, чтобы создать по-настоящему уникальные модели для своей армии. Конвертирование принимает формы от простого комбинирования разных пластиковых наборов до амбициозных проектов полного создания модели с нуля.



Ветеран-Сержант имеет голову, взятую он набора Коммандера Космического Десанта – простая, но эффектная конверсия.



Десантник Хаоса несет символ из набора Мародеров Warhammer Fantasy Battles.



Орочий Ноб вооружен большой хряпой, которая собрана из разнообразных пластиковых и металлических орочьих деталей и пластиковой трубки.



Орочий Смертолет, собранный из деталей набора Космического Десанта и полистирола.



Эти доспехи типа «Броадсайд» были репозиционированы с использованием листового пластика и двухкомпонентной модельной шпаклевки, известной как green stuff.



Эта конверсия Волшебника Космического Десанта Хаоса создана игроком, который захотел иметь в своей армии Волшебника с прыжковым ранцем и более «хаотичным» внешним видом.



Канонесса Сестер Битвы сильно перелеплена с использованием green stuff'a, и получилась почти новая модель.

ЭЛЬДАРЫ ИСКУССТВЕННОГО МИРА АЛАИТОК

Некоторые игроки так увлекаются моделированием, что каждая модель в их армии представляет собой уникальный образец конвертирования и покраски. Один из примеров – это эльдарская армия Джона Шиффера.

Джон решил покрасить свою армию в гамме искусственного мира Алаиток, вдохновленный ее цветами. Разработав цветовую схему и метод ее нанесения на модели, Джон создал конвейерную систему, которая позволила ему весьма быстро покрасить все подразделения в армии.

Выбор армии во многом продиктован техникой покраски и желанием создать красивый внешний вид для нее. Большие модели, такие как танки и боевые шагатели, включены в армию для того, чтобы было куда наносить характерный для Алаитока синий с переливами цвет.





Джон снабдил своих гвардейцев головами с капюшонами, взятыми из набора Лесных Эльфов Warhammer Fantasy Battles.

Чтобы достичь характерного для Алаитока синего в разводах цвета, используется техника стриплинга. Кисточка макается в краску, а затем «тыкается» в модель, что оставляет красивые и нерегулярные разводы. Полный эффект достигается последовательным использованием нескольких цветов.







Этот рейнджер моделирован так, как будто он скрывается за руинами.



Эксклюзивные конверсии придают армии уникальный вид.



Этот Призрачный Лорд смоделирован так, как будто он, используя свое огненное копье как снайперскую винтовку, охотится на врага.

СЛУГИ КХОРНА

Каждая миниатюра в армии Эндрю Тейлора покрашена с максимальным вниманием к деталям, от демонических лиц, нарисованных на всех доспехах, до бурлящей лавы под ногами этих Берсеркеров.

Эндрю Тейлор – весьма известный и опытный хоббист, который полностью погружается во все аспекты хобби. Он часто принимает участие в гранд-турнирах, и известен там качеством своих армий. На этих страницах Вы найдете его армию, которая полностью посвящена Кхорну.

Эта армия – прекрасный пример коллекции, которая персонализирована от первой до последней миниатюры. Цвета Кхорна – красный и медный, черепа и символы Кровавого Бога широко использованы в моделировании и покраске, что сразу без всяких сомнений указывает, кому принадлежит армия. Креативность армии и качество исполнения просто поражают всеобщее воображение.

То, что выделяет армию сильнее всего – это скалящиеся демонические лица на каждой ровной поверхности всех доспехов. Несмотря на кажущуюся сложность, такое лицо делается в четыре штриха. Но для того, чтобы нанести их все, требуются олимпийское терпение и твердая рука!





Каждая миниатюра в армии собрана в динамической позе, покрыта светящимися рунами и демоническими лицами. На подставках смоделирована кипящая лава.



На этой модели цепь использована для того, чтобы присоединить топор к жутко выглядящему мясницкому крюку.



Чтобы сделать «рабочий» конец этой алебарды, использована деталь из набора Орков.



В момент одержимости демоном сила Варпа поднимает этого Берсеркера в небеса.

Демонические лица на доспехах нарисованы тонкими линиями с последовательным использованием все более и более светлого цвета.











Даже в то время, когда планета распадается на глазах, служители Кхорна озабочены только тем, кому бы пустить кровь.



Искаженные и мутировавшие, эти Одержимые, наверное, самое опасное подразделение во всей армии.

ПОЛЕ БОЯ

По всей галактике война идет среди изрытых кратерами пустошей, переполненных жителями Городов-Ульев, горнорудных колоний на астроидах и смертоносных чужеродных джунглей. Красивый модельный игровой стол не только прекрасно смотрится во время игры, но и придает ей тактическую глубину.

Использование ландшафта во время битвы является очень хорошим дополнением к игре, и не только потому, что наличие ландшафта дает Вашим воинам столь необходимое укрытие, но и потому, что, *располагая даже одни и те же элементы* ландшафта на столе по-разному, Вы можете полностью изменить тактический рисунок и исход битвы.

Ландшафт также придает игре необходимый оттенок. Вместо того чтобы просто двигаться по плоскому столу, Ваши войска отважно пробираются через руины городов и селений. Они прорубают себе путь через чужеродные джунгли или идут на отчаянный штурм несокрушимой крепости врага.

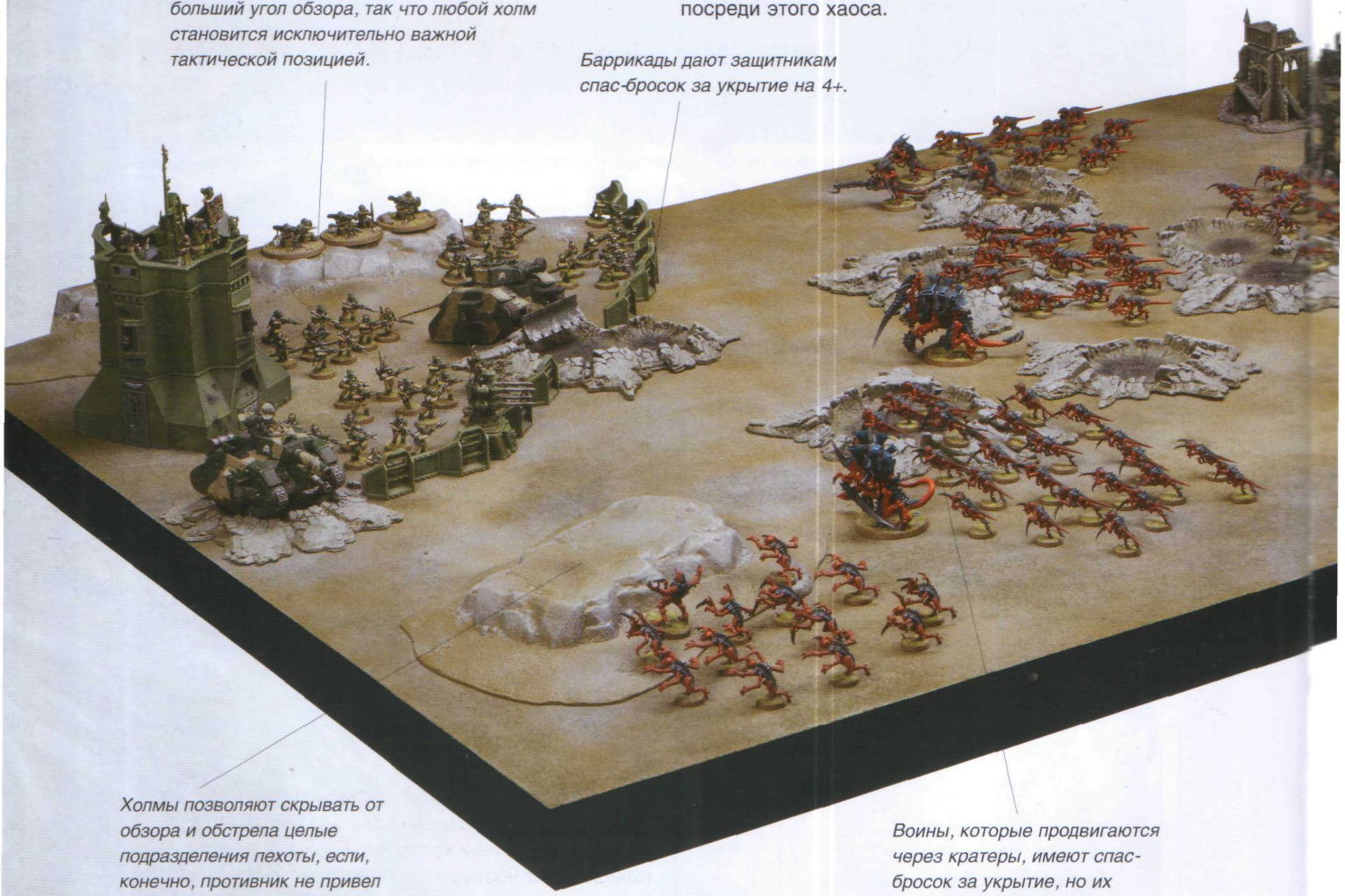
В магазинах «Games Workshop» Вы сможете найти широкий выбор игрового ландшафта – такого, какой показан на фотографии ниже. Многие игроки также делают собственный ландшафт и даже целые игровые столы. Примеры элементов ландшафта и столов приведены далее.

Опустошенная зона войны

Показанное ниже поле боя представляет собой опустошенный войной участок суши, покрытый кратерами от взрывов и остатками разрушенных зданий, с небольшим укрепленным постом посреди этого хаоса.

Модели на возвышенности имеют гораздо больший угол обзора, так что любой холм становится исключительно важной тактической позицией.

Баррикады дают защитникам спас-бросок за укрытие на 4+.

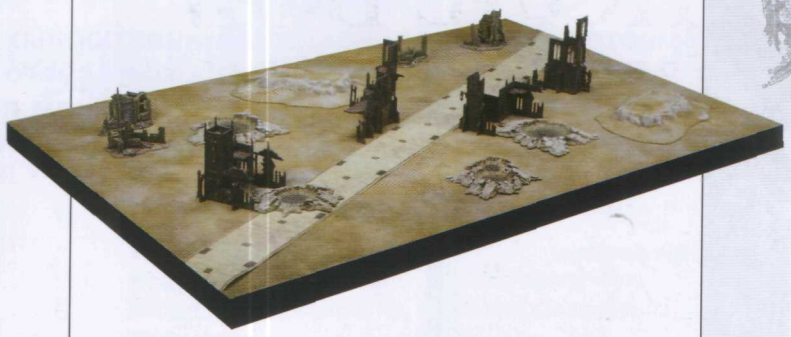


Холмы позволяют скрывать от обзора и обстрела целые подразделения пехоты, если, конечно, противник не привел в бой навесное оружие.

Воины, которые продвигаются через кратеры, имеют спас-бросок за укрытие, но их скорость снижена.



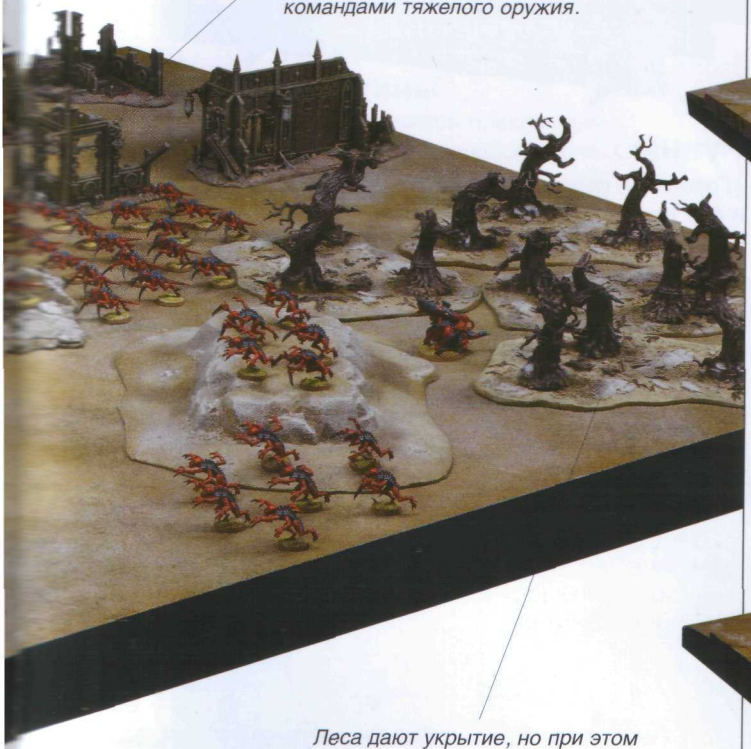
Имперская артиллерийская позиция прорвана ордами Тиранидов.

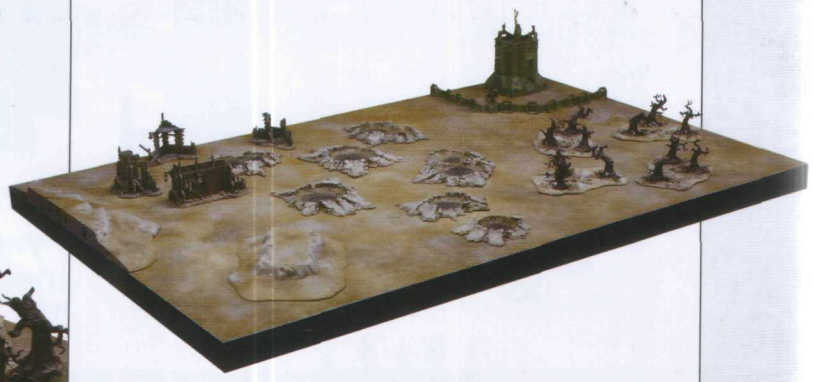


Разрушенное поселение

С добавлением городских руин большего размера мы создали на столе развалины имперского поселения. Игра на таком столе будет кровавой и уникальной, смертельные огневые бои будут вспыхивать там и тут среди руин и кратеров.

Разрушенные здания дают укрытие и возвышенную позицию, так что многие армии занимают такие позиции подразделениями снайперов или командами тяжелого оружия.





Нейтральная полоса

Это поле боя представляет собой нейтральную полосу между линиями фронта двух сражающихся сторон. В центре практически нет укрытий, если не считать кратеров, но опытный командир сможет правильно использовать то немногое, что он имеет здесь.

Леса дают укрытие, но при этом замедляют движение. Для машин леса – это вообще опасный ландшафт, и они могут там застрять, потеряв подвижность.



Дикая местность

Этот регион отдален от основных театров боевых действий (пока), и здесь больше деревьев и холмов, чем руин и кратеров. Древний монолит придает местности нужный настрой, а обломки шаттла указывают на то, что рядом идет война.

ФИРМЕННЫЙ ЛАНДШАФТ

Вместе с широким спектром миниатюрных солдатиков «Games Workshop» производит также большой набор игрового ландшафта. Многие наборы ландшафта могут быть собраны в разном порядке – это гарантия, что никакие два здания или строения на поле боя не будут одинаковыми.



Манофакторум

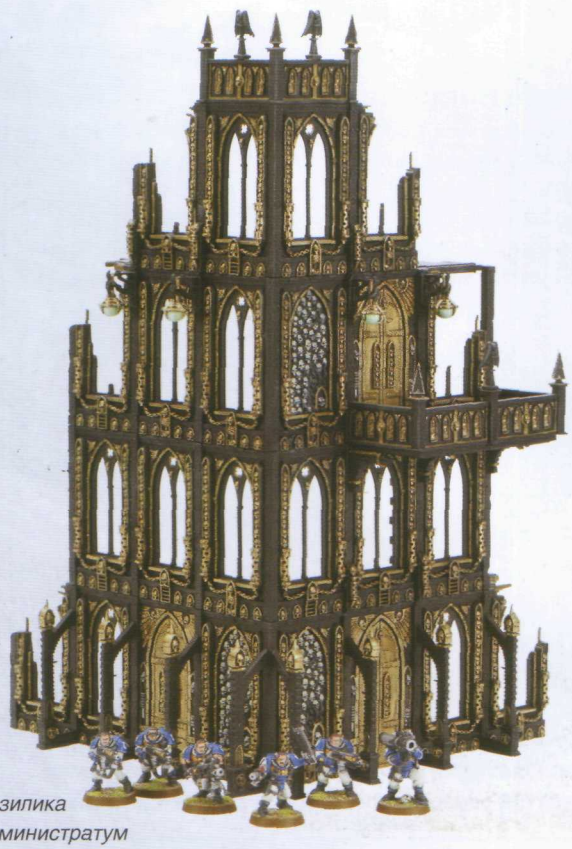


Санктум Империалис

Руины

«Городские руины» являются модульным набором, и все три набора полностью совместимы друг с другом, что позволит Вам собирать совершенно уникальные конструкции. И хотя такие руины требуют гораздо более уверенной работы кистью, чем обычно, они имеют богатую деталировку, которую Вы можете подчеркнуть, если хотите.

В игре руины служат в качестве укрытия, в качестве опорных точек сопротивления, блокируют линию видимости. Использование таких руин самым существенным образом изменит Ваши игры, ибо подразделения обеих сторон будут пытаться занять эти защищаемые и удобные для стрельбы места. Если захотите, Вы можете занять значительную часть стола руинами, что придаст игре вполне определенный тактический рисунок.



Базилика Администратум



Баррикады и стены

Баррикады и стены не блокируют линию видимости, но дают хорошее укрытие.





Кратеры

Кратеры могут занимать на столе приличную площадь, давая укрытие, но не закрывая линию видимости.



Древние руины

Древние руины являются прекрасным центральным местом на любом столе. Они могут быть как храмом, где поклоняются мерзким Богам Хаоса, так и останками древней цивилизации, которая доигралась в войнушку.

Полевые аксессуары

Набор полевых аксессуаров поможет Вам не только украсить поле боя и другие элементы ландшафта, но и создать отличные цели для сценариев, как показано на странице 253.



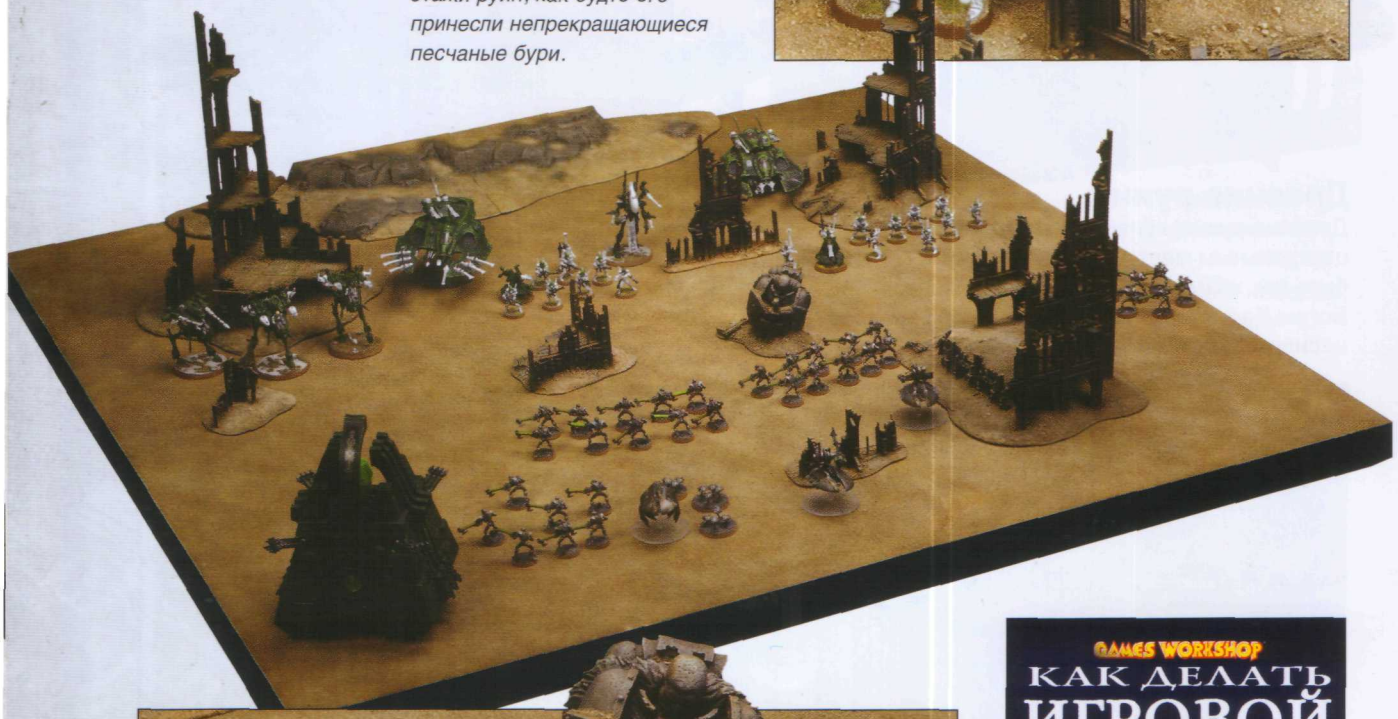
РУИНЫ АРОТА

Уничтоженное в века давно минувшие, имперское поселение медленно погружается в пески. Теперь на песках планеты ведут свои сражения воины совсем иных рас, чье могущество минуло уже тогда, когда люди только начинали свой путь к звездам.

Эта пустынная луна некогда была процветающей зеленой планетой. Чтобы отобразить процесс медленного погружения руин города в пески, каждый элемент помещен на свою подставку, а подставка покрашена в цвет стола, что визуально соединяет сам стол и ландшафт. Это прекрасный пример того, как можно придать оригинальность готовым элементам ландшафта «Games Workshop».

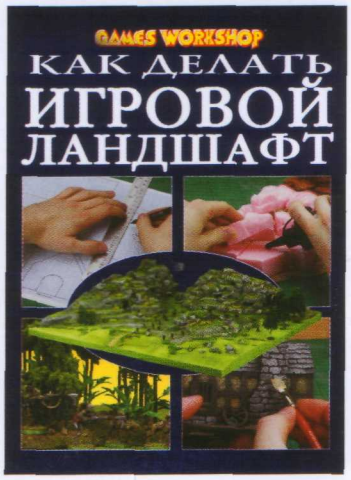


Песок нанесен также на первые этажи руин, как будто его принесли непрекращающиеся песчаные бури.





Неудержимые Некроны нападают из засады на отряд Эльдар.



Более подробный курс создания ландшафта Вы найдете в книге «Как делать игровой ландшафт».

ГОРНОРУДНАЯ КОЛОНИЯ НА ВОЛКРОНЕ

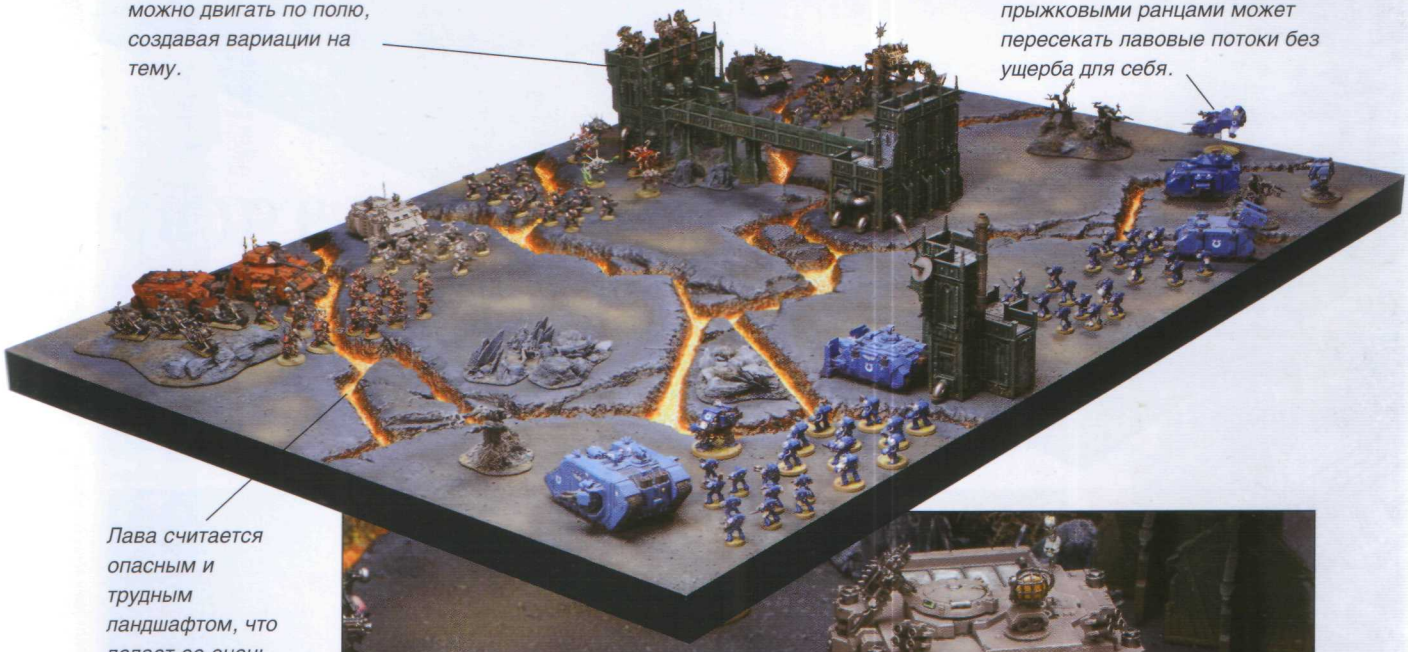
Растерзанная добычей полезных ископаемых до полного разрушения, планета Волкрон гибнет на глазах, и раскаленная магма выплескивается на поле боя. Мало кто может пересечь лавовые потоки без риска для жизни.



Этот игровой стол сделан из большого листа пенопласта, а лавовые потоки вырезаны прямо в нем, чтобы создать полноценный трехмерный эффект. Полностью смоделированные игровые столы, такие как этот, изготавливать труднее всего, но при этом они являются самой лучшей игровой поверхностью.

Горы камня и строения горнорудной колонии можно двигать по полю, создавая вариации на тему.

Только скиммеры и пехота с прыжковыми ранцами может пересекать лавовые потоки без ущерба для себя.



Лава считается опасным и трудным ландшафтом, что делает ее очень опасной для всех видов пехоты.



Ультрамарины и Десантники Хаоса сталкиваются в жестокой схватке посреди лавовых полей.

КОЛОНИЯ ФИ'РИОС

По мере того как Тау расширяют свою империю, они быстро колонизуют все новые и новые территории.

Фи'Риос, во многом подобная родной планете Тау, являет собой пустыни и саванны.

Выеденные ветром столбы сделаны из множества слоев пенопласта, которые покрашены в цвет стола.

Центральным элементом на столе стало здание контрольного центра колонии вместе с посадочной площадкой.

Строения Тау представляют собой коммуникационные антенны, сеть которых связывает империю Тау в единое целое.

На столе смоделированы ступенчатые холмы, которые сильно облегчают манипуляции миниатюрами на нем.



Силы Тау защищают свою колонию.

ДЕВСТВЕННЫЙ МИР КАИЛИТ

Глубоко в джунглях Каилита можно найти давно забытый портал в Паутину.



Древние эльдарские руины вырезаны из пенопласта.

Мелкие элементы ландшафта в разных играх могут быть размещены по-разному.

Участки джунглей сделаны из пластиковых деревьев, поставленных на общую подставку.

ФОРТ БОРКРУЛ

Воевода Боркрул собирает свои парней и технику для них, чтобы начать свой персональный «Ваааагх!».

Цитадель Боркрула украшена специальными прибамбасами, которые указывают на то, какой он крутой и классный Воевода.



Орочьи баррикады сделаны из обрезков пластика и остатков самых разных наборов.

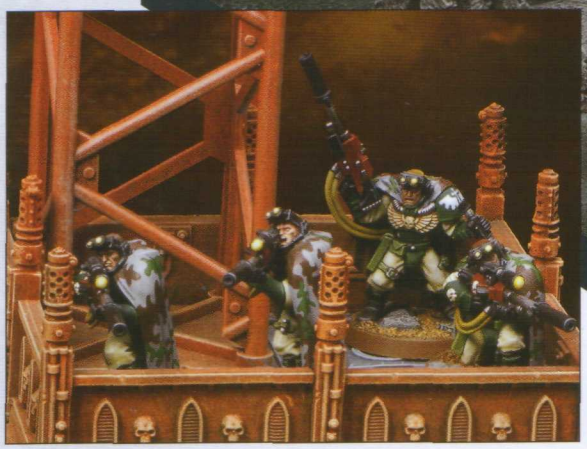
Орки строят свои здания из мусора, который они собирают на десятках полей сражений. Они все подряд украшают рунами своих Воевод, своих богов и останками тех, кто проявил несогласие с их виденьем мира.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СТАНЦИЯ B8400761

Где-то в глубине Восточной Окраины комплекс сенсоров и авгуров собирает информацию и высматривает признаки вторжения.



Десантники Ордена Темных Ангелов защищают пост от вторжения.



Башня является идеальной позицией для снайперов.

Такое поле боя сразу наводит на мысль о специальных сценариях и кинематографических спасениях от врагов. На странице 270 мы использовали это поле боя для сценария, в котором Магос Генетор Адептус Механикус должен бежать с этого поста до того, как он падет под натиском врагов.



Посадочная площадка является отличной целью в игре.

Любое подразделение, которое отважится в открытую пересекать этот мост, вне всякого сомнения, понесет серьезные потери.

То, что значительная часть стола является открытой местностью, означает, что каждое подразделение, которое не имеет транспортной машины, должно перемещаться очень быстро, или будет уничтожено. Вот здесь очень помогает правило Бега.

ИМПЕРСКИЙ ДВОРЕЦ

Когда церковный мир Аркост был подвергнут вторжению Десантников Хаоса, Имперский Дворец в столице планеты стал местом сбора всех верных Императору сил.



Среди руин и развалин силы Света отчаянно сражаются, чтобы отбросить силы Тьмы.

Опустошители защищают основную дверь в кафедральный собор.

Могучие Кровавые Ангелы готовы сокрушить богомерзких Ренегатов Хаоса.

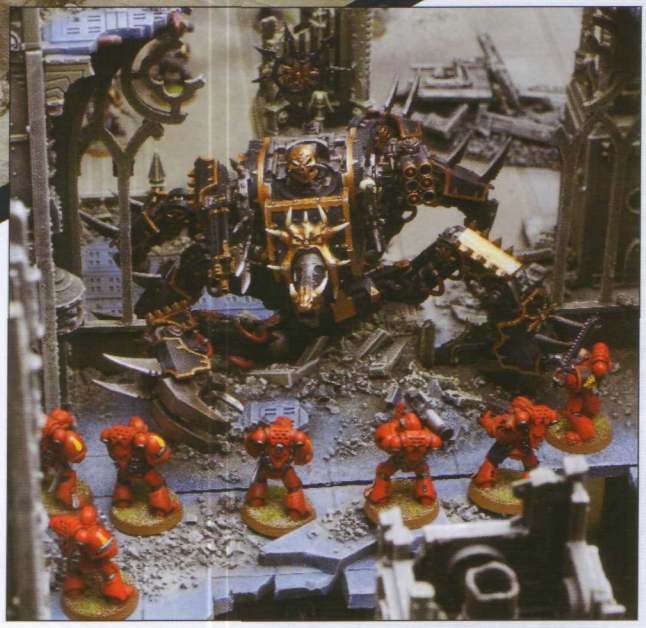


Переходы и убежища дают моделям разные уровни для того, чтобы успешно сражаться.

Внутри дворца, где нет линии обзора, среди руин и развалин, бой превращается в жестокую рукопашную мясорубку.

Открытая местность перед входом в собор покрыта кратерами.

«Губитель» прорывается в здание, не обращая внимания на стены.



БИТВЫ

Warhammer 40000 предлагает возможности, ограниченные только Вашим воображением. От простых стандартных сценариев до длительных кампаний на картах, от засад и отчаянных последних битв до апокалиптических сражений – все это доступно Вам в игре Warhammer.

Каким бы ни был Ваш путь в хобби, первыми шагами к нему будут стандартные сценарии. Поиграв несколько раз с разными противниками (а может, несколько сотен раз – как получится), Вы вскоре поймете возможности и недостатки Вашей армии, а также возможности и недостатки других армий в сравнении с Вашей. Вы будете детально описывать славные победы, которые Вы одержите на полях сражений, и тщательно замалчивать *те поражения, которые Вы потерпели.* Дружественная вражда возникнет между Вами и другими игроками, и Ваши старые противники будут раз за разом пытаться превзойти Вас на полях сражений – с переменным успехом. Вы будете испытывать новые тактики, новые варианты армий, и даже собирать армии по новой, с нуля, в попытках настигнуть победу.

Со временем Вы обнаружите, что оказались в дружественном и знакомом кругу единомышленников, объединяемым единым подходом к игре. Кто-то тяготеет к жесткому и бескомпромиссному турнирному стилю игры, выжимая из кодекса и правил все возможное и используя нюансы правил и формулировок как острый клинок в своей руке. Кто-то же использует игру как попытку погрузиться в иной, волшебный мир и провести там часы своей жизни.

Некоторые люди идут дальше в развитии истории мира, играя в длительные, связанные единой историей и правилами кампании. В конце кампании игрок, который собрал наибольший список побед, становится победителем кампании, но все участники этого события получают свой заряд хорошего настроения от времяпрепровождения за любимым хобби.

Также можно придумывать свои собственные сценарии и даже их наборы, связанные единой историей или игровой темой. Часто сценарии подбираются под специфические армии, поля сражений или условия боя, чтобы придать играм новый вкус.

Все это описано в разделе «Битвы». Если Вы хотите организовать кампанию, придумать свои сценарии или запустить лигу, то этот раздел для Вас. Здесь Вы найдете множество полезных советов и драгоценные горсти опыта, набранные игроками по всему миру.







КРОВЬ НА ПЕСКЕ

В этом отчете о битве два игрока сражаются друг с другом на игровом столе. Каждый из них – опытный игрок в Warhammer 40000, и каждый имеет впечатляющий список побед. Прочитайте же этот отчет о трудной, но безумно интересной игре.

РАТЬ УЛЬТВЭ

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Смотрящий-В-Даль Ариниаи
Камень души, руны внимательности, психосилы «Проклятие» и «Фортуна» **140 оч.**

3 колдуна **75 оч.**

Аватар Каина **155 оч.**

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

8 Воющих Баньши
Включая Экзарха с Казнителем и экзаршьей способностью «Боевой Клич» **155 оч.**

Волновая Змея «Ветреный Охотник»
со спаренными звездными пушками **125 оч.**

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

10 Яростных Мстителей
Включая Экзарха с экзаршьей способностью «Буря Клинков», мерцающим щитом и силовым оружием **162 оч.**

10 гвардейцев-защитников
Включая платформу с Огненным Копьем, под командой Колдуна Раелоти с Поющим Копьем **138 оч.**

10 штурмовых гвардейцев
Включая две фузионные пушки, под командой Колдуна Итилиса с Поющим Копьем и психосилой «Усиление» **135 оч.**

3 гвардейца на мотоциклах **66 оч.**

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

5 Темных Жнецов
Включая Экзарха с экзаршьей способностью «Быстрая Стрельба» **207 оч.**

Призрачный Лорд Т'Ларис
С Огненным Копьем и одушевленным клинком **140 оч.**

ВСЕГО 1498 очков

ДРЕВНЕЕ СОПЕРНИЧЕСТВО

Фил: Я и Метт являемся постоянными соперниками в играх вот уже более девяти лет. Он любит действовать мне на нервы тем, что постоянно успешно бросает свой десантный спас-бросок, а я ему – тем, что активно применяю изощренную эльдарскую тактику. Так что наши игры всегда наполнены непрекращающимся фаном и движимы вперед чувством дружественного соперничества.

Моя оригинальная эльдарская армия была специально предназначена для того, чтобы уничтожать твердокаменные армии Космического Десанта. Но со временем я перешел к более сбалансированным силам. Ныне моя армия включает большое количество гвардейцев и псайкеров, которых поддерживают ужасающие машины ближнего боя, такие как Аватар или Призрачный Лорд. Так как мы решили играть сценарий «Захватить и удержать» (страница 91), то мой боевой план заключался в том, чтобы основные силы отвлекли и связали его прямым фронтальным натиском, а мои Баньши, штурмовые гвардейцы и джетбайки тем временем сделают быстрый бросок по флангу прямо к цели. При должной удаче мои фронтовые силы свяжут его армию, а стрелковые подразделения (Жнецы, гвардейцы-защитники и Мстители) будут оказывать огневую поддержку и отражать попытки Метта осуществить фланговый обход ко мне.



Фил сражался с армией Метта много раз и до этого.

Отчеты о битвах, которые обычно публикуются в журнале «Белый Гном», показывают опытных игроков, которые ведут на игровых столах битвы прекрасно покрашенными армиями.

Все читатели «Белого Гнома» в один голос говорят, что «Отчеты» – это одна из самых популярных и интересных рубрик журнала. Это прекрасный источник идей для армии, интересных тактик и хитроумных трюков. Самую интересную часть часто пишут сами игроки – это вступление перед игрой (описание того, как подбиралась армия и каков план боевых действий) и послеигровые комментарии, когда игроки анализируют ход игры и рассматривают свои ошибки.

ЗАКЛЯТЫЙ ДРУГ

Метт: Я играю с Филом гораздо дольше, чем готов припомнить. В течение этих лет я использовал против него несколько Орденов Космического Десанта. По большей части это были Черные Храмовники, но с недавнего времени моим любимым Орденом стали Ультрамарины.

В давние времена почти все мои армии были ориентированы на стремительную атаку и рукопашный бой, но потом я решил собрать армию на основе тактических взводов, что дает мне несколько хороших подразделений, способных занимать цели. Мой план битвы был таков: я хотел сформировать твердый боевой центр, состоящий из тактического взвода, Дредноута, «Хищника» и Опустошителей. Они должны были выбить все большое и злобное с дальнего расстояния и защитить мою цель. Остальные подразделения во главе с Капитаном должны были обойти основные силы Эльдар по флангу, старясь захватить его цель и полагаясь на то, что центральная группировка удержит Эльдар. Штурмовой взвод возлагает на себя цель удержать другой фланг – ну или задержать противника достаточно долго для того, чтобы огневая группировка в центре его пощипала.



Метт и Фил обмениваются традиционным рукопожатием перед игрой.

5-Я РОТА УЛЬТРАМАРИНОВ

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Капитан Октавиус
Грозовой Коготь и плазменный пистолет **125 оч.**

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Дредноут
С штурмовой пушкой **125 оч.**

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

5 разведчиков
С болтерами **90 оч.**

10 тактических Десантников
Включая огнемет и ракетомет **170 оч.**

«Носорог»
С ракетой-охотником **50 оч.**

10 тактических Десантников
Включая огнемет и ракетомет **170 оч.**

«Носорог» **35 оч.**

10 тактических Десантников
Включая огнемет и тяжелый болтер **170 оч.**

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

10 штурмовых Десантников
Включая Ветерана-Сержанта с Силовым Кулаком **235 оч.**

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

10 Опустошителей
С 2 лазерными пушками и 2 мультимельтами **245 оч.**

«Хищник»
С автоматической пушкой и 2 тяжелыми болтерами **85 оч.**

ВСЕГО 1500 очков

БИТВА В РАЗГАРЕ

Битва быстро развернулась во всей своей кровавой славе. То, что Вы видите на карте – это положение на момент середины игры, когда оба игрока с переменным успехом пытались прорваться к цели противника и выбить ее из его рук.

Превосходящее оружие Эльдар собрало богатую жатву среди пехоты Космического Десанта. Но Метт поставил перед собой цель прорваться через огонь врага и нанести удар туда, где он будет наиболее чувствительным – по основным боевым подразделениям Эльдар, тем самым лишив Эльдар самой возможности захватывать цели. Фил же, с другой стороны, бросил все свои штурмовые подразделения в лобовую атаку по центру, надеясь отвлечь Метта от того, что истинная угроза приближается к нему по левому флангу.



Темные Жнецы, выставленные на тактически выгодной позиции на холме, собрали богатую жатву жизней Космического Десанта на раннем этапе игры.

ТЯЖЕЛЫЙ ДОЛГ
«Хищник-Деструктор» буквально втоптал отряд гвардейцев в землю пушками и гусеницами во время удачного танкового шока.



ДУЭЛЬ ДО СМЕРТИ
В центре схватки Призрачный Лорд прорвался через ливень огня, который на него обрушивал Дредноут Космического Десанта, и вступил с ним в близкий персональный бой на кулачках. Здесь же произошла историческая дуэль между Капитаном Октавиусом и Смотрящим-В-Даль.

Гвардейцы в битве играли двойственную роль. Они удерживали родную цель Эльдар и одновременно обстреливали танки противника из Огненного Копья.



НЕОЖИДАННАЯ АТАКА

Разведчики Космического Десанта использовали свою способность выходить с фланга для того, чтобы выйти с края стола Эльдар и в последний ход, перебив всех гвардейцев, захватить цель Эльдар.

ЦЕЛЬ 1

Ультрамарины были вынуждены высадиться из «Носорога» благодаря меткой стрельбе Огненного Копья взвода гвардейцев в лесу.



ВЫСТРЕЛ В ГОЛОВУ

Буквально за ход до того, как Аватар был готов броситься на подразделение Десанта в центре, Капитан Октавиус метким выстрелом из плазменного пистолета лишил его последней раны.



ФЛАНГОВАЯ АТАКА

Ультрамариновский штурмовой взвод перехватил фланговые силы Эльдар, и даже полностью уничтожил отряд гвардейцев на джетбайках, но контратака Баньшей закончилась для взвода весьма печально. Все это позволило отряду штурмовых гвардейцев в конце концов проникнуть в тыл врага.

КОГДА ОСЕЛА ПЫЛЬ...

Из шести раундов жестокой схватки Эльдары вышли с тяжелыми потерями, но с победой за спиной. Их основные боевые подразделения оказались в 3 дюймах от обеих целей, а оставшиеся подразделения Космического Десанта были слишком далеко. Метт предпринял яростную атаку на эльдарскую цель с участием двух тактических взводов в «Носорогах» и разведчиков, но Огненное Копье остановило оба «Носорога» и заставило взводы высаживаться из них, оказавшись перед лицом Аватара и Призрачного Лорда. Аватар пал под огнем лазерных пушек, но тем не менее Десантники вступили в бой с Призрачным Лордом и Смотрящим-В-Даль с его свитой. Несмотря на начальный успех Метта в деле перехвата джетбайков на левом фланге штурмовым взводом, Баньши достаточно быстро перебили прыгающую пехоту, и имели время для того, чтобы быстро переместиться к нужному месту. Опустошители сломали план Баньшей, сбив их «Волновую Змею», а затем отважные воительницы пали под огнем остальных сил Метта. Тем временем скромный отряд штурмовых гвардейцев прокрался к позиции Космического Десанта, используя поврежденный «Хищник» как укрытие (хотя одного гвардейца он задавил благодаря успешному танковому шоку). Несмотря ни на что, именно эти гвардейцы спасли день, отбросив подразделение Десанта от их цели, в то время как второе подразделение гвардейцев удержало таки родную цель Эльдар.



ПСИХОСИЛА

С самого начала цементирующим подразделением в армии Фила был его Смотрящий-В-Даль. Он постоянно использовал «Фортуну» и «Проклятие» для поддержки подразделений Эльдар, победил в дуэли Капитана Космического Десанта, и после этого сумел атаковать отряды Космического Десанта, которые пытались обойти Эльдар с фланга. Не так плохо для старичка.

НИКОГДА НЕ НЕДООЦЕНИВАЙТЕ ЭЛЬДАР

Фил: Ну что же, мой обманный маневр в центре сработал как нельзя лучше и отвлек силы Метта как раз так, как мне было надо. В игре я, кстати, имел больше везения, чем обычно (чаще всего это сильная сторона Метта) – но что поделаешь, иногда вам везет просто так.

Тем не менее ключевым моментом победной тактики Эльдар является использование подразделений для того, для чего они предназначены. Темные Жнецы отлично показали себя на ранних стадиях игры, все вместе они выбили за время игры 16 Десантников. Несмотря на то, что Аватар получил целый поток огня, он также сыграл важную роль – до ближнего боя мой



Призрачный Лорд дошел почти невредимым. Комбинация Призрачного Лорда и Смотрящего-В-Даль вместе с телохранителями-колдунами позволила мне намертво остановить продвижение Метта и спасти мой отряд гвардейцев от того, чтобы он был пережеван потоком болтерного огня. Использование подразделений для поддержки друг друга – это важная часть игры в Warhammer 40000.

Игра, как всегда, содержала целую россыпь отличных моментов, особенно в той части, когда пытаешься предпринять что-то необычное или рискованное. Конечно, удачный танковый шок мог склонить игру в пользу Мета, как и его обход отрядом разведчиков, но ирония заключается в том, что перед игрой Метт спросил меня, не сошел ли я с ума, беря в игру отряд штурмовых гвардейцев. А ведь они и выиграли игру для меня. Так что никогда не недооценивайте остроухих…

ОГЛУШЕННЫЙ, НО НЕ ПОБЕЖДЕННЫЙ…

Метт: Несмотря на финальный результат, игра все время балансировала на грани – до последней пары туров она могла легко склониться в любую сторону. Так или иначе, мой план сработал как надо. Аватар пал под огнем моей центральной группировки, джетбайки были успешно перехвачены и перемолоты вместе с Баньшами, а Яростные Мстители пали под ливнем болтерных снарядов.

Что стоило мне пары седых волос, так это отряд Темных Жнецов. Они практически в одиночку остановили мою атаку на эльдарскую цель. Я не смог сосредоточить нужный объем огневой мощи на их позиции, и большую часть игры они могли просто убивать, все что хотели.

В следующей игре с Филом я кое-что сделаю по-другому. Я, вне всякого сомнения, расположу свою центральную группировку дальше в тылу своей армии, вне дальности стрельбы Жнецов. Также я отметил, что у Фила мало противотанкового оружия, так что большее количество танков («Защитник» или пара) сильно повысит мои шансы. Библиарий с психическим усилителем сделал бы использование психосил гораздо более затруднительным для Фила. Тем не менее, я думаю, что поступил правильно, игнорируя гвардейцев. Они не могут нанести моей армии существенного вреда, вред в основном наносят Аспектные Воины. Вы многому можете научиться в ходе хорошей и трудной игры.

И в следующий раз Фил не будет таким удачливым.

ТАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ – БОЕВЫЕ ВЗВОДЫ

Способность тактических, опустошительных и разведывательных взводов Космического Десанта разделять свои подразделения из 10 человек на 2 подразделения по 5 человек является хорошим тактическим ходом. Это дает игроку за Космический Десант вдвое больше боеспособных подразделений для захвата целей и гибкость в плане стрельбы по разным целям.





КАМПАНИЯ «ДОРОГА К СЛАВЕ»

Обретя опыт игры, проведя несколько битв один на один, Вы теперь готовы попробовать свои силы в кампании из нескольких связанных между собой сценариев.

СОЕДИНЕНИЕ ВАШИХ ИГР

Кампания – это серия битв, которые связаны между собой тем или иным методом. По мере того как Вы двигаетесь по дереву кампании, Ваши армии обрастают опытом и историями войны. Кампании часто включают дополнительные правила, которые позволяют результатам прошлых битв оказывать воздействие на начальные условия последующих. Продолжительность кампании обычно зависит от самих игроков. Некоторые из них проводят кампанию за один уикенд, некоторые, наоборот, растягивают ее на многие и многие недели.

Если Вы хотели бы принять участие в кампании, но не знаете, с чего начать, прочитайте пример кампании, описанный на последующих страницах.

В конце раздела Вы найдете также пример того, как два игрока сыграли описанную выше кампанию, а также того, как можно добавить к кампании дополнительные правила и фичи. Последняя секция посвящена тем, кто уже имеет опыт проведения кампаний и готов продолжать это дело.

«ДОРОГА К СЛАВЕ»

Компания включает пять битв. Все сценарии вполне стандартные, но успех на одном этапе битвы дает определенные преимущества на другом этапе, что придает кампании чувство единства целей.

Чтобы сделать эту кампанию доступной для всех армий, мы решили не делать для кампании никакой специфической истории. Так что решить, кто сражается и ради чего, должны Вы сами.

Основой истории является предыстория о том, что две армии сражались друг с другом годами, но так и не могли сломить друг друга. И тогда на театр боевых действий прибыл новый командир (Вы!), который полон решимости сломить сопротивление врага и решить ход войны в пользу своей стороны.

Слава Вашей расы лежит на Ваших плечах. Не подведите!



КАК ПРОВЕСТИ КАМПАНИЮ

Провести кампанию весьма просто – два игрока просто последовательно играют пять представленных здесь сценариев. Считайте, что это кусочки более крупного военного столкновения.

Битва номер один служит стартовой точкой для войны, но истинное значение этого боя не будет раскрыто до финальной схватки, когда победоносные войска вернутся обратно в эпицентр битвы. В битве номер два обе стороны стремятся доминировать на нейтральной полосе, выискивая слабые точки в обороне противника. Найдя слабую точку в обороне противника, победитель в битве номер два пытается закрепить успех в битве номер три, в то время как проигравший собирает отчаянную контратаку. Война расширяется в битве номер четыре и достигает апогея в штурме штаба противника в битве номер пять.

БИТВЫ

Каждая битва описана в формате, который дан ниже:

Брифинг перед битвой

Описание боевых задач обеих сторон и комментарии по поводу роли битвы в общей картине войны (кампании).

Проведение битвы

Тут описано, какой сценарий и какая зона расстановки используются в битве. Здесь же описаны те преимущества, которые имеет победитель прошлых этапов кампании (если таковые есть).

Цели

Здесь описано, что представляют собой цели и где они должны быть размещены, если это применимо.

Ландшафт

Тут дается руководство по тому, какой ландшафт следует использовать в той или иной битве. Конечно, эта инструкция не является обязательной, Вы можете подкорректировать ее в соответствии с содержимым своей коллекции. Собрав базовый набор ландшафта, Вы будете иметь весь необходимый ландшафт для всей кампании. Вы, конечно, можете моделировать для кампании и специальные элементы ландшафта.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Кампания заканчивается пятой битвой, в которой решается судьба всей войны. Победитель пятой битвы становится и победителем всей кампании.

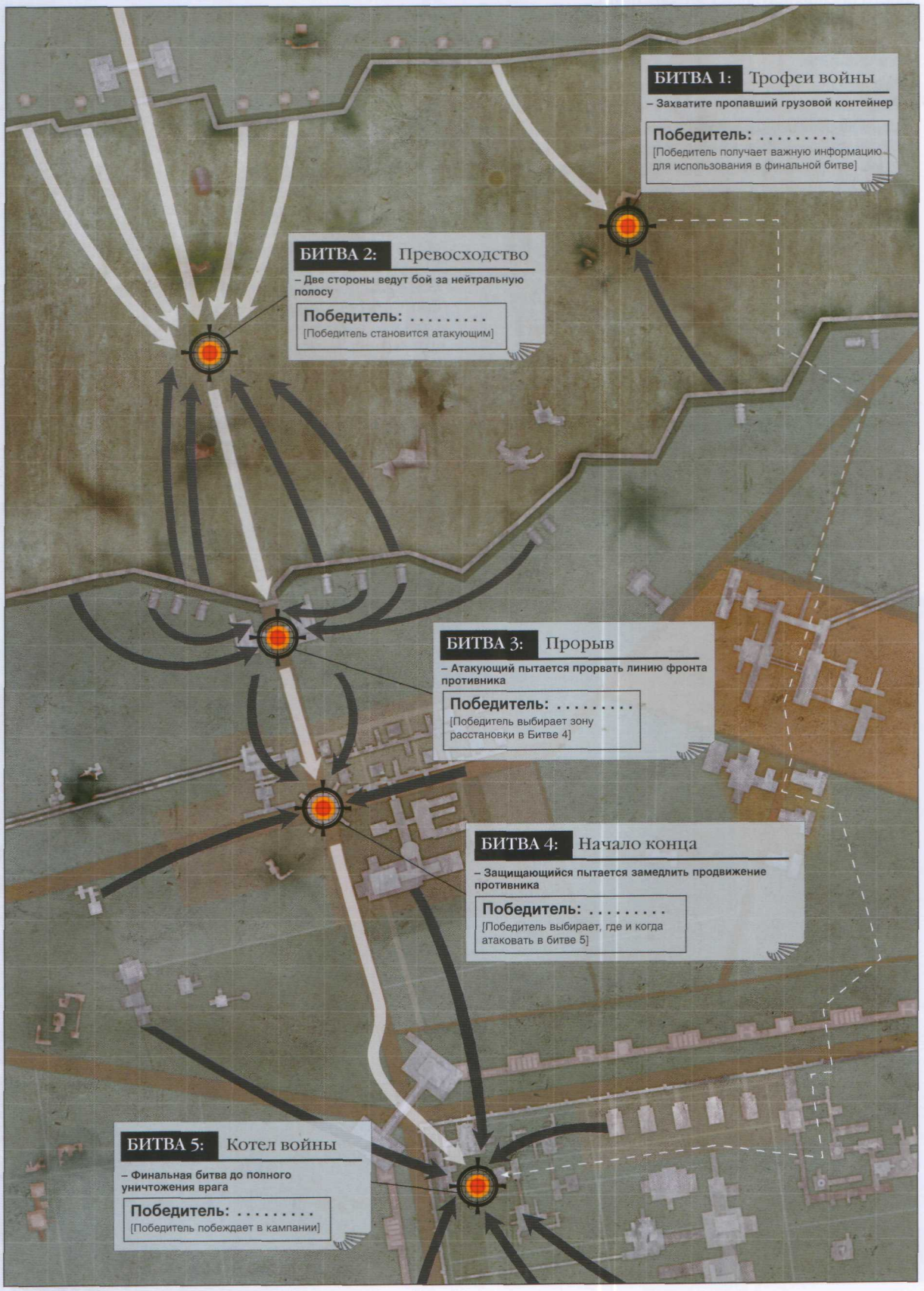


В любой армии баланс есть ключ к успеху. Коммандер, который полагается только на тяжелое оружие, будет превзойден в маневре. Коммандер, который полагается на ближний бой, будет уничтожен огнем противника. Каждый элемент должен действовать в гармонии со всеми остальными, и хорошая армия будет больше, чем сумма всех ее частей.

Тактика Империалис



ОБЗОР КАМПАНИИ



БИТВА 1 – ТРОФЕИ ВОЙНЫ

В то время как обе стороны готовятся к возобновлению боевых действий, важная миссия по перевозке критического груза пошла вразнос, и контейнер упал посреди нейтральной полосы. Обе стороны во всеоружии готовы захватить военный трофей.

Брифинг перед битвой

Эта битва является своеобразным прологом для основной кампании, и она проходит до того, как начинается основное наступление по всем фронтам. Обе стороны выслали свои контингенты, чтобы захватить попавший на нейтральную полосу важный груз. Важно то, солдаты на поле боя не знают, что они захватывают, и содержание контейнеров будет открыто только после того, как они будут доставлены верховному главнокомандованию.

Проведение битвы

Битва 1 – это сценарий типа 2Контроль над территорией», который использует расстановку «Алая Заря». Детали и того, и другого можно найти в соответствующем разделе правил.

Цели

Цели сценария выставляются так, как они выставляются в сценарии «Контроль над территорией».

Ландшафт

Контейнеры разбросаны по территории, которая в последние месяцы видела мало боев. Стол должен отображать дикую местность; используйте имеющиеся у Вас холмы, леса и подобные элементы ландшафта.

После расстановки своих сил оцените ситуацию. Оцените свою силу, как и силу Ваших врагов. Помните о своих целях, и постарайтесь определить, какие цели преследует враг. Тот, кто сражается без понимания, как, зачем и каким образом действовать, сам себя ставит в проигрышное положение.

Собрание сочинений о Войне

МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ



Выше Вы можете видеть маркеры, собранные из набора «Аксессуаров поля боя». Второй маркер сделан из лишнего знамени из набора Космического Десанта. Эти маркеры являются прекрасными маркерами для сценария «Захват территории».



Ящик с боеприпасами из набора «Аксессуаров поля боя».



Эльдарские Гвардейцы защищают драгоценные останки эльдарского Титана.

БИТВА 2 – ПРЕВОСХОДСТВО

Войска двух сторон сталкиваются друг с другом на изрытой кратерами нейтральной полосе между линиями фронта. Каждая сторона стремится доминировать в зоне боевых действий, и, найдя слабую точку в позициях противника, прорвать его оборону.

Брифинг перед битвой

Битва представляет собой разведку боем с обеих сторон, когда каждая сторона ищет тактическое преимущество в кампании. Победитель перехватит стратегическую инициативу.

Проведение битвы

Битва 2 – это сценарий типа «Контроль над территорией», который использует расстановку «Алая Заря». Детали и того, и другого можно найти в соответствующем разделе правил.

Цели

Каждая цель представляет собой точку в системе обороны противника, важную для дальнейшего проведения успешной обороны. Битва отображает попытку двух сторон захватить стратегический опорный пункт в позиции противника и одновременно не допустить подобного захвата со стороны противника.

Ландшафт

Поле боя в этой битве представляет собой нейтральную полосу, которая была полем боя многие месяцы, и должна выглядеть соответственно. Элементы ландшафта, наиболее подходящие для подобного поля боя – это баррикады, кратеры и одноэтажные руины. Они дают укрытие, но не блокируют линию видимости. Так что подразделения, которые пытаются захватить цели, должны использовать каждый клочок укрытия, который им доступен.

Награда для победителя

Игрок, который выигрывает битву 2, перехватывает стратегическую инициативу, и теперь в течение всей остальной кампании считается **Атакующим**. Второй игрок, соответственно, является **Защищающимся**. Атакующий выбирает, кто ходит первым в следующей битве.



Демоны приближаются к своей цели – командному посту востроянцев.

БИТВА 3 – ПРОРЫВ

Найдя слабое место в обороне противника, одна сторона немедленно начинает свою атаку. Вторая сторона, стремясь минимизировать потери, отвечает контратакой, не останавливаясь ни перед чем в попытке остановить врага.

Брифинг перед битвой

Битва 3 представляет собой полномасштабное наступление одной стороны, которая сумела захватить инициативу в предыдущей битве. Теперь атакующая сторона пытается закрепить свой успех и развить прорыв. Вторая сторона, понимая, что ее оборона рушится у нее на глазах, стремится остановить продвижение противника, разворачивая свое собственное наступление.

Проведение битвы

Битва играется по сценарию «Захват территории» с расстановкой «Лобовое столкновение» со следующими исключениями: защищающийся должен выставить все свои войска первым, а затем атакующий должен решить, кто будет первым ходить.

Цели

Цели указывают опорные точки фронта, которые должны захватить противостоящие стороны. Вместо того, чтобы ставить маркеры, игроки должны выбрать в качестве цели какой-либо элемент ландшафта – руины, кратер, холм или баррикаду.

> Не наносите удара до тех пор, пока не будете готовы сокрушить противника абсолютно, и только тогда наносите удар безо всякой жалости, сокрушая все следы сопротивления до полной победы.
>
> Тактика Империалис

Ландшафт

Поле боя представляет собой готовую линию фронта, то есть она может включать целые здания, укрепления, коммуникационные узлы и все такое прочее. Чем больше будет элементов ландшафта, и чем они будут меньше, тем лучше.

Награда для победителя

Победитель в этой битве может выбирать зоны расстановки в следующей битве. Это отображает то, что он получил стратегическое преимущество.



Черные Храмовники отважно сражаются с ордами Тиранидов, которые готовы захватить их позиции.

БИТВА 4 – НАЧАЛО КОНЦА

Атакующий достиг расположения основных войск противника, но теперь должен закрепиться на сложной для себя позиции. Защищающийся должен попытаться отбросить агрессоров.

Брифинг перед битвой

Атакующие теперь имеют достаточно сил и средств, чтобы начать полноценное вторжение в средоточие сил противника. Теперь защищающийся должен быть готовым к упорной обороне.

Проведение битвы

Битва 4 представляет собой сценарий «Захватить и удержать», за исключением правил для ландшафта и расстановки целей, которые описаны далее. Победитель предыдущей битвы может выбрать тип расстановки.

Цели

Цели обоих игроков представляют собой важную для стратегической целостности фронта цель – командный пост. При постановке цели в своей зоне расстановки каждый игрок может разместить радом с целью дополнительный элемент ландшафта – баррикаду, кратер или здание, чтобы отобразить месторасположение цели.

Ландшафт

Ландшафт на поле боя должен отображать переход от дикой местности к укрепленному району. Так что на стороне защищающегося следует устанавливать целые здания, кратеры и баррикады, а на стороне атакующего следует размещать холмы и леса. В этом сценарии то, какая сторона какому игроку принадлежит, диктует то, какой ландшафт должен быть на этой стороне, а не наоборот.

Награда для победителя

Победитель в этой игре снова будет определять тип расстановки, а также будет иметь дополнительное преимущество, которое указано в описании пятой битвы.

ГОРОДА СМЕРТИ

Если у Вас есть расширение «Города смерти» (страница 274), то Вы можете играть этот сценарий, используя правила боя в городе. Коль скоро война достигла столицы защищающегося, то будет только справедливо сыграть бой так, как будто он проходит на улицах города. Битва будет отчаянным сражением за каждую улицу, каждое здание, каждый угол. Если Вы решите следовать этим правилам, то с использованием приведенного выше руководства по ландшафту игра может принять весьма интересный оборот.

Специальные правила сценария – минные поля

Чтобы замедлить продвижение противника, защищающийся усеял поля перед своими позициями минами. Продвижение атакующего теперь низведено до медленного и болезненного поползновения под смертоносным огнем пушек защищающегося.

- Защищающийся может разместить D3+3 где угодно за пределами зоны расстановки атакующего.
- Каждое минное поле отображается маркером, мины расположены во все стороны в 3 дюймах от маркера.
- Минное поле считается опасным и трудным ландшафтом, и любое подразделение, которое получает потери от минного поля, должно пройти тест на Залегание.



Простой маркер минного поля сделан из 40-миллиметровой подставки и запасных частей.

«Я приветствую вас! Несмотря на то, что ваш путь был длительным и кровавым, вы служили нашему повелителю с отвагой и честью истинных воинов. Многие из нас сегодня падут, но вы должны помнить, что наша кровь желанна так же, как и любая другая.»

Харкан Железный Кулак



Блокпост включает баррикады и противотанковые ежи.

Первичная линия обороны создана из баррикад и дает необходимое укрытие.

Цель защищающегося – это передовой командный пост атакующего, спешно размещенный в кратере. Мудрый генерал оставит подразделение для того, чтобы защищать эту важную цель.



В этом примере цель атакующего размещена глубоко в его тылу, что гарантирует кровавую и упорную схватку.

Минные поля отображены маркерами. Маркеры сделаны из запасных частей из разных наборов Тау.



Кадианские штурмовые войска преодолевают минные поля Тау.

В этом примере войска кадианской Имперской Гвардии пытаются захватить город, ранее павший под натиском чужеродных Тау. Тау возвели блокпост на главной дороге и спешно создали линию укреплений для лучшей обороны. Атакующий должен пересекать открытую местность под огнем врага, чтобы добраться до линии обороны. Кратеры дают некоторое укрытие, но гвардейцы должны преодолеть минные поля, чтобы добраться до врага.

БИТВА 5 – КОТЕЛ ВОЙНЫ

Защищающийся загнан в угол, и теперь ему остается только огрызаться со всей возможной силой. Командиры обеих армий вышли в поле и готовы сражаться на самом острие атаки. Так или иначе, в этой битве все закончится.

Брифинг перед битвой

Последняя битва разворачивается в самом сердце территории защищающиеся. Обе стороны выводят в поле все свои резервы, самых лучших воинов, и вообще применяют все ресурсы, которые они только могут найти. Лидеры обеих армий готовы выступить во главе своих войск, а победитель в битве будет коронован как спаситель или завоеватель. Ему будет принадлежать честь воткнуть флаг над руинами завоеванного противника или вечная слава спасителя и защитника, спасшего мир от отвратительного агрессора.

Проведение битвы

Битва играется по сценарию «Всесожжение».

Победитель в Битве 4 может выбрать тип расстановки. Он также может выбрать, будет ли в течение всей игры использоваться специальное правило «Ночной бой». Это отображает то, что атакующий диктует план битвы, а защищающийся вынужден реагировать.

Цели

Цель в сценарии «Всесожжение» проста – уничтожить всех.

Ландшафт

Защищающийся располагает ландшафт для битвы º5. Он может быть любым, что сильно зависит от армии, но при этом он должен быть очень плотным и очень военизированным. Вы можете использовать эту битву как повод для того, чтобы сконструировать Ставку Верховного Главнокомандования, бункер, могучий кафедральный собор, демонический трон или пульсирующий узел Сверхразума!

«АПОКАЛИПСИС»

Если у Вас есть расширение «Апокалипсис» (смотрите страницу 278), то Вы можете использовать правила и Стратегические Возможности, описанные там. Битва должна иметь драматический, апокалиптический оттенок, когда обе стороны бросают все, что у них есть, на алтарь победы. Небеса должны пылать от орбитального обстрела, а земля – сотрясаться от шагов могучих боевых машин: все это возможно в соответствии с правилами «Апокалипсиса».

Финальный поворот!

В то время как обе стороны отчаянно готовятся к финальной битве, в Ставку Верховного Главнокомандования прибывает истощенный и побитый патруль, который считали давно пропавшим. Он приносит с собой важную разведывательную информацию, которая может оказать решающее значение в финальной битве.

Игрок, который выиграл Битву 1, может выбрать количество своих подразделений, равное количеству выигранных им битв. Эти подразделения могут использовать специальные правила «Ненавистный враг» и «Охотники за танками».

Специальные правила сценария – предварительный обстрел

Финальная атака предваряется громогласным артиллерийским обстрелом, который должен помочь в штурме.

- После того как все подразделения обеих сторон выставляются на поле боя, атакующий бросает D6 за каждое подразделение в армии противника и за каждый элемент ландшафта (исключая руины и здания, как описано ниже). На результат «6» цель получает попадание.
- Подразделение получает D6 попаданий с Силой 5 и АР 4, которые вызывают Залегание. Спас-броски за укрытие применимы в соответствии с общими правилами. Машины попаданий не получают, но автоматически получают повреждение «Команда оглушена».
- За каждую машину в эскадроне бросок делается отдельно.
- Подразделения в резерве не подпадают под действие предварительного обстрела.
- Попадания по элементам ландшафта отрабатываются так: малые элементы, такие как отрезки колючей проволоки, баррикады и противотанковые заграждения, удаляются целиком, и на их место кладутся кратеры (если у Вас они есть). Площадные элементы ландшафта следует судить по размеру – небольшой лес можно удалить, а, допустим, участок болотистой местности – оставить как есть.
- Здания и руины не подпадают под действие обстрела, как и подразделения в них.



Красные Корсары начинают свое финальное наступление, и только силы Эльдар стоят у них на пути.



Лидеры двух армий встречаются в смертельной дуэли в самом центре битвы.

ОТЧЕТ О КАМПАНИИ

Энди Хоар и Метт Тунс вместе прошли кампанию «Дорога к славе», используя свои собственные армии. Здесь Вы можете увидеть, как Орки Метта ведут бои с Имперской Гвардией Энди.

КОНТИНГЕНТ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ «КЕЙН»

Энди – обладатель весьма большой коллекции миниатюр Имперской Гвардии, и может выводить в поле самые разнообразные силы. В этой кампании он собрал войско, специально заточенное на уничтожение Орков. Одним из преимуществ игры в кампанию является то, что все игроки имеют возможность подобрать себе армию специально для борьбы с уже известным противником.

Энди вполне логично решил,что в борьбе с Орками нет лучше двух помощников – огнеметов и рекетометов. Ракетомет дает возможность обстреливать орды Орков с дальнего расстояния, зная, что даже если выстрел сместится, он имеет приличный шанс накрыть пяток Орков. Огнеметы принципиально делают то же самое, но они предназначены для ведения боя на более короткой дистанции. Огнеметы лучше всего работают в руках контратакующих подразделений или подразделений на «Химерах».

КРОВАВЫЕ МАЛЬЧИКИ ГРИМТУФА

Орки Метта были собраны им специально для «Городов смерти», что не может не накладывать определенный отпечаток на его войско. Вся его армия показана на странице 276. Поиграв некоторое время, Метт решил расширить свою армию, и участие в кампании как раз дало ему повод это сделать. Зная, что он будет вести бои против Имперской Гвардии, он пополнил свою армию тем, что лучше всего подходит для этого противника – Парнями, Дредноутами и Боебанками.

Одной из хороших возможностей, которые предоставляет кампания, является возможность придать своей армии персонифицированные черты. Метт решил пополнить свою армию Трофейным Вагоном и покрасить его в те же цвета, что Энди использует для покраски своих танков. Это означает, что Орки захватили этот Вагон как раз в битве с той Имперской Гвардией, которая теперь пытается вырвать победу у них из лап. Метт также оформил подставки своей армии в том же стиле, что в армии Энди, соединив армии в единое целое.

КАМПАНИЯ

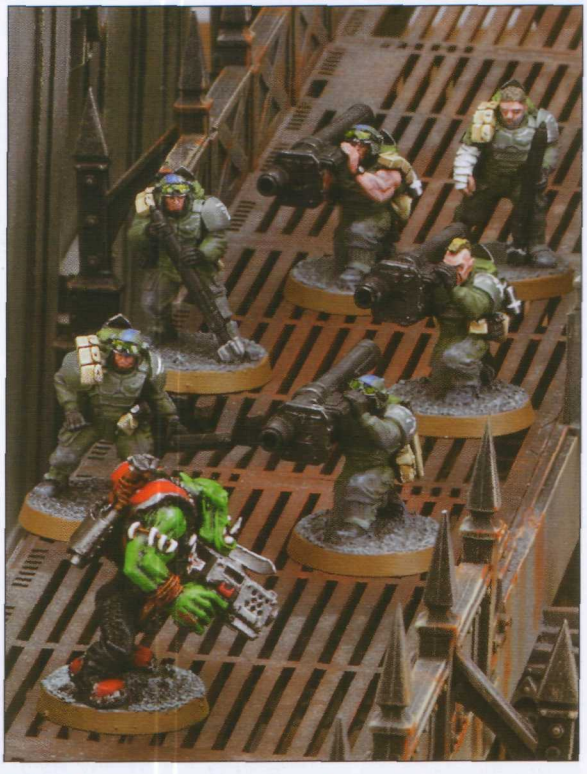
Метт и Энди разработали свою историю для кампании. Орки вторглись на планету Сорлакс и прокатились по ней, как зеленая волна, и только своевременное размещение на планете Мордантского 22-го позволило обрести хоть какую-то надежду на то, что эта планета не будет потеряна для Империи безвозвратно. Так как силы обеих сторон были относительно равны, война быстро стала позиционной. Теперь обе стороны стремятся сломить эту патовую ситуацию и перехватить инициативу войны.

Битва 1 – Патруль Бета 22

Метт и Энди решили, что первая игра будет небольшой, отображающей столкновение небольших патрульных контингентов на нейтральной полосе. Игра имела размер в 500 очков, продолжалась чуть больше часа, что, впрочем, не помешало ей быть напряженной и кровавой. Победителем вышла Имперская Гвардия, ее ракетометы и огнеметы собрали богатый урожай орочьих жизней.

Битва 2 – Слава Гримтуфа

Битва 2 имела место на нейтральной полосе, немного в стороне от основных линий фронта. Обе стороны вывели в поле армии на 750 очков. Это позволило Энди использовать свои новенькие «Леман Руссы» и «Химеры», а Метту – вывести в поле на тренировку новый отряд Нобов. Несмотря на то, что в какой-то момент битвы огнеметы Энди поглотили целую ватагу Парней, Имперская Гвардия не сумела сдержать зеленый поток. Пришло время для того, чтобы колеса войны покатились на стороне Орков!

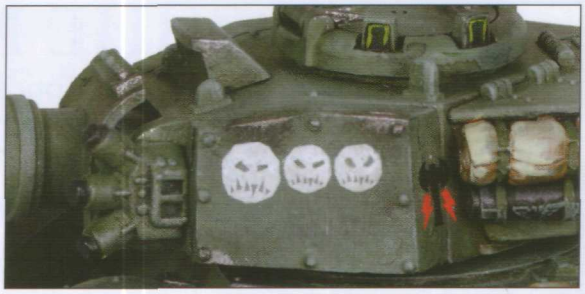


Взвод Энди с ракетометами, собранный специально для кампании.

Битва 3 – Прорыв Линии Кио Рин
Окрыленный победой, Метт покрасил новый Дредноут для своей зеленой орды, и в битве 3 одержал убедительную победу, прорвавшись через порядки Имперской Гвардии, как тесак через кости черепа.

Битва 4 – Битва за квартал 440
Битва 4 имеет опцию использования правил «Городов смерти», и оба игрока решили последовать совету. Был собран впечатляющий городской ландшафт, основыванный на примере, данном в книге «Города смерти». Сражение было брутальным и кровавым, и, несмотря на грубую силу Орчьих Парней, огнеметы Энди взяли свое, и он одержал убедительную победу.

Битва 5 – Последний Бой Кейна
Оба игрока решили что 5-я игра будет большой и впечатляющей. Энди вывел в поле всю свою коллекцию Имперской Гвардии – 6000 очков – и рекрутировал друзей для того, чтобы они помогали ему двигать все это по полю боя. Метт привлек на свою сторону другого игрока за Орков, сформировав устрашающую коалицию. К счастью для Энди, он выиграл битву 1, и сумел определить слабые места орочьей орды (по крайней мере, некоторые из них). Битва продолжалась почти 18 часов, включая перерывы на обед и сон. Свидетели рассказывали о танковых клиньях, которые вступали в схватку с неисчислимыми ордами Орков. Когда пыль рассеялась, стало понятно, что Метт одержал весьма занимательную победу в целой кампании.



Танки Энди участвовали в многочисленных боях в течение кампании. Он решил по мере продвижения кампании отмечать танк «звездочками» в знак уничтоженных им машин противника, хотя в данном случае звездочки превратились в орочьи рожицы. Никто не может сказать точно, но говорят, что это оказывало весьма неприятное воздействие на орочью мораль (то есть нервы Метта).



В качестве симметричного ответа Метт тоже начал отмечать свои машины метками по числу убитых танков Имперской Гвардии.



РАСШИРЕНИЕ КАМПАНИИ

Для тех, кто думает, как бы ему организовать свою кампанию, на последующих страницах даны советы и предложения по этому поводу.

Кампания «Путь к славе» сознательно сделана простой и понятной, как раз для того, чтобы Вы поняли принцип построения подобных кампаний. Если Вы уже сыграли в эту кампанию, то мы уверены в том, что у Вас появилось множество идей по поводу того, как сделать ее лучше и шире. Здесь, на этих страницах, мы дадим советы, которые сильно облегчат Вам жизнь.



Добавление битв

Как уже указывалось выше, битвы кампании – это малые фрагменты более глобальной войны. Ничто не мешает Вам добавить в набор свои собственные битвы – например, отчаянную контратаку, фланговый обход или высадку так необходимых подкреплений. Карта на страница 252 также может дать Вам пару идей – например, подрыв важного трубопровода или битвы, в которых принимал участие разбитый патруль из битвы 1. Дополнительные битвы также можно вести ради Ветеранских Способностей, которые описаны на следующей странице.

Добавление большего числа игроков

Будьте уверены в том, что как только станет известно, что Вы играете кампанию, многие игроки из местных клубов захотят принять в ней участие. Самый простой способ включить их всех в кампанию – это вести командные бои, объединяя игроков в команды для битв. Это может привести к тому, что все битвы кампании станут у Вас апокалиптическими (смотрите стр. 278), но пусть Вас это не пугает, ведь в игре сможет принять участие любое количество игроков.

Использование расширений

Если Вы любите добавлять в игры толику необычности, дополнительных правил и возможностей, то специально для Вас мы выпустили серию «расширений» – книг, которые позволят взглянуть на Warhammer 40000 с другой стороны, под другим углом. Вы можете использовать книгу «Города смерти», чтобы вести кампанию (или отдельные ее битвы) в условиях города, или поднять свои игры на новый, небывалый уровень, используя правила «Апокалипсиса». Чтобы узнать, что такое расширения, обратитесь к стр. 274 и 278 этой книги.

Создание собственных сценариев

Кампания это прекрасная возможность поэкспериментировать со своими собственными сценариями. По мере продвижения истории вы можете создавать свои собственные сценарии, в которых игровые правила отражают историю, которую вы положили в основу компании. Возможно, одна сторона собрала элитный отряд для убийства могущественного лидера противника. Или она противники предпринимают отчаянные налеты на важные для обоих сторон ресурсы. Далее в этой книге вы найдете полный гид по тому как создавать свои собственные сценарии, так что почему бы не применить обретенные знания на практике?

Специальные правила сценариев

В стандартных сценариях используется набор специальных правил, таких как «Ночной бой» или «Глубокий удар», чтобы внести интерес в битву и расширить тактические возможности сторон. Кампания дает в этом отношении гораздо больше возможностей, и Вы даже можете использовать правила избирательно, ведь заранее известно, какие стороны будет принимать участие в конфликте. В следующем разделе Вы найдете набор специальных правил, которые используются в новых сценариях. Можете использовать их так, как посчитаете нужным. Возможно, что Вы всю свою кампанию захотите провести в мире, где гравитация гораздо ниже, чем стандартная, или в невесомости.

Использование самодельных специальных правил требует полного согласия обоих игроков с тем, как и в каком случае они используются. Помните, что специальные правила не должны ущемлять одну сторону или расу в пользу другой. Также Вы должны помнить, что ничто не приносит такого удовлетворения, как победа, но славные страницы пишут и от тех, кто геройски пал в битве с неравными силами врага или успешно ускользнул из-под наковальни верной смерти.

Если враг наступает на вас ошеломляющим числом, то попытайтесь завлечь его в узкое место, например, на перевал или в ущелье, где его численность не будет играть решающей роли. Скованные узким пространством, они будут наступать на вас без собственной воли, толкаемые в пасть смерти теми, кто стоит у них за спиной, не имея шанса отступить или найти более подходящий путь.

Тактика Империалис



ВЕТЕРАНСКИЕ СПОСОБНОСТИ

По мере того, как Ваши воины принимают участие во все большем и большем количестве боев, они становятся все более и более опытными, их навыки и умения повышаются, как и их дисциплина. Опытные воины способны извлекать уроки даже из горьких поражений, но лишь цепочка побед способна обратить зеленых новичков в опытных ветеранов, на которых может положиться любой командир.

Получение опыта

В конце каждой битвы укажите одно подразделение, которое, по Вашему мнению, достойно получить медаль, дополнительный рацион, или обратить на себя взор богов. Это подразделение не должно быть полностью уничтожено в конце битвы. Выберите подходящую, по Вашему мнению, таблицу для получения опыта, и киньте D6. Победитель в игре может назначить два таких подразделения, в то время как проигравший – только одно. Если игра *заканчивается вничью, то оба игрока назначают* по одному подразделению.

Подразделение получает и сохраняет эту ветеранскую способность на всю кампанию. Для одного подразделения вполне возможно иметь несколько таких способностей, но ни одно подразделение не может иметь одну способность два раза. Если подразделение получает одну и ту же способность во второй раз, то Вы можете выбрать из таблицы, какую способность дать подразделению. Если подразделение получает ветеранскую способность из одной таблицы, то все дальнейшие броски оно также должно делать по этой же самой таблице. Это отображает специализацию подразделения. Но есть и отрицательные стороны – если подразделение заканчивает игру численностью менее половины начальной или отступает на момент окончания игры, то оно теряет одну ветеранскую способность. Если подразделение полностью уничтожено, то оно теряет две.

D6	Полевые ветеранские способности
1	Скрытое проникновение
2	Движение через укрытие или Опытный наездник
3	Скрытость
4	Разведчики
5	Подвижность
6	Бесстрашие

D6	Ветеранские способности ближнего боя
1	Не зная боли
2	Яростная атака
3	Контратака
4	Налет и отскок
5	Ненавистный враг
6	Бесстрашие

D6	Стрелковые ветеранские способности
1	Ночное зрение / Шестое чувство
2,3	Неумолимый
4,5	Охотники на танки
6	Бесстрашие

D6	Танковые ветеранские способности
1	+1 BS
2,3	Может перебрасывать проваленные тесты на опасный ландшафт
4,5	Игнорирует повреждение «Команда оглушена»
6	+1 бронирование по всем направлениям (до максимума в 14)

ДРУГИЕ ТИПЫ КАМПАНИЙ

Компания «Дорога к славе» является лишь одним примером кампании. Существует еще несколько типов кампаний, от довольно простых до весьма детализованных и сложных.

Кампания «Дорога к славе» является прямолинейной кампанией с участием двух игроков. Есть множество других типов кампаний – например, основанная на карте, текущая или ветвящаяся. Такие кампании могут включать от двух игроков до нескольких десятков. Сама кампания может быть либо серией последовательных игр-битв, либо сложным процессом с участием карты, стратегической фазы, с перемещением войск и линиями снабжения.

«Games Workshop» регулярно проводит всемирные кампании, когда тысячи игроков по всему миру заносят результаты своих битв в базу данных на сайте «Games Workshop», а затем по итогам этих результатов определяется результат глобального конфликта. В этих событиях не только интересно принимать участие – за их ходом интересно наблюдать со стороны, и читать о ходе кампании даже как сторонний наблюдатель.

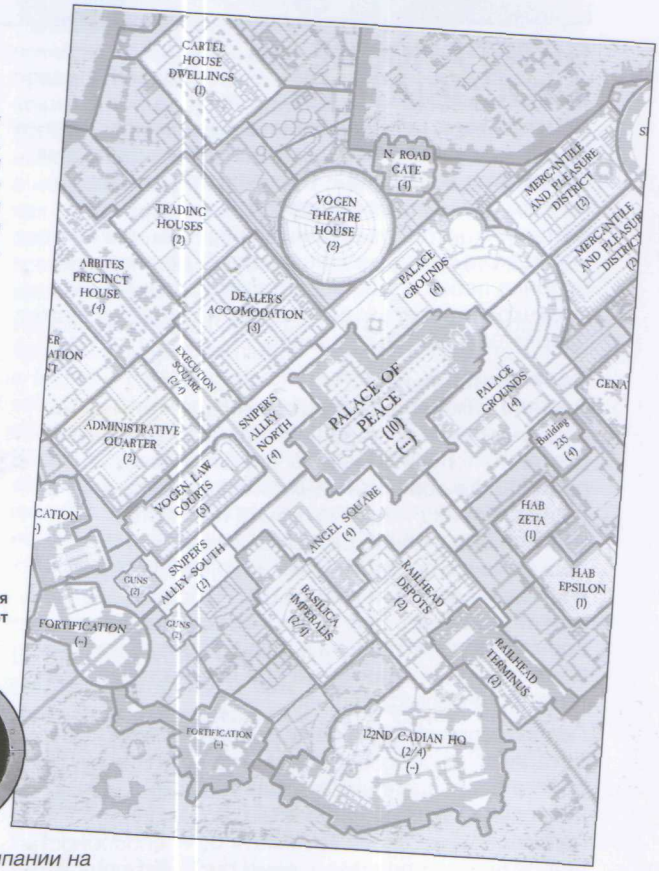
Кампании позволяют создавать историю ведения войны, придавая одной битве смысл больший, чем просто столкновение двух армий. Если Ваш отряд Берсеркеров Кхорна разорвет отряд эльдарских Гвардейцев, то к следующей битве Вы сможете прикрепить к «Носорогу» Берсеркеров пяток шлемов Гвардейцев, в знак этой победы. Это будет напоминать Вашему противнику о том поражении, которое он понес ранее. Хотя ничто не мешает ему потом подорвать этого «Носорога» и повесить куски от него в качестве трофея на Призрачном Лорде.

Что сильнее всего привлекает в кампании, так что ощущение истории, которая пишется прямо у нас на глазах. В кампании, как нигде, есть смысл давать имена лидерам отрядов и командирам, и реально заботиться о том, чтобы они пережили битву и продолжили кампанию. Ваши модели более не являются фишками на столе – они обретают жизнь и историю.

Пример ветвящейся кампании



В ветвящейся кампании сценарии организованы в дерево, по которому перемещается активная часть кампании в зависимости от результата предыдущих игр. Чем более долгой Вы хотите сделать кампанию, тем больше должно быть дерево.

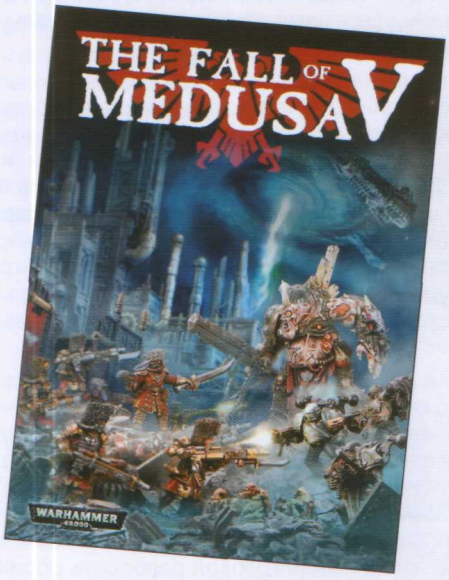


В кампании на карте место проведения битвы и начальные условия игры определяются картой и взаимным положением сторон на ней. Победитель чаще всего определяется по тому, какой игрок контролирует большую часть карты, или по ключевым точкам на ней. Карта выше была сделана для кампании в Вогене – имперском городе, который стал ареной жестокой битвы.



Узловая кампания – это концептуальный гибрид между ветвящейся кампанией и кампанией на карте. Грубо говоря, дерево кампании накладывается на карту, отмечая важные узловые точки. Иногда для каждого узла определяются специальные правила той битвы, которая будет проходить на этом узле. Для того, чтобы выиграть кампанию, необходимо контролировать определенное количество узлов на карте.





Буклет и сайт «Games Workshop» расскажут вам о глобальной кампании.



СОЗДАНИЕ НОВЫХ СЦЕНАРИЕВ

Во вселенной Warhammer 40000 возможно все, и это верно и для самой игры, особенно если Вы решите создать свои собственные сценарии.

Стандартная игра Warhammer 40000 играется по стандартному набору сценариев, которые даны в разделе правил этой книги. Но что если Вы захотите создать свои собственные сценарии, с иными условиями расстановки, специальными правилами и условиями победы?

Стандартные сценарии предполагают «спонтанную» битву, когда ни одна сторона не имеет никакого явного преимущества, никакой заранее предопределенной диспозиции, и реагирует на то, что происходит на поле боя, уже по месту. Достоинством подобных сценариев является то, что в общем и целом два абсолютно незнакомых игрока могут собраться в игровом клубе, и по заранее неизвестным правилам сыграть такую игру, и оба они будут в равном положении.

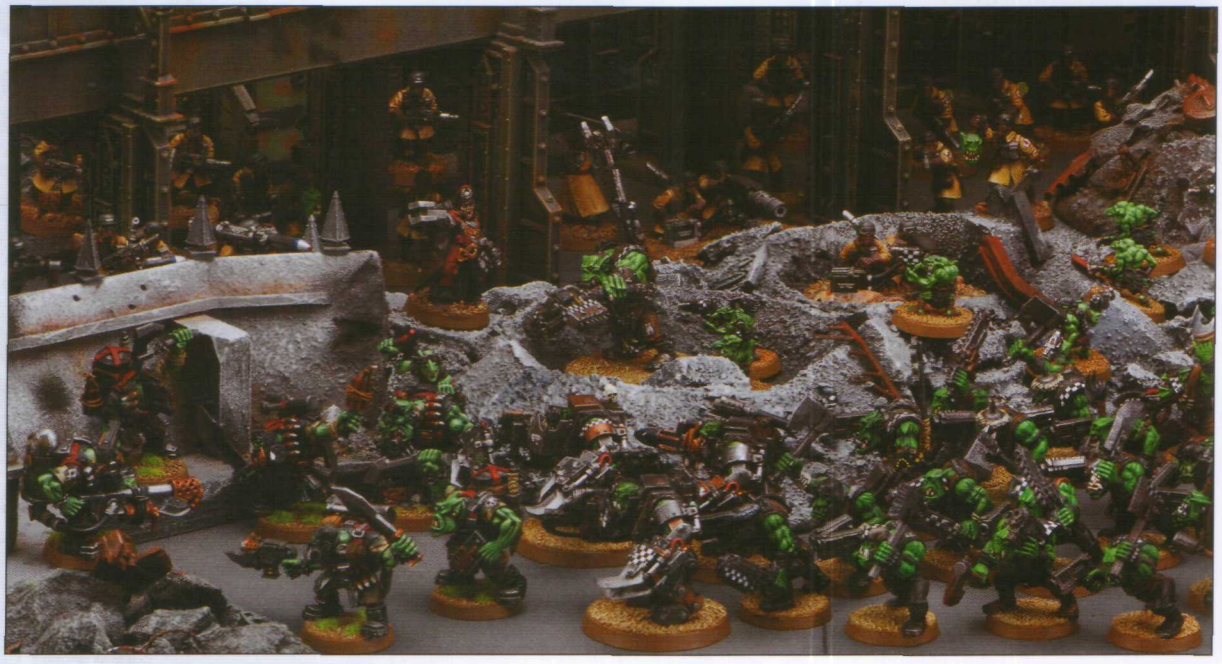
Но в реальной жизни битва – это гораздо более сложное, непредсказуемое и многогранное явление! Одна сторона может ожидать другую в засаде, или битва происходит в ландшафте столь опасном, что с ним приходится вести бой наравне с боем с противником. И что будет, если на поле боя в битве сойдутся три армии, каждая со своей целью, и каждая готовая разорвать обоих противников на куски?

Все приведенные дальше сценарии используют один из описанных выше вариантов. Первый сценарий иллюстрирует историческое сражение, второй сценарий описывает специфическую тактическую ситуацию, третий описывает специфические кондиции окружающего мира, а четвертый приспосабливает правила для игры трех человек.

Мы надеемся на то, что эти примеры помогут в Ваших изысканиях или станут отправной точкой для них. Лучше всего, конечно, начинать с истории или с ситуации как основы для сценария.

При создании своих собственных сценариев самый простой путь – это начать изменять уже существующие сценарии. Сложнее же всего сделать так, чтобы обе стороны находились в равной ситуации. В принципе, одна сторона может иметь в три раза больше сил, но до тех пор, пока у обеих сторон равные шансы на победу, это нормально.

Попытайтесь сыграть сценарии с обеих сторон, чтобы понимать, что и как. В таком случае Вы сможете найти тактическое решение там, где Ваш противник не сумел этого сделать!



СЛАВНЫЙ БОЙ КОМИССАРА

Этот сценарий вдохновлен историей комиссара Йаррика, который возглавил защиту Хайва Хадес во время второй войны на Армагеддоне.

Когда Орки вторглись на планету Армагеддон, комиссар Йаррик предложил свои услуги и бесценный опыт в войне с Орками лидеру планеты, губернатору вон Страбу. Но губернатор не пожелал прислушаться к советам Йаррика, и изгнал его в Хайв Хадес, расположенный вдалеке от столицы планеты. Но получилось так, что это стало, наверное, самым хорошим решением за все время войны, которое принял вон Страб.

Орочья атака была стремительной и беспощадной. Несмотря на то, что армии Армагеддона были весьма многочисленны и прекрасно оснащены, они не смогли противостоять атаке орочьих орд. Но когда орды Орков достигли Хайва Хадес, они наткнулись на хорошо подготовленную и умелую оборону, организованную комиссаром Йарриком. И, тем не менее, атака Орков под командой Воеводы Угалхарда почти смела оборону Империи, и если бы не присутствие Йаррика, судьба Хайва была бы решена.

В битве Воевода Орков заметил Йаррика, и направился во главе своего элитного отряда прямо к нему. С варварским ревом Воевода обрушился на Йаррика, и первым же ударом своей Силовой Клешни отрубил ему по локоть руку. Но Йаррик не зря все эти годы был комиссаром. Преодолевая боль и шок, он сражался до конца, сумел отрубить голову Воеводе и выиграл бой. Тело Воеводы рухнуло на землю, и его отрубленная голова продолжала изрыгать проклятия до тех пор, пока даже экстраординарный метаболизм Орка не потерпел поражение в битве со смертью.

Йаррик оторвал Силовую Клешню от тела воеводы и поднял ее высоко над головой. Тишина пала на поле боя, когда люди смотрели на это зрелище с восторгом, а Орки завыли в ужасе. Это стало переломным моментом в битве, и орочьи орды были в конце концов полностью деморализованы и уничтожены.

Только тогда, когда победа была крепко зажата в руках людей, Йаррик позволил себе потерять сознание.

«Герои Армагеддона! Вы выдержали варварство Орков, и теперь ничто не в силах вас запугать! Поднимите же выше знамя возмездия – пришло наше время!»

Последняя передача Комиссара Йаррика

РАСПОЛОЖЕНИЕ

Лобовое столкновение.

ЦЕЛИ

Чтобы выиграть битву, лидер одной армии должен лично убить лидера второй армии. Если этого не произошло, то Вы либо можете считать игру ничьей, либо использовать для определения победителя систему победных очков (страница 300).

Если лидер убит во время стремительного продвижения, то победа засчитывается только в том случае, если вражеский лидер – единственная модель, которая преследовала погибшего.

Оба игрока должны согласиться на лимит очков, который можно потратить на лидера, допустим, 200 очков. Перед битвой оба игрока должны указать, какое командное подразделение должно считаться лидером войска.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Глубокий удар, Резервы, Стандартная длительность игры.

Заклятые враги. Йаррик и Угалхард являются могучими героями своих рас, и когда они вступают в бой, ненависть, которую они друг к другу испытывают, обрушивается на обе армии. В любую Фазу ближнего боя, кода два лидера ведут ближний бой друг с другом, все модели на столе могут использовать специальное правило «Ненавистный враг». Если лидер одной стороны погибает в ближнем бою, то все модели его армии должны пройти тест на Мораль.



ЗАСАДА

Конвой должен прорваться через засаду противника или быть полностью уничтоженным.

В ситуации засады основная проблема проистекает из того, что атакуемый не знает, каковы силы противника и где они расположены. В нашем случае атакующий располагает на столе не подразделения, а маркеры, по одному за каждое свое подразделение, а также некоторое количество «пустышек», чтобы внести сумятицу в планы врага. Так что защищающийся должен угадать, что представляет собой маркер на столе (отметка на экране радара) – подразделение противника, готовое обрушить на него смерть и разрушение, или ложный отзыв. В тот момент, когда атакующий идентифицирует подразделение или подразделение стреляет, маркер заменяется моделями. Такие специальные правила привносят в игру заметный элемент неопределенности и необходимость предугадывать действия противника.

Несмотря на то, что любые армии могут играть «Засаду», здесь мы приводим наиболее классические сочетания.

Тираниды нападают на колонну подкреплений Имперской Гвардии, которая двигается к линии фронта.

Катачанцы устраивают засаду на Орков, стараясь компенсировать скрытностью превосходство Орков в живой силе.

Эльдарские следопыты нападают на колонну Космического Десанта Хаоса, который отважился напасть на изолированный девственный мир.



В этом сценарии, конечно, можно использовать бумажки или монетки для маркеров, но лучше всего взять полноценные смоделированные маркеры.

Обнаружив, что в руинах ее ждет засада, колонна Имперской Гвардии не имеет другого выбора, как пытаться прорваться силой и скоростью.

Главное при прорыве через засаду – прорваться, а не уничтожить всех врагов.

Командир Имперской Гвардии не имеет представления о том, что на самом деле скрывается под маркером – Гроты, пустышка или целая ватага Танкобоев.

Чтобы достичь безопасной зоны, подразделение Имперской Гвардии должно достигнуть полосы в 12 дюймов от края стола.

РАСПОЛОЖЕНИЕ

Определите, какой игрок является атакуемым, а какой организует нападение. Игру лучше всего играть на прямоугольном столе размером 120x 180 см.

Ландшафт выставляется на столе по взаимному согласию игроков, но после расстановки ландшафта атакующий может передвинуть два элемента ландшафта и выбрать, какой короткий край стола будет его. Соответственно, противоположный край стола отходит защищающемуся. Защищающийся располагает свою армию на своей половине стола (меряя от короткого края стола). Далее атакующий располагает свою армию где угодно на столе, но не ближе чем в 12 дюймах от уже стоящих подразделений противника. Все подразделения в армии атакующего, которые не являются пехотой, должны быть оставлены в резерве. Атакующий имеет право первого хода.

ЦЕЛИ

Цель атакующего – застать врага врасплох и полностью его уничтожить. Цель защищающегося – прорваться через засаду и вырваться на оперативный простор (за край стола).

Защищающийся побеждает, если он имеет больше боеспособных подразделений в пределах 12 дюймов от края стола атакующего, чем за пределами этой зоны, в противоположном случае побеждает атакующий.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

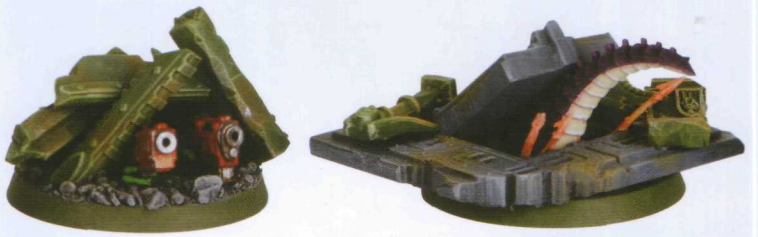
Глубокий удар, резервы, стандартная длительность игры.

Скрытая расстановка. За каждое пехотное подразделение, которое участвует в засаде, атакующий получает один маркер. Также он получает D3+3 дополнительных маркеров, которые являются пустышками. Именно эти маркеры, а не сами подразделения, атакующий расставляет на поле боя при расстановке.

Скрытое перемещение. Маркеры перемещаются по полю боя как пехотные подразделения, и должны подчиняться правилу «Медленные и неумолимые», что отображает попытки подразделения перемещаться скрыто.

Обнаружение засады. Всякий раз, когда подразделение защищающегося хочет открыть огонь по скрытому подразделению атакующего (маркеру), оно должно сначала его увидеть. Киньте кубик (такой же, как и при Ночном бое) на обнаружение маркера. Если маркер в пределах кинутой дистанции, то маркер удаляется и заменяется самим подразделением. Одна модель должна быть размещена на маркере, остальные модели подразделения должны быть размещены в правильном взводном построении с первой моделью и дальше, чем маркер, от обнаружившего подразделения противника.

Засадные подразделения в стрельбе и ближнем бою. Всякий раз, когда засадное подразделение хочет пострелять или напасть, оно автоматически обнаруживается и выставляется на стол, как описано выше.

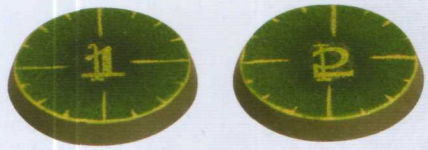




Эти маркеры отображают подразделения, которые скрываются или скрыто пробираются по полю боя.



Маркеры могут быть простыми бумажками или смоделированными маркерами, как показано на рисунке. В любом случае позаботьтесь о том, чтобы было понятно, какое подразделение какому маркеру соответствует, а также о том, чтобы «пустышки» отличались от нормальных маркеров.



Эти маркеры смоделированы как отметки на экране радара. Номера на поверхности маркеров указывают на подразделения, которые они отображают.

ЭВАКУАЦИЯ

На одинокой станции на далекой пограничной планете отважные, но безнадежно превосходимые числом Космические Десантники должны сдержать бесчисленные орды Тиранидов.

Взяв в качестве вдохновения созданный элемент ландшафта – исследовательскую станцию – мы решили развить идею и создать правила, которые отображали бы перемещения при низкой гравитации и в вакууме. Атака чужеродных орд на одинокую планету является хорошей и стильной идеей. Посадочная площадка предполагает ее использование, например, эвакуацию важной персоны, что и становится целью игры.

Мы решили, что участниками сценария будут Космические Десантники и Тираниды. Это может быть одна из ранних битв Первой Тиранической Войны, когда Империя еще не знала всего ужаса и масштаба Флота-Улья «Бегемот» и всей расы Тиранидов. Специальная модель была конвертирована для отображения важной перроны, Магуса Генетора Адептус Механикус, выживание которого является важным для всех дельнейших усилий по борьбе с межгалактическим агрессором. Конечно, если Вы хотите сыграть этот сценарий, делать специальную модель необязательно, но желательно, потому что это прикольно и круто.

В конце концов, Вы можете использовать и другие стороны для игры в этом сценарии. Солдаты Имперской Гвардии, например, могут получить респираторы для войны в условиях почти полного вакуума, а такие расы, как Орки, могут жить и сражаться в таких условиях, по крайней мере некоторое время. Как всегда, верхняя граница ограничена только Вашим воображением.

Война в сороковом тысячелетии ведется не только в Империи, но и за ее пределами, в глубинах и высотах Миров-Ульев, или на планетах с атмосферой столь едкой, что она способна разъесть плоть человека до костей в секунды.

Все эти природные условия могут быть хорошими источниками вдохновения для Ваших игр и сценариев. Создавая свой собственный сценарий, Вы можете провести битву в любом уголке обитаемой Галактики.





Генетор Адептус Механикус, который использовался в сценарии, был конвертирован из модели сервитора.

РАСПОЛОЖЕНИЕ

Защищающийся располагает свою армию в центре стола, не ближе чем в 18 дюймах от любого из краев стола. Расположите на столе шаттл, который будет использован моделью-целью для бегства, или просто отметьте на столе точку выхода модели-цели. Модель-цель располагается не ближе чем в 24 дюймах от точки выхода.

Атакующий располагает свою армию не далее чем в 8 дюймах от короткого края стола, противоположного точке расположения шаттла, как показано на рисунке выше.

ЦЕЛИ

В сценарии используется победа по победным очкам, как в сценарии «Всесожжение» (страница 91). Фокусом сценария является Генетор. Если он достигает точки эвакуации, то он приносит своей стороне 3 дополнительных победных очка. Если он удаляется как убитый, то противоположная сторона получает за него 3 победных очка.

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

Генетор имеет профиль, показанный выше.

Специальные правила
Медленный и неотвратимый, Независимый персонаж.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Глубокий удар, резервы, стандартная длительность игры.

Низкая гравитация. Ведение боя в условиях низкой гравитации – это опасное занятие. Несмотря на то, что солдаты могу перемещаться в условиях низкой гравитации гораздо быстрее, они также легко могут потерять контроль над собой и приземлиться на голову вместо ног, сломав шею.

Все пехотные модели двигаются так, как будто они являются моделями с прыжковыми ранцами, за исключением того, что они все равно ограничены дальностью движения в 6 дюймов. Если любая модель заканчивает движение в пределах любого элемента ландшафта, это подразделение должно пройти тест на опасный ландшафт. Любая бегущая модель кидает 2D6 и выбирает наибольший, но если выкинут дубль, то все подразделение должно также пройти тест на опасный ландшафт.

Вакуум. В вакууме даже несмертельная рана может стать таковой, если она сопровождается разрывом гермети чного костюма.

Любая модель, которая имеет более одной раны в профиле, при любой ране получает не одну рану, а D3. Кроме того, все попадания от стрельбы и в ближнем бою отрабатываются с правилом «Суперострое».

РАЗБИТЫЙ СОЮЗ

Встреча трех лидеров, желавших заключить союз, превратилась в кровавую свалку!

Игра Warhammer 40000 предполагает, что у Вас два игрока, и если Вы хотите включить в игру большее количество игроков, то просто формируете две команды, которые включают всех желающих. Но, тем не менее, вполне возможно вести игру втроем, на равных друг с другом, и даже с большим количеством игроков.

Почему это может быть так интересно? Ну, во-первых, трехсторонняя игра открывает множество возможностей для создаваемых и разрушаемых прямо на поле боя альянсов. Игра будет острой, хаотичной и непредсказуемой, особенно если Вы решите использовать случайный порядок ходов в раунде, как в нашем сценарии.

Сценарий может отображать попытку альянса, которая вышла боком всем сторонам, или просто бой трех независимых сторон за одно место под солнцем. Можно предположить, что во время переговоров лидеры трех армий дошли до кулачного боя, и прежде чем кто бы то ни было успел что бы то ни было понять, по всему лагерю началась свалка с применением ракет и артиллерии.

Если Вам понравиться игра в три и более сторон, то Вы можете адаптировать под эти правила стандартные сценарии.

Вообще этот трехсторонний сценарий можно *использовать для боя любой комбинации* сторон, но лучше всего, конечно, он работает при бое трех армий одной расы. Некоторые расы более других склонны к междоусобицам, например, Орки или Десантники Хаоса, но и остальные расы (при правильно придуманной истории) могут устроить резню прямо под носом своего командования.



РАСПОЛОЖЕНИЕ

Расположите маркер в центре стола. Этот маркер отображает место встречи.

Каждый игрок также должен расположить элемент ландшафта, отображающий его базовый лагерь. Базовый лагерь игрока может быть расположен где угодно на столе, но не ближе чем в 18 дюймах от центра стола и не ближе чем в 30 дюймах от уже стоящего базового лагеря другого игрока. Игроки располагают свои лагеря на столе по очереди, и кто ставит свой лагерь первым, определяется броском кубика. Далее каждый игрок также должен разместить одно свое командное подразделение в 6 дюймах от маркера центра стола. Эти подразделения не могут включать прикомандированные транспорты.

Используя тот же порядок, что и при расстановке базового лагеря, каждый игрок выставляет свои армии в 12 дюймах от лагеря. Подразделения не могут быть выставлены ближе, чем в 24 дюймах от уже стоящих подразделений противников. Подразделения, выходящие из резервов, выходят с края стола, ближайшего к лагерю игрока.

ЦЕЛИ

Попытка переговоров привела к предательству противоположной стороны и, как результат, к жесткой битве. Каждая сторона хочет защитить свой лагерь от посягательств мерзких агрессоров и покарать предателей, разрушив дотла их лагеря. Каждый базовый лагерь и маркер в центре стола считаются целями. Цель контролируется, если в пределах 3 дюймов от нее расположено боеспособное подразделение, и нет подразделений противника (боеспособных или нет). Та сторона, которая по концу игры контролирует больше целей, выигрывает.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Глубокий удар, резервы, стандартная длительность игры.

Неразбериха. Все подразделения на поле боя пребывают в легком замешательстве. В первый ход каждое подразделение, которое хочет, должно кинуть 4+ на D6, или оно в этот ход не может двигаться, стрелять, нападать и использовать психосилы. Подразделение сражается в ближнем бою (если подвергнуто нападению) и отступает по общим правилам, без дополнительных пенальти.

Правила трех игроков. В первый ход все три игрока кидают по кубику. Первым ходит тот игрок, который кинет наибольший результат (перекиньте равные значения), а последним – тот игрок который кинет меньше всего. В последующие ходы тот игрок, который в прошлый ход ходил первым, ходит последним, а два оставшихся игрока кидают кубик, кто из них ходит первым, а кто вторым.

Далее игра продолжается в соответствии с общими правилами Warhammer 40000. В Фазу ближнего боя отыгрываются только те ближние бои, в которых принимают участие модели того игрока, чей ход сейчас идет. Третья сторона не может напасть на ближний бой, в котором принимают участие ТОЛЬКО модели двух других сторон – то есть, проще говоря, трехсторонний ближний бой невозможен.

Стрельба в ближний бой. Игрок может стрелять по ближнему бою, в котором не принимают участие его модели. Укажите цель в соответствии с общими правилами. Определив количество попаданий, далее за каждое попадание киньте D6. На 4+ попадание приходится в целевое подразделение, а на 1-3 попадания распределяются случайным образом между подразделениями, с которыми находится в ближнем бою целевое подразделение.



«ГОРОДА СМЕРТИ»

В ужасающем будущем 41-го тысячелетия армии сражаются друг с другом в руинах разрушенных городов. Расширение «Города смерти» даст Вам возможность вести бой в городе с полным учетом всех особенностей этого театра боевых действий.

НОВЫЕ УСЛОВИЯ

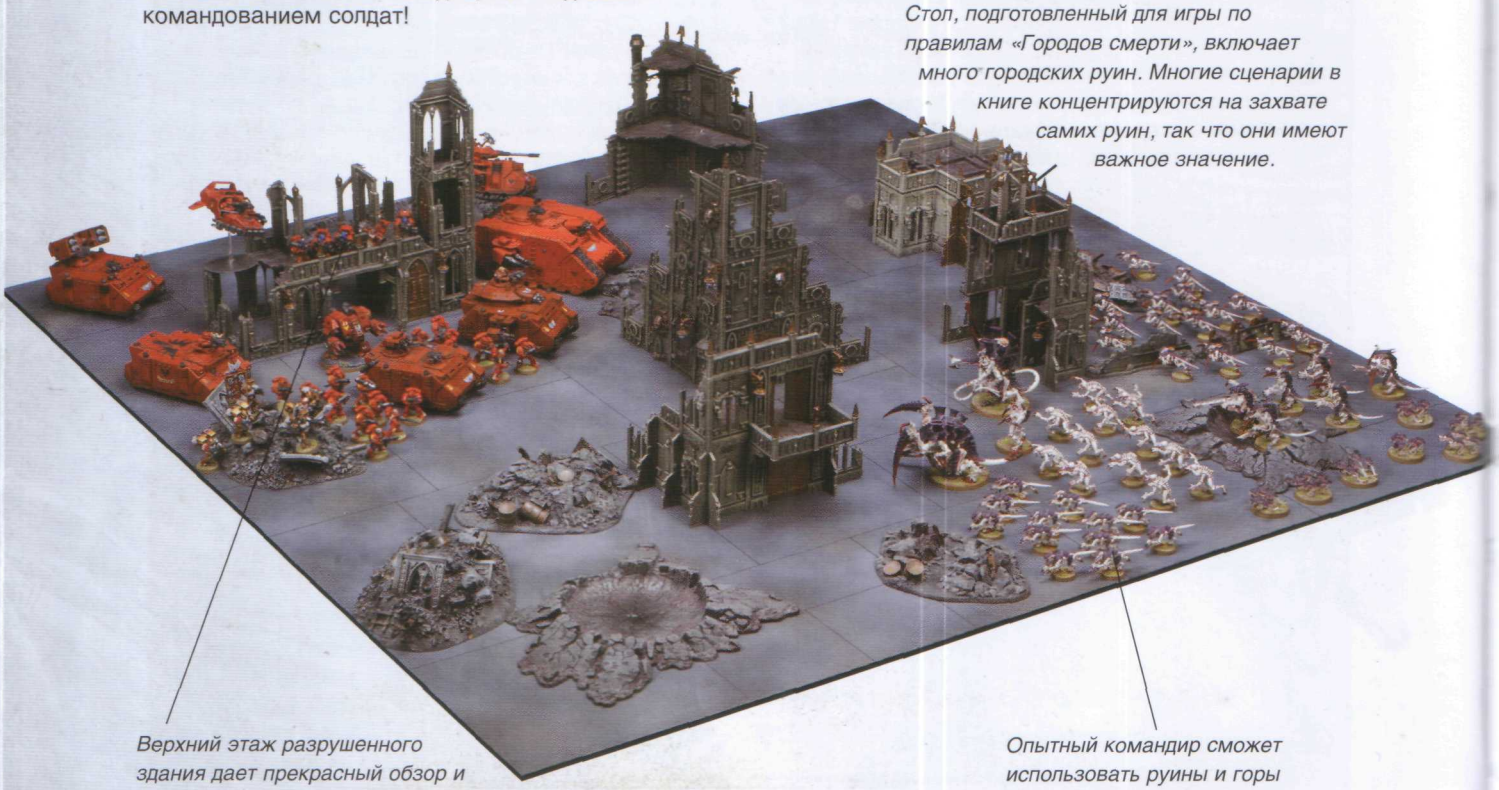
В Галактике, где за каждую планету идет ожесточенная борьба, города превратились в одни из самых кровавых полей сражений. Бомбардируемые с орбиты, хрустящие под гусеницами могучих танков, развороченные городские развалины наводнены ордами самых невообразимых пришельцев. Суровая же правда заключается в том, что победу придется добыть в ожесточенном ближнем бою, и добудет ее самая беспощадная армия, достаточно решительная, чтобы выдавить врага из каждого разоренного здания, выкорчевать и уничтожить каждую огневую точку и сравнять с землей каждый опорный пункт противника, чтобы лишить любого вражеского снайпера возможности занять выгодную позицию.

Книга «Города смерти» перенесет Ваши игровые сражения в заваленные трупами города далекого будущего. «Города смерти» расширяют игру Warhammer 40000, добавляя новые правила, миссии и многое другое. Чтобы начать играть, Вам понадобится книга, Ваша армия, небольшой набор подходящих ландшафтов и бессердечное отношение к жизням находящихся под Вашим командованием солдат!

ЛАНДШАФТ

Основным элементом городских боев являются здания, и все правила, представленные в книге «Города смерти», так или иначе связаны с ними. Разрушенные здания влияют на то, как передвигаются и сражаются армии, а значит, и на то, как играются игры. Вам не понадобится сооружать целый город, чтобы сразиться в бою. Вы увидите, что эта книга с пониманием относится к тому факту, что не у всех есть время, деньги или свободное пространство для создания полномасштабного макета города.

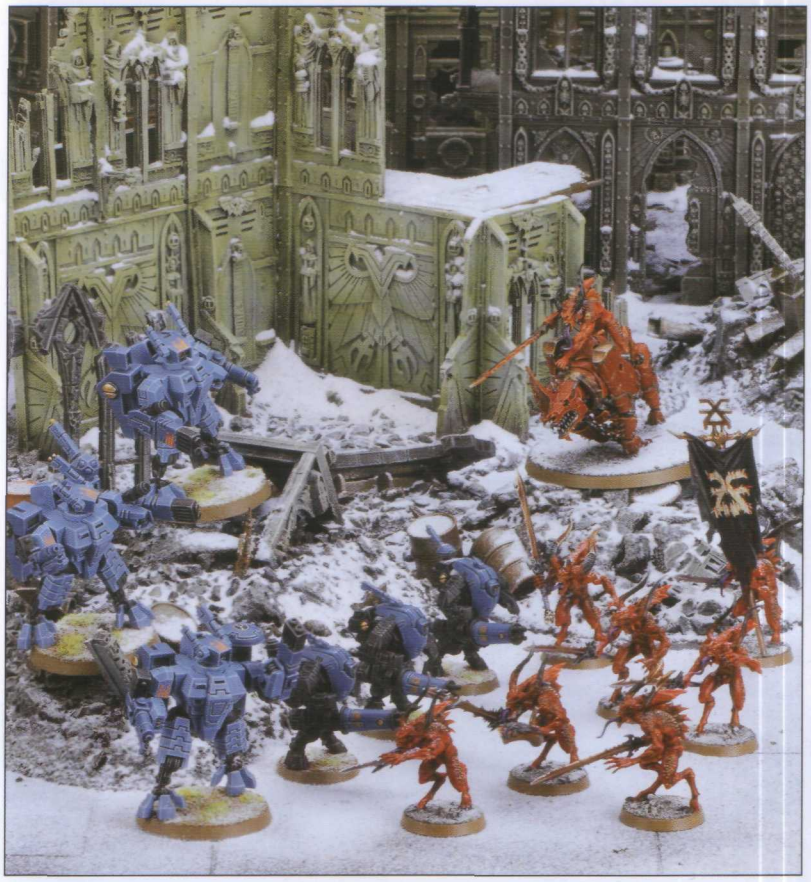
Вот где пригодятся пластиковые здания от фирмы «Citadel». С этими высокодетализированными и универсальными наборами ландшафта игроки могут быстро и легко собрать свой собственный разрушенный город. Одна или две такие руины очень пригодятся в обычных играх Warhammer 40000, но если Вы объедините свои руины с руинами Вашего оппонента, то сможете с легкостью организовать городской бой.



Стол, подготовленный для игры по правилам «Городов смерти», включает много городских руин. Многие сценарии в книге концентрируются на захвате самих руин, так что они имеют важное значение.

Верхний этаж разрушенного здания дает прекрасный обзор и линию стрельбы – если, конечно, линия не перекрыта другим зданием.

Опытный командир сможет использовать руины и горы строительного мусора в качестве укрытия для своих солдат.





Куски разломанных машин и осколки украшают подставку этой модели.



Подставка Терминатора смоделирована так, чтобы показать, что он стоит на руинах города.



ГОРОДСКИЕ БОЙЦЫ ВОЕВОДЫ БЛУДРУТЗА

Несмотря на то, что в условиях городского боя может быть использована любая армия, многие игроки создают армии специально под «Города смерти».

Метт Тун – большой фанат «Городов смерти», и когда он решил собрать себе армию Орков, он решил собрать ее специально для «Городов смерти». Каждый элемент армии специально подогнан для того, чтобы армия эффективно действовала в условиях города – от выбора подразделений до подставок и покраски всей армии в целом.

Начиная армию с размера 1500 очков, Метт непрерывно имел в виду густой ландшафт «Городов смерти». Условия города делают машины низкоэффективными, так что основу армии составляют большие ватаги Парней при поддержке Боебанок и Дредов.

Метт покрасил свою армию так, чтобы фигуры хорошо выделялись на фоне руин, а подставки, наоборот, сливались с окружающим ландшафтом. При нанесении финального высветления светло-серого цвета он нанес часть штрихов на ноги моделей, чтобы отобразить слой пыли, который покрывает все в городе, охваченном войной.

Любимая тактика Метта заключается в использовании стратегемы «Туннельные крысы», одного из специальных правил, применимых в городском бое. Эта стратегема позволяет солдатам выходить на поле боя через подземные выходы. Поджигатели и Танкобои весьма эффективны при таком использовании, они выжигают как вражескую пехоту, так и танки.

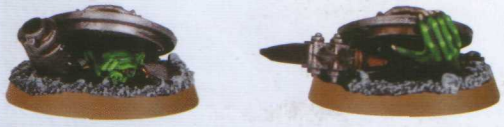


Подставки орков Метта покрыты камнями и серым песком. Такие подставки хорошо сливаются с городским окружением.



Поджигатели смертельны в условиях города, так как они отменяют спас-бросок за укрытие.

В условиях города Танкобои могут легко подобраться вплотную к танкам врага.



Метт сделал маркеры стратегемы «Туннельные крысы» так, чтобы они сочетались с духом его армии. Стратежно расположенные, они служат точками выхода резервов, что открывает возможности для победных тактик.



Метт использует Трофейный Вагон для того, чтобы поражать любого противника, который высунется на открытую местность.







«АПОКАЛИПСИС»

«Апокалипсис» позволит Вам поднять ваши игры на абсолютно новый уровень. Теперь под Вашим командованием будут находиться целые пехотные полки и танковые дивизии. Величайшие герои плечом к плечу с Вашими солдатами будут сражаться с ненавистными врагами.

«Апокалипсис» – это расширение к системе правил Warhammer 40000, которое позволит Вам играть в сражения титанического масштаба. Используя эту книгу, Вы сможете вывести на поле боя всю свою коллекцию миниатюр Warhammer 40000. Игроки смогут добавлять в свои армии новые подразделения, такие как супер-тяжелые танки, Титаны и самолеты всех видов. Вам становятся доступны стратегические возможности, такие как минные поля, орбитальные обстрелы и фланговые маневры.

В книге Вы найдете все, что необходимо для ведения апокалиптических сражений во вселенной Warhammer 40000. Вы научитесь организовывать такие битвы, узнаете о новых моделях, которые сможете коллекционировать и использовать в играх подобного масштаба, а также обо всех правилах, которые для этого понадобятся. Однако наша цель – вдохновить Вас, а не просто проинформировать. Кодекс Warhammer 40000 «Апокалипсис» включает множество примеров апокалиптических игр, сыгранных в дизайнерской студии «Games Workshop», со множеством картинок армий, моделей и ландшафтов, использованных в этих битвах.

Книга разделена на две части. Первая часть предназначена для того, чтобы после ее прочтения Вам хотелось сыграть огромную битву в Warhammer 40000! Во второй части описаны все необходимые правила, к которым Вы будете обращаться во время подготовки к игре.

Вы найдете десятки новых отрядов, которые могут быть использованы в сражениях «Апокалипсиса», и правила для всего, от скоростных Файта-Боммеров до огромных Титанов «Полководец».

Стратегические возможности добавят Вашим играм объемности и позволят устраивать орбитальные бомбардировки, использовать генераторы силовых полей и даже экипировать героев вихревыми гранатами!

Апокалиптический кодекс содержит множество практических советов, которые позволят Вам успешно играть битвы того масштаба, который Вы видите на этом развороте.





«Апокалипсис» позволит вывести на поле боя всю Вашу пехоту, все Ваши танки и всех Ваших специальных персонажей – буквально всю коллекцию.

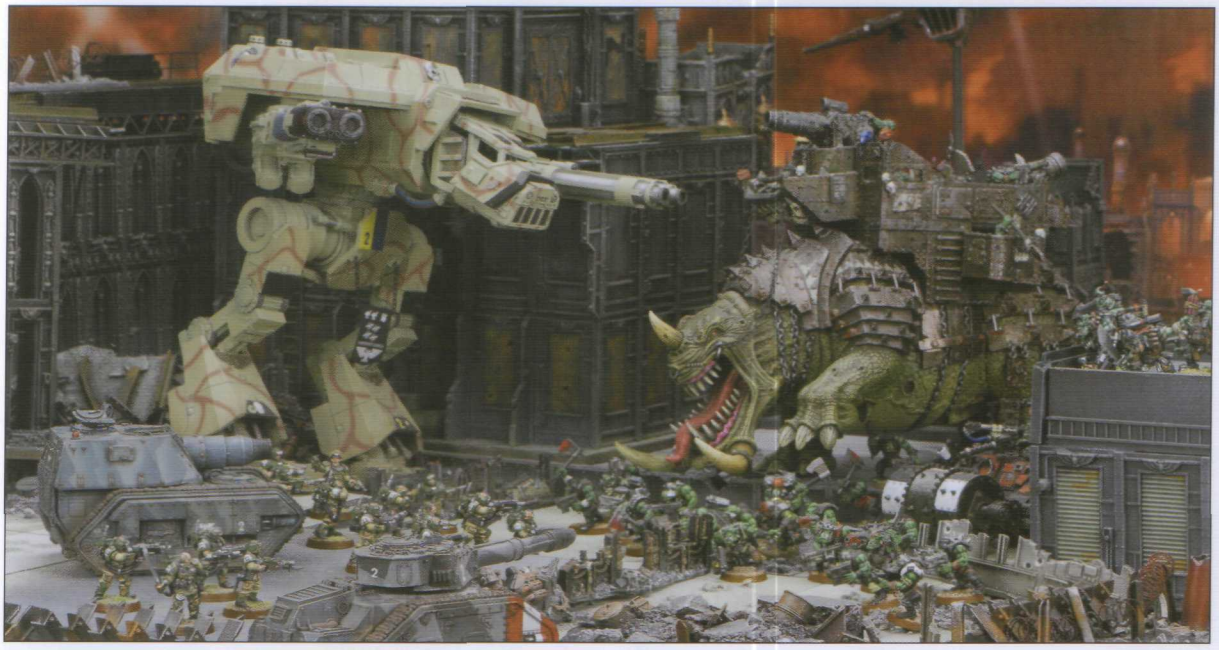


Большие модели, такие как показанный здесь танк типа «Разящий Клинок» или даже могучие Титаны – это естественные звезды апокалиптических сражений. И, несмотря на такую мощь, и обычные солдаты критически важны для игры – в конце концов, кто будет захватывать цели и удерживать их?



Заслуженный в боях «Разящий Клинок» покрашен по той же цветовой схеме, что и полк, к которому он прикомандирован – 72-й Кадианский.





«Forge World» делает широкий набор больших моделей, которые идеально подходят для битв апокалиптического масштаба.



ТУРНИРЫ

Многие игроки любят сравнивать свое умение играть с умением других игроков в масштабных событиях, известных как турниры. Если Вы хотите организовать подобный турнир, то здесь даны полезные советы для этого.

Турнир – это событие, которое собирает множество игроков на один выходной день или на целый уикенд. В конце турнира один из игроков нарекается победителем, ибо он одерживает наибольшее количество побед в течение турнира. Для многих подобные события – это высшая точка их хобби, возможность познакомиться с новыми игроками, встретить новые армии и по-настоящему проверить свое знание своей и чужой армии.

Турнир – это не обязательно грандиозное событие, которое организовывает кто-то другой. Вы сами можете легко устроить турнир - для этого Вам нужны игроки и немного организации.

Значительная часть турниров проводится по так называемой «швейцарской системе» (швейцарке). Эта система позволяет каждому участнику турнира сыграть равное количество туров, без вылета, и в процессе турнира игроки играют с теми игроками, которые в течение турнира достигли тех же результатов, что и они, что позволяет выяснить, кто из игроков сильнее, по наиболее подходящему алгоритму.

Турниры по швейцарской системе играются на определенное количество раундов. Принимая во внимание обычный размер игры Warhammer 40000 и то, что средняя игра занимает 2-3 часа, за уикенд реально сыграть пять раундов.

В первый раунд игроки разбиваются на пары в соответствии со жребием. Определенное количество турнирных очков начисляется за победу, чуть меньше – за ничью, и еще меньше – за поражение. Далее игроки в турнирной таблице сортируются по набранным турнирным очкам, и в следующем раунде первый играет со вторым, третий с четвертым и так далее. После второго раунда все результаты снова заносятся в таблицу, суммируются с результатами предыдущего тура и снова сортируются, поднимая на вершину таблицы тех, кто достиг хороших результатов, и опуская вниз тех, кто сыграл не очень хорошо. Таким образом в каждом туре после первого лидеры играют с лидерами, и каждый игрок в таблице играет с тем, кто наиболее близок ему по способностям, по результатам на данный момент. В турнире также учитываются такие параметры, как уровень покраски армии, спортивность поведения и все такое прочее. По итогам всех параметров и выявляется победитель, который сумел достичь высот во всех областях хобби.



Какой командир не желает поставить на полку рядом со своей армией приз, завоеванный в интересном и длительном турнире? Ничто так не подчеркивает Ваш статус тактического гения, как приз, выставленный на всеобщее обозрение. Такие монументы Вашего величия вызывают уважение и почитание со стороны других игроков (а также их зависть и желание этот приз у Вас отнять).

ЛИГИ

Не каждый может потратить полный уикенд на то, чтобы принять участие в турнире. Но Вы можете использовать швейцарскую систему и для того, чтобы создать на ее основе лигу. Лига выглядит так же, как и турнир, за исключением того, что игры играются не одновременно, а в течение определенного срока, например, недели. Многие клубы и магазины ведут свои собственные подобные лиги, отмечая результаты на соответствующих досках. Такие мероприятия позволяют клубам и магазинам быть центрами хоббийной жизни и привлекать покупателей.

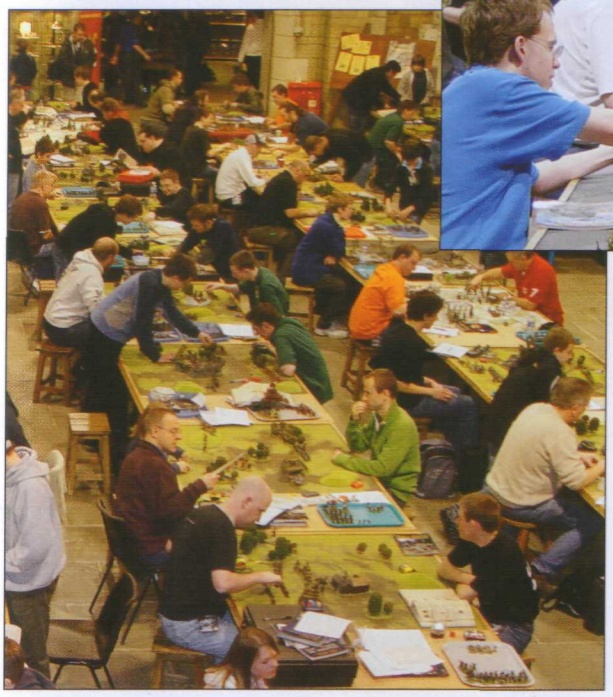
В лиге может принять участие гораздо большее количество людей, так что часто легионеров разбивают на отдельные дивизионы, которые ведут игры сами с собой. Далее победители отдельных дивизионов встречаются в турнирной игре в битве друг с другом.



Один из победителей турнира по Warhammer 40000.

Большая часть турниров организуется небольшими клубами или просто сообществами игроков. Но событие, показанное здесь – это официальный Гранд Турнир, который проводится компанией «Games Workshop», и это фактически чемпионат мира по игре Warhammer 40000.









На многих турнирах игроки получают дополнительные очки за отлично покрашенные армии. Практически на всех турнирах Вы должны иметь полностью покрашенную, так или иначе, армию. Многие игроки используют турниры как повод для того, чтобы накрасить побольше новых моделей себе в армию и коллекцию, и многие делают это в ночь перед турниром.

ПОГРУЖЕНИЕ В ХОББИ

Самая лучшая вещь в хобби – это сообщество, которое образуется вокруг этого увлечения. Существует много мест и происходит множество событий, во время которых единомышленники могут встретиться и поиграть или просто поговорить о своем любимом увлечении.

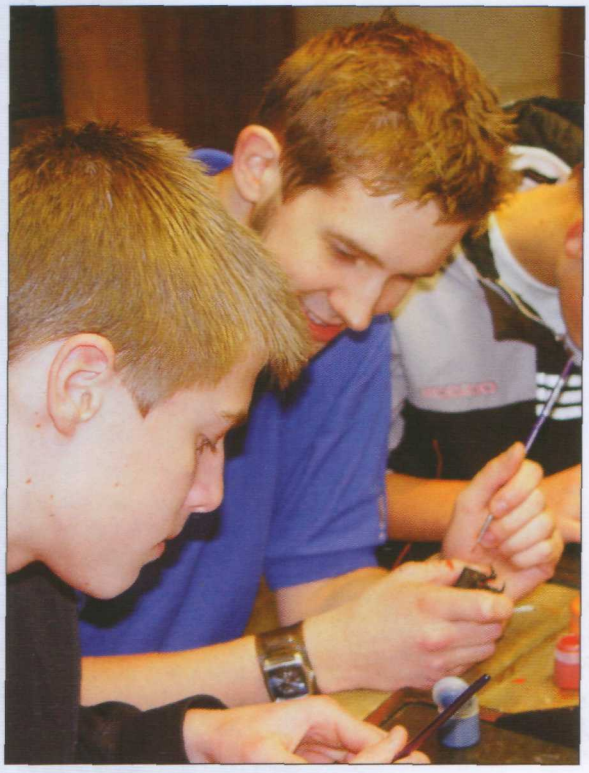


Warhammer – это очень популярное хобби, со временем сообщество игроков в Warhammer разрослось очень широко. Игроки в Warhammer в жизни занимаются самыми разными вещами: это могут быть студенты, солдаты (реальные солдаты), юристы, бизнесмены, кинорежиссеры и ректоры вузов. Многие играют прямо в институтах или во время обеденных перерывов в своих офисах, в любое время во всех уголках света.

Вне зависимости от того, являетесь Вы новичком или опытным игроком, сменившим не одну армию, в любом случае всегда интересно встретиться с такими же игроками и обсудить с ними последние события и новости. Есть много путей для того, чтобы принять участие в происходящем.

ЛОКАЛЬНЫЕ МАГАЗИНЫ

Магазины «Games Workshop» или независимых продавцов, которые распространяют миниатюры Warhammer по всему миру, часто становятся центрами хобби и разнообразных событий. Здесь Вы не только можете посмотреть и купить самые последние новинки из мира Warhammer, но и узнать о последних и грядущих событиях. В магазине Вы можете проконсультироваться по вопросам покраски, познакомиться с опытными игроками или узнать о ближайшем к Вам игровом клубе, который Вы планируете посещать по выходным.



ИГРОВЫЕ КЛУБЫ

Настольные игры – это социальное хобби, и часто игроки организуют клуб, в котором они могут собираться и играть. В клубах игроки собираются для того, чтобы играть, вместе красить свои армии, изготавливать ландшафт для своего клуба и, возможно, организовывать какие-либо турниры для себя или для всех желающих. В клубе игроки могут реализовать то, что трудно сделать одинокому игроку: устроить мега-битву, турнир, массово изготовить столы на всех или ландшафт для всего клуба сразу. Клубы могут варьироваться от больших, открытых для всех, с десятками столов, сотнями элементов ландшафта и множеством игр каждый день, до небольших, приватных, в которых собираются знакомые друг другу люди для дружественных игр. И если в вашем районе нет клуба, но есть несколько игроков, почему бы вам не подумать над тем, чтобы организовать свой собственный клуб: вполне возможно, что это позволит вам перезнакомиться со всеми соседями по району, которые играют в Warhammer, и привлечь в ваше хобби новых людей (например, свою девушку,

которая потом будет помогать Вам красить Вашу армию в ночь перед турниром).

СОБЫТИЯ

Игровые шоу или конвенты – это прекрасный способ увидеть все хобби в его полном спектре. По всему миру проходит масса разнообразных мероприятий и шоу, многие из которых организованы «Games Workshop». Многие фанаты Warhammer с нетерпением ждут таких мероприятий и отмечают их в своих календарях.

ТУРНИРЫ

Многие игроки любят турнирную часть Warhammer больше всего. Турнир – это серия игр, в которой игроки соревнуются друг с другом, чтобы выявить лучшего игрока. Кроме того, на турнире учитывается уровень покраски Вашей армии и ее соответствие миру Молота Войны. Так что турнир – это прекрасная возможность не только поиграть, но и показать отлично покрашенную и полностью конвертированную армию, над которой Вы работали большую часть года.

По всему миру проходит множество разнообразных турниров по Warhammer. Большая часть турниров проводится игровыми клубами или независимыми продавцами Warhammer, а некоторые турниры являются частью больших игровых и шоу-событий. «Games Workshop» проводит свой собственный турнир, известный как Grand Tournament – Большой Турнир. Это огромный турнир, в котором принимают участие сотни игроков со всего мира.

ДНИ ИГРЫ

День Игры – это самое главное событие года для любого игрока в Warhammer, а также во все остальные игры, которые производит компания «Games Workshop». По всему миру проводятся национальные Дни Игры: в Соединенных Штатах, Канаде, Франции, Германии, Испании и в России. А главный День Игры проходит осенью в Англии.

На каждом Дне Игры проводится множество разнообразных мероприятий – мега-битв, конкурсов для новичков и профессионалов, а также конкурс по покраске «Золотой Демон».







БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ

ЖУРНАЛ «БЕЛЫЙ ГНОМ»

Каждый месяц компания «Games Workshop» издает журнал «White Dwarf» («Белый Гном»). Если Вы – настоящий фанат Warhammer, то Вы не должны пропускать ни одного выпуска этого полноцветного журнала. Каждый номер содержит массу материалов по самым разным направлениям, связанным с Warhammer: моделированию, покраске, правилам, истории, ландшафту и многим другим. На страницах журнала Вы также сможете получить самую последнюю информацию по новым миниатюрам и книгам, которые выпускаются «Games Workshop».



В России также издается «Империя настольных игр» – журнал, посвященный настольным играм во всех их проявлениях, новостям из мира Warhammer, репортажам с турниров и курсам по покраске.

- **Новости и сообщения про новые модели и издания**
- **Интересная информация и репортажи о битвах**
- **Советы по покраске и моделированию**
- **Тактические статьи**
- **Полный список всех магазинов «Games Workshop» по всему миру**
- **Новые сценарии**
- **Кампании**
- **Статьи по строительству ландшафта**
- **Армии опытных игроков**









РЕПОРТАЖИ О БИТВАХ

В течение десятилетий одним из самых популярных разделов в журналах является раздел репортажей о битвах. Репортаж о битве или «Battle Report» – это подробное изложение специально подготовленной игры, с фотографиями и комментариями игроков о ходе игры и о том, почему они выбрали себе такие армии. Часто для репортажей используются сценарии каких-либо известных исторических битв из мира Молота Войны, а в битвах часто принимают участие сами разработчики игр или победители разнообразных турниров.

Репортажи о битвах дают Вам возможность на примерах других игроков понять основы тактики Warhammer, перенять чужие приемы и освоить правила.





WARHAMMER В ИНТЕРНЕТЕ

Одним из самых богатых источников информации из мира Warhammer является сайт компании «Games Workshop». Этот объемный источник информации содержит изображения всех миниатюр, которые на данный момент производятся компанией «Games Workshop», курсы по покраске, примеры разнообразных армий, сведения для новичков и многое другое. Вы также можете найти там разнообразные интересные статьи, которые не попали на страницы «Белого Гнома», анонсы новых релизов и библиотеку фантастических хоббийных проектов, которые Вы можете повторить у себя дома или в клубе.

На сайте компании «Алегрис» – www.warhammer.ru – Вы найдете адреса всех магазинов, где Вы можете купить продукцию компании «Games Workshop» на территории России. Если в Вашем городе нет магазина, то на сайте Вы найдете удобный и надежный интернет-магазин, благодаря которому можете получить свой Warhammer в любой точке России.

www.games-workshop.com

www.warhammer.ru

В ДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ

Верите Вы в это или нет, но Вы вплотную приблизились к концу книги. Но мы надеемся на то, что даже если это Ваш первый визит во вселенную Warhammer 40000, то уж точно не последний. Даже если Вы думаете, что освоили и узнали все, все равно есть армии, с которыми Вы не сможете справиться, и игроки, которых Вы будете не в силах победить. Вы могли прочитать всю эту книгу, но Вы должны знать, что каждый кодекс каждой расы полон более подробной историей мира и вселенной. Более того, «Games Workshop» выпустила более сотни книг по вселенной Warhammer 40000. Даже несмотря на то, что у Вас может быть полноценная турнирная армия, всегда есть подкрепления, которые Вы хотели бы прибавить, новые подразделения, которые Вы хотели бы испытать, новые элементы ландшафта, которые Вы хотели бы создать, и вообще полностью новые армии, которые Вы хотели бы собрать, покрасить и вывести на поле боя. Вы могли сыграть все сценарии, которые есть в этой книге, но в каждом кодексе и расширении есть свои сценарии, которые так же интересны для игры, как и эти.

Здесь, в Дизайнерской Студии «Games Workshop», мы непрерывно работаем над тем, чтобы расширить вселенную Warhammer 40000. Алессио разрабатывает новую армию для текущего Гранд Турнира, Фил пытается покрасить достаточно Орков для того, чтобы завоевать вселенную, а наш штатный безумный ученый Энди красит 26-й танк в свою армию. В Хоббийном Департаменте Нейл расширяет свой контингент Космического Десанта для Городского Боя до полноценной Роты для игры в «Апокалипсис», Джонеси заканчивает очередное ужасающее творение в свою орду Нурглитов, а Дом пишет экспериментальные правила для армии, над которой он работает. В департаменте 'Eavy Metal художники планируют, что они выставят на Золотого Демона этого года, Метт формирует уже девятую армию солдат, одетых в силовые доспехи, а Кристиан докрашивает второй «Разящий Клинок», который доведет общую сумму его армии до 11000 очков! Небольшая группа людей планирует новую всемирную кампанию, полную интересных сценариев и неожиданных поворотов сюжета, и все строят планы мести своим старым противникам. И все это они делают в свое свободное время, потому что в рабочее время они пишут кодексы, журнал «Белый Гном», новые сценарии и все такое прочее. И в далекой Москве я, дописывая эти строки на русском языке, уже планирую, как буду переводить следующий кодекс, о существовании которого в природе я не имею права упоминать даже в собственных мыслях.

Мы надеемся на то, что Вам понравится то, что мы сделали и делаем, и что если Вы хотя бы наполовину такой же энтузиаст этого дела, как мы, то Вы просто не сможете себя сдерживать. Собирайте свое оружие, чемоданы, линейки, титанов, кубики, конделябры, кодексы, логины на форумах, родное и двоюродное и вперед! Несмотря на то, что в бесконечной тьме далекого будущего нет места миру, и наши битвы лишь отблески великого противостояния добра и зла, без нас эта вселенная захиреет и умрет!

«Вперед, могучие воины, под окровавленными знаменами и с трофеями прошлых битв!»

Лорд Солар Макариус



В Дизайнерской Студии Алессио Каваторе надзирает за тестированием игры.



Сотрудники «Games Workshop» тяжко трудятся под взором Имперского Орла.

ПАМЯТКА

На этих последних страницах Вы найдете профили всех существующих видов войск, подразделений и машин. Но Вы должны понимать – несмотря на то, что на момент печати это полный и верный глоссарий, система Warhammer 40000 находится в состоянии постоянного развития. Таким образом, по мере того как будут выходить новые кодексы, эти таблицы будут устаревать вместе с устареванием старых кодексов. Так что если возникает разночтение между текущим кодексом и этими таблицами, кодекс всегда имеет преимущество. Также для тех игроков, которые хотят более точно определить степень победы той или иной стороны и для тех, кто организовывает турниры, мы оставили в книге описание правила Победных очков. Еще далее Вы найдете краткий глоссарий книги правил, где приведены основные игровые таблицы и даны краткие описания основных фаз игры.

Пусть вселенная велика, но как бы Вы ни скрывались, чаша сия Вас не минует...

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Апотекарион	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Штурмовой мотоцикл	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+
Капитан	5	5	4	4	3	5	3	10	3+[4+]
Капеллан	4	4	4	4	2	4	2	10	3+[4+]
Первый Воин	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Почетная Стража	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Библиарий	5	4	4	4	2	4	2	9	3+
Разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Разведчик-мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Сержант разведчиков	4	4	4	4	1	4	2	8	4+
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Космодесантник-мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Технодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+[5+]
Ветеран-Сержант	4	4	4	4	1	4	2	9	3+



ЧЕРНЫЕ ХРАМОВНИКИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кастелян	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Молитвенный Сервитор	4	3	3	4	1	3	1	8	4+
Чемпион	6	4	4	4	2	5	2	10	2+[4+]
Посвященный	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Маршал	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Неофит	3	3	4	4	1	4	1	7	4+

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Батальон смертников	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

ТЕМНЫЕ АНГЕЛЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капеллан	5	5	4	4	2	5	3	9	3+[4+]
Магистр роты	5	5	4	4	3	5	3	10	3+[4+]
Вопрошающий Капеллан	5	5	4	4	3	5	3	10	3+[4+]
Библиарий	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Боевой лидер Волчьей Стражи	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Кровавый Коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+
Кровавый Коготь-мотоциклист	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Фенрисианский Волк	4	0	4	4	1	4	2	8	6+
Серый Охотник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Железный Жрец	5	5	4	4	2	5	3	9	2+
Длинный Клык	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Лидер Стаи	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Рунный Жрец	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Трал	3	3	4	5	1	1	1	8	5+
Волчья Стража	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Волчий Лорд	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Волчий Жрец	5	5	4	4	2	5	4	10	3+[4+]

[4+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 4+.*

[5+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 5+.*

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
Десантный модуль	12	12	12	2
Лэнд Рейдер	14	14	14	4
Лэнд Рейдер «Крестоносец»	14	14	14	4
Леман Русс «Уничтожитель»	14	12	10	4
Лэнд Спидер	10	10	10	4
«Хищник»	13	11	10	4
«Секач»	11	11	10	4
«Носорог»	11	11	10	4
«Защитник»	13	11	10	4
«Вихрь2	11	11	10	4

ДРЕДНОУТЫ

				Броня				
	WS	BS	S	Фронт	Бок	Тыл	I	A
Дредноут	4	4	6(10)	12	12	10	4	2
Дредноут «Фьюриозо»	4	4	6(10)	12	12	10	4	2(3)
Почетный Дредноут Космических Волков	5	5	6(10)	12	12	10	4	3



ОРУЖИЕ

	Дальность	S	AP	Тип
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжелое 4, суперострое
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Болтер	24"	4	5	Скорострельное
Ветер Смерти	12"	5	6	Тяжелое 1, большой взрыв
Сокрушитель	24"	10	2	Артиллерийский 1, большой взрыв
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Тяжелый огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Ракета «Охотник»	n/a	8	3	Тяжелое 1
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Мельтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта
Ракетомет*				
Осколочная	48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв
Бронебойная	48"	8	3	Тяжелое 1
Мульти-мельта	24"	8	1	Тяжелое 1, Мельта

	Дальность	S	AP	Тип
Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолет, Перегрев
Плазмаган	24"	7	2	Скорострельное, Перегрев
Плазменная пушка	36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев
Дробовик				
Дробь	12"	3	-	Штурмовое 2
Утяжеленный выстрел	12"	4	-	Штурмовое 2
Снайперская винтовка	36"	X	6	Тяжелое 1, Залегание, Снайперское
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2
Ракетомет типа «Тайфун»	48"	5	5	Тяжелое 1, Взрыв, Спаренное
«Вихрь»**				
Возмездие	Н12-48"	5	4	Арт. 1/Б. взрыв
Хранитель	Н12-48"	n/a	n/a	Арт. 1/Б. взрыв
Хранитель, зажигательное	Н12-48"	4	5	Арт. 1/Б. взрыв, игнорирует укрытие

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Комиссар	4	4	3	3	2	4	2	10	5+
Призывник	2	2	3	3	1	3	1	5	5+
Гвардеец	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Закаленный Ветеран	3	4	3	3	1	3	1	8	5+
Закаленный Ветеран-Сержант	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Героический старший офицер	4	4	3	3	3	4	3	9	5+
Младший офицер	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Огрин	4	3	5	4	3	3	2	8	5+
Огрин Костяная Башка	4	3	5	4	3	3	3	9	5+
Жрец	3	3	3	3	2	4	2	8	–
Рэтлинг	2	4	2	2	1	4	1	6	5+
Санкционированный псайкер	2	2	3	3	1	3	1	8	5+
Старший офицер	4	4	3	3	2	4	3	8	5+
Ветеран-Сержант	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Штурмовик	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Штурмовик Ветеран-Сержант	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Техножрец-смотритель машин	3	3	3	3	1	3	1	8	3+



МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
«Василиск»	12	10	10	3
«Химера»	12	10	10	3
«Разрушитель»	14	13	11	3
«Цербер»	12	12	10	3
«Леман Русс»	14	12	10	3

				Броня				
	WS	BS	S	Фронт	Бок	Тыл	I	A
«Страж»	3	3	5	10	10	10	3	1

ОРУЖИЕ	Дальность	S	AP	Тип
Автопушка	48"	7	4	Тяжелое 2
Боевая пушка	72"	8	3	Арт. 1, Б. взрыв
Болтер	24"	4	5	Скорострельное
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
«Разрушитель»	24"	10	2	Арт. 1, Б. взрыв
«Сотрясатель Земли»	120"	9	3	Арт. 1, Б. взрыв
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Гранатомет*				
Осколочная	24"	3	6	Штурмовое 1, Взрыв
Бронебойная	24"	6	4	Штурмовое 1
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Тяжелый огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Тяжелый стаббер	36"	4	6	Тяжелое 3
Адский пистолет	12"	3	5	*Пистолет*
Адское ружье	24"	3	5	Скорострельное
Ракета «Охотник»	n/a	8	3	Тяжелое 1
Адская пушка**	24"	6	4	Тяжелое 1, Шаблон
Лазерное ружье	24"	3	–	Скорострельное
Лазерный пистолет	12"	3	–	*Пистолет*
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Мельта	12"	8	1	Мельта, Штурмовое 1
Ракетомет*				
Осколочная	48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв
Бронебойная	48"	8	3	Тяжелое 1
Мортира	H48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв
Мульти-лазер	36"	6	6	Тяжелое 3
Мульти-мельта	24"	8	1	Мельта, Тяжелое 1
Плазменная пушка	36"	7	2	Перегрев, Тяжелое 1, Взрыв
Плазменное ружье	24"	7	2	Перегрев, Скорострельное
Плазменный пистолет	12"	7	2	Перегрев, Пистолет
«Потрошитель»	12"	4	6	Штурмовое 2
Дробовик	12"	3	–	Штурмовое 2
Снайперская винтовка	36"	–	6	Снайперское, Залегание, Тяжелое 1
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2

** Может стрелять осколочными или бронебойными гранатами.*

*** Положите огнеметный шаблон на цель. Киньте кубик на попадание. Если выстрел попал в цель, то все модели под шаблоном получают попадание автоматически. Если не попал – то на 4+.*

СИЛЫ ИМПЕРИИ

АГЕНТЫ ИМПЕРИИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Арко-Флагеллянт	4	0	4	5	1	4	1/D6	8	– [4+]
Крестоносец	4	3	3	3	1	3	1	8	4+[4+]
Носитель демона	4	4	6	4	4	4	D6	9	– [4+]
Ассассин	5	4	4	3	2	5	2	8	– [5+]
Культа Смерти Слуга	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Имперский Ассассин	5	5	4	4	2	5	3	10	– [4+]
Инквизитор	4	4	3	3	2	4	2	8	4+
Инквизитор-Лорд	4	4	3	3	3	4	3	10	3+
Жрец	3	3	3	3	2	4	2	8	–
Штурмовик	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Слуга-воин	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Гроссмейстер	5	5	4	4	3	5	4	10	2+[5+]
Серый Рыцарь	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Брат-капитан	5	4	4	4	1	4	3	10	2+[5+]
Терминатор Серых Рыцарей	5	4	4	4	1	4	2	10	2+[5+]
Юстикар	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

[4+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 4+.*
[5+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 5+.*

СЕСТРЫ БИТВЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сестра Битвы	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Канонесса	4	5	3	3	3	4	3	10	3+
Целестиал	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Настоятельница Целестиалов	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Госпожа	4	4	3	3	1	4(5)	2(3)	10	4+
Палатина	4	5	3	3	2	4	2	9	3+
Серафим	4	4	3	3	1	4	1	9	3+
Настоятельница Серафимов	4	4	3	3	1	4	2	9	3+
Кающаяся Грешница	4	4	3(6)	3	1	3	1	6	4+
Сестра-настоятельница	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
«Химера»	12	10	10	3
«Экзорцист»	13	11	10	4
«Иммолятор»	11	11	10	4
«Лэнд рейдер»	14	14	14	4
«Лэнд рейдер» «Крестоносец»	14	14	14	4
«Носорог»	11	11	10	4

	WS	BS	S	Фронт	Бок	Тыл	I	A
Дредноут	5	4	6(10)	12	12	10	4	2
Кающаяся машина	4	2	5(10)	11	11	10	3	D6

ОРУЖИЕ	Дальность	S	AP	Тип
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжелое 3
Болтер	24"	4	5	Скорострельное
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Ракета «Экзорцист»	48"	8	1	Тяжелое D6
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Тяжелый огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Адский пистолет	12"	3	5	Пистолет
Адское ружье	24"	3	5	Скорострельное
Инцинератор	Шаблон	5	4	Штурмовое 1; нет ни спас-бросков за укрытие, ни непробиваемых
Пистолет «Инферно»	6"	8	2	Пистолет; мельта
Лазерный пистолет	12"	3	–	Пистолет
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Мельта	12"	8	1	Мельта, Штурмовое 1
Мульти-лазер	36"	6	6	Тяжелое 3
Мульти-мельта	24"	8	1	Мельта, Тяжелое 1
Иглопистолет	12"	–	6	Пистолет; наносит рану на 4+
Пси-пушка*	18"	6	4	Штурмовое 3; нет непробиваемых спас-бросков
**Может стрелять как штурмовое или тяжелое оружие*	36"	6	4	Тяжелое 3; нет непробиваемых спас-бросков
Дробовик	12"	3	–	Штурмовое 2
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2
Арбалет	24"	3	5	Штурмовое 2; наносит рану по псайкерам на 2+, без спас-бросков

ОРБИТАЛЬНАЯ БОМБАРДИРОВКА	S	AP	Примечания
Кассетная бомба	6	4	Арт. шаблон
Удар копья	10	1	Арт. шаблон
Мельта-торпеда	8	3	Арт. шаблон; 2D6 на пробивание брони
Псайк-оут торпеда	9	1	См. кодекс «Охотников на ведьм»

ЭФФЕКТЫ ОРУЖИЯ «НЕМЕЗИДА»

	Бонус к Силе	Силовое оружие	Психо-силовое оружие
Серый Рыцарь	+2	Нет	Нет
Брат-Капитан Серых Рыцарей	+2	Да	Нет
Гроссмейстер Серых Рыцарей	+2	Да	Да
Юстикар/Терминатор Серых Рыцарей	+2	Да	Нет

ДЕСАНТНИКИ ХАОСА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Молодой Чемпион	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Молодой Колдун	4	4	4	4	1	4	2	10	3+[4+]
Берсеркер	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Берсеркер-Чемпион	5	4	4	4	1	4	3	10	3+
Мотоциклист Хаоса	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Молодой Чемпион Мотоциклистов Хаоса	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+
Повелитель Хаоса	6	5	4	4	3	5	3	10	3+[5+]
Десантник Хаоса	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Отродье	3	0	5	5	3	3	D6	10	-
Избранный	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Воющий Десантник	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Воин Чистой Ноты	4	4	4	4	1	5	2	10	3+
Облитератор	4	4	4	4	2	4	2	9	2+[5+]
Чумной Десантник	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Чумной Чемпион	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+
Одержимый	4	4	5	4	1	4	2	10	3+[5+]
Раптор	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Колдун	5	5	4	4	3	5	3	10	3+[5+]
Князь Демонов	7	5	6	5	4	5	4	10	3+[5+]
Великий Демон	8	0	6	6	4	4	5	10	-[4+]
Младший Демон	4	0	4	4	1	4	2	10	-[5+]
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	10	2+[5+]
Чемпион Терминаторов	4	4	4	4	1	4	3	10	2+[5+]
Один из Тысячи Сыновей	4	4	4	4	1	4	1	9	3+[4+]

[4+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 4+.*

[5+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 5+.*

«Я убил тысячи, воюя за Императора, а он не дал мне ничего, кроме своего проклятого молчания. Теперь его прихвостни скулят из-за каждой жизни, которую я отнимаю, в то время как Боги обещают мне галактику.»

Свейн Вульфбад

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
«Лэнд Рейдер» Хаоса	14	14	14	4
«Хищник» Хаоса	13	11	10	4
«Носорог» Хаоса	11	11	10	4
«Защитник» Хаоса	13	11	10	4

	WS	BS	S	Броня Фронт	Бок	Тыл	I	A
Дредноут Хаоса	4	4	6	12	12	10	4	3
«Губитель»	3	3	6	12	12	10	3	3

ОРУЖИЕ	Дальность	S	AP	Тип
Автопушка	48"	7	4	Тяжелое 2
Боевая пушка	72"	8	3	Арт.1, Большой взрыв
Бластмастер*				
переменная частота	36"	5	4	Штурмовое 2, Залегание
постоянная частота	48"	8	3	Тяжелое 1, Взрыв, Залегание
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Болтер	24"	4	5	Скорострельное
«Сокрушитель»	24"	10	2	Арт.1, Большой взрыв
«Сирена Рока»	Шаблон	5	3	Штурмовое 1
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Ракетомет Хавока	48"	5	5	Тяжелое 1, Взрыв, Спаренное
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Тяжелый огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Мельтаган	12"	8	1	Мельта, Штурмовое 1
Ракетомет**				
Осколочный	48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв
Бронебойный	48"	8	3	Тяжелое 1
Плазменная пушка	36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев
Плазменное ружье	24"	7	2	Скорострельное; Перегрев
Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолет, Перегрев
Автопушка типа «Жнец»	36"	7	4	Тяжелое 2, Спаренное
Звуковой бластер	24"	4	5	Штурмовое 2 или Тяжелое 3***

** Может стрелять с переменной или постоянной частотой.*
***Может стрелять осколочными или пробивными гранатами.*
****Может стрелять как Штурмовое 2 или Тяжелое 3.*

ДЕМОНЫ ХАОСА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv*
Звери Нургла	3	0	4	5	2	2	D6	10	–[5+]
Кроводавцы Кхорна	5	0	5	5	2	4	3	10	4+[5+]
Кровотворцы Кхорна	5	0	4	4	1	4	2	10	–[5+]
Кровожадный	10	4	7	6	4	5	5	10	4+[3+]
Князь Демонов	7	5	5	5	4	5	4	10	–[5+]
Демонессы	4	0	3	3	1	6	3	10	–[5+]
Терзающие гончие Кхорна	4	0	4	4	1	4	2	10	–[5+]
Фурия	3	0	4	4	1	3	2	10	–[5+]
Великий Нечистый	6	4	6	6	5	2	4	10	–[4+]
Хранитель Секретов	8	4	6	6	4	10	6	10	–[4+]
Герольд Кхорна	6	3	4	4	2	5	3	10	–[5+]
Мастер Перемен	5	5	6	6	4	5	3	10	–[3+]
Герольд Нургла	4	3	4	5	2	3	2	10	–[5+]
Нурглики	2	0	3	3	3	2	3	10	–[5+]
Розовый Ужас	2	3	3	3	1	3	1	10	–[4+]
Хвореносцы	3	0	4	5	1	2	1	10	–[5+]
Крикун	3	0	4	4	1	3	1	10	–[4+]

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv*
Искатель Слаанеша	4	0	3	3	1	6	4	10	–[5+]
Выкормыши Слаанеша	3	0	4	4	2	5	3	10	–[5+]
Герольд Слаанеша	5	3	3	3	2	7	4	10	–[5+]
Огневики Тзинтча	2	4	4	4	1	3	2	10	–[4+]
Герольд Тзинтча	2	4	3	3	2	4	2	10	–[4+]

[3+] обозначает непробиваемый спас-бросок на 3+.

[4+] обозначает непробиваемый спас-бросок на 4+.

[5+] обозначает непробиваемый спас-бросок на 5+.

МАШИНЫ

	WS	BS	S	Броня Фронт	Бок	Тыл	I	A
«Пожиратель Душ»	3	3	6(10)	13	13	11	3	4

ОРУЖИЕ	Дальность	S	AP	Тип
Утробная пушка				
Рвота	Шаблон	6	4	Штурмовое 1
Язык	24"	10	1	Штурмовое 1
Слизь	36"	8	3	Штурмовое 1, Большой взрыв
«Собиратель»	24"	4	5	Штурмовое 6

ТИРАНИДЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Биовор	3	3	4	4	2	1	1	5	6+
Патриарх	6	3	5	5	3	7	4	10	4+
Карнифекс	3	2	9	6	4	1	2	10	3+
Гаргойл	3	3	3	3	1	4	1	10	6+
Гаунт	3	3	3	3	1	4	1	5	6+
Генестилер	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Тиран	5	3	5	6	4	5	3	10	3+
Хормагаунт	4	3	3	3	1	4	2	5	6+
Ликтор	6	0	6	4	2	6	3	10	5+
Равенер	5	3	4	4	2	5	3	10	5+
Стая Прожор	3	1	3	3	3	2	3	10	6+
Споровая мина	0	0	1	3	1	1	0	5	–
Гвардеец	5	3	5	6	2	5	3	10	3+
Воин	4	2	4	4	2	4	2	10	5+
Зоантроп	3	3	4	4	2	4	2	10	2+[6+]

[6+] обозначает непробиваемый спас-бросок на 6+.

ОРУЖИЕ	Дальность	S	AP	Тип
«Душитель»	36"	S-1	5	Штурмовое 1/ Большой взрыв, Залегание, Макс. Сила 8
Кислотная пушка	24"	S+1	5	Штурмовое 1, Взрыв, Макс. Сила 7
«Пожиратель»	18"	S-1	–	Штурмовое 2X, Макс. Сила 6
«Бурильщик»	12"	S+1	5	Штурмовое X, Макс. Сила 6
«Шипомет»	12"	S	5	Штурмовое X, Макс. Сила 6, Спаренное
Ядо-кристал-лическая пушка *	36"	S+2	4	Штурмовое X

** Максимальная Сила равна 10, наносит по машинам только скользящие попадания.*

S обозначает то, то оружие имеет ту же Силу, что и модель, которая его несет. Сила может быть модифицирована оружием, например S – 1.

*X равно количеству атак у модели, несущей оружие. Иногда это значение умножается благодаря свойствам оружия, например, 2 * X.*

Примечание. Если тиранидское Монстроидальное существо вооружено двумя одинаковыми видами оружия, то это оружие считается одним спаренным.

ЭЛЬДАРЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Автарх	6	6	3	3	3	6	3	10	3+[4+]
Аватар Каина	10	5	6	6	4	6	4	10	3+
Темный Жнец	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Шут Смерти	5	4	3	3	1	6	2	9	–
Яростный Мститель	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Экзарх	5	5	3	3	1	6	2	9	3+*
Смотрящий-В-Даль	5	5	3	3	3	5	1	10	–
Огненный Дракон	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Гвардеец	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Гвардеец на джетбайке	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Арлекин	5	4	3	3	1	6	2	9	–
Воющая Баньши	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Лорд-Феникс	7	7	4	4	3	7	4	10	2+
Рейнджер	3	4	3	3	1	4	1	8	5+
Провидец Теней	5	4	3	3	1	6	2	9	–
Сияющее Копье	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Жалящий Скорпион	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Пикирующий Ястреб	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Маэстро	5	4	3	3	1	6	3	10	–
Колдун	4	4	3	3	1	4	1	8	–
Варп-паук	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Призрачный Страж	4	4	5	6	1	4	1	10	3+
Призрачный Лорд	4	4	10	8	3	4	2	10	3+

[4+] обозначает непробиваемый спас-бросок на 4+.

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
«Сокол»	12	12	10	3
«Огненная призма»	12	12	10	4
«Гадюка»	10	10	10	3
«Волновая Змея»	2	12	10	3

				Броня				
	WS	BS	S	Фронт	Бок	Тыл	I	A
Боевой шагатель	3	3	5	10	10	10	4	2

«Не задавай Эльдарам вопросов, ибо они дадут тебе три ответа, каждый из которых будет истиной, ужасной для осознания.»

Инквизитор Сцевак

ОРУЖИЕ

	Дальность	S	AP	Тип
Шурикен-катапульта Мстителей	18"	4	5	Штурмовое 2
Огненное Копье	36"	8	2	Тяжелое 1, Высокоэнергетическое
Ди-пушка*	Н24"	X	2	Тяжелое 1, Взрыв
«Вихрь Смерти»	12"	6	–	Штурмовое 2
Огнемет Драконьего Пламени	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Экзарший Смертевихрь	12"	6	–	Штурмовое 4
Огненная Пика	18"	8	1	Штурмовое 1, Мельта
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Фузионная пушка	12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта
Фузионный пистолет	6"	8	1	Пистолет, Мельта
Коготь Ястреба	24"	5	5	Штурмовое 3
Лазбластер	24"	3	5	Штурмовое 2
Лазерное копье	6"	6	4	Штурмовое 1, Высокоэнергетическое
Эльдарский ракетомет				
Бронебойный	48"	8	3	Тяжелое 1
Плазменный	48"	4	4	Тяжелое 1, Взрыв, Залегание
Призматическая пушка* (сфокусированный выстрел)	60"	9	2	Тяжелое 1, Взрыв
Призматическая пушка* (рассеянный выстрел)	60"	5	4	Тяжелое 1, Большой взрыв
Импульсный лазер	48"	8	2	Тяжелое 2
Винтовка рейнджеров*	36"	X	6	Тяжелое 1, Снайперское, Залегание
Коса Смерти	48"	5	3	Тяжелое 2
Полилазер	36"	6	6	Тяжелое 4
Поющее Копье*	12"	X	6	Штурмовое 1
Тень Смерти	Н48"	6	–	Тяжелое 1, Взрыв
Пушка «Шрайкер»	24"	6	5	Штурмовое 3, Залегание
Шурикен-пушка	24"	6	5	Штурмовое 3
Шурикен-катапульта	12"	4	5	Штурмовое 2
Шурикен-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Струна Смерти	18"	6	1	Штурмовое 1, Залегание
Звездное Копье	6"	8	4	Штурмовое 1, Высокоэнергетическое
Звездная пушка	36"	6	2	Тяжелое 2
Солнечная винтовка	24"	3	5	Штурмовое 6, Залегание
Вихревой ракетомет	Н36"	4	3	Тяжелое 2, Взрыв
Трилистник	12"	3	2	Штурмовое 3
Вибропушка*	36"	4	–	Тяжелое 1, Залегание
Призрачная пушка*	12"	X	2	Штурмовое 1

** Это оружие имеет дополнительные специальные правила. Смотрите в разделе «Силы Эльдар».*

*** Может стрелять плазменными или бронебойными ракетами.*

ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Аркон	6	6	3	3	3	7	3	9	5+
Погонщик	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Дракон	5	5	3	3	2	6	2	9	5+
Гротеск	4	0	4	3	2	3	2	5	n/a
Гомункулус	4	4	3	4	2	4	2	8	5+
Геллион	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Суккубус Гелионов	4	4	3	3	1	6	2	8	5+
Мастер Инкуби	5	4	3	3	1	6	2	9	3+
Инкуби	5	4	3	3	1	5	1	8	3+
Мандрейк	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Реавер	4	4	4	4	1	6	1	8	4+
Суккуб Реаверов	4	4	4	4	1	6	2	8	4+
Каратель	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Сибарит	4	4	3	3	1	5	2	8	5+
Талос	5	3	7	7	3	4	D6	n/a	3+
Воин	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Варп-твари	4	0	4	3	1	5	3	3	6+
Вичи	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Вич Аркит	6	6	3	3	3	8	3	9	6+
Вич Дракит	5	5	3	3	2	7	2	9	6+
Вич Суккубус	4	4	3	3	1	6	2	8	6+

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
«Райдер»	10	10	10	4
«Раваджер»	11	11	10	4

ОРУЖИЕ

	Дальность	S	AP	Тип
Бластер	12"	8	2	Высокоэнергетическое, Штурмовое 1
Темное Копье	36"	8	2	Высокоэнергетическое, Тяжелое 1
Деструктор	Шаблон	4	D6	Штурмовое 1
Дезинтегратор*				
максимальное	36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв
очередь	24"	4	3	Тяжелое 3
Шредер	12"	6	–	Штурмовое 1, Взрыв
Сплинтер-пушка	24"	4	5	Штурмовое 4
Сплинтер-пистолет	12"	3	5	Пистолет
Сплинтер-винтовка	24"	3	5	Скорострельное
Стингер**	12"	n/a	6	Штурмовое 1, наносит рану на 2+
Террофрекс***	12"	n/a	n/a	Штурмовое 1, Взрыв
Жало Талоса	24"	4	5	Штурмовое 6

** Может стрелять либо максимально, либо очередью.*

** Если цель уничтожена, поместите над ней шаблон Взрыва. S взрыва = Стойкость цели, AP = спас-броску за доспехи уничтоженной цели.*

**** Бросьте лишь кубик на попадание. Если в одну или более моделей попали, отряд должен пройти тест на Залегание.*
-1 – модификатор, если Сила отряда ниже изначального значения;
-1 – модификатор за каждую модель, в которую попали, если было более одного успешного попадания.



ОРКИ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Крепыш	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Большой Мек	4	2	4	4	2	3	3	8	6+
Поджигатель	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Стрелюны	4	2	4	4	2	3	3	7	4+
Гретчин	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Коммандос	4	2	3	4	1	3	2	7	6+
Несуны	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Меганоб	4	2	4	4	3	2	3	7	2+
Мек	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Ноб	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Орк	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Сквиговал	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Работорговец	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Штурмовик	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Танкобои	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Байкер*	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	6+
Босс	5	2	5	5	3	4	4	9	6+
Чекабой	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
Боевой Вагон	14	12	10	2
Захваченный Вагон	11	11	10	2
Тачила	10	10	10	2
Боевые Багги/Боевой Трактор/ Испепелило	10	10	10	2

				Броня				
	WS	BS	S	Фронт	Бок	Тыл	I	A
Дреды	4	2	5(10)	12	12	10	2	3
Боебанки	2	3	5(10)	11	11	10	2	2

ОРУЖИЕ

	Дальность	S	AP	Тип
Большая Шутта	36"	5	5	Штурмовое 3
Бабах-пушка	36"	8	3	Артиллерия 1, Большой взрыв
Горелка	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Смертопушка	48"	7	4	Тяжелое D3
Грот-бласта	12"	3	–	Штурмовое 1
Гротзука	18"	6	5	Тяжелое 2, Взрыв
Пушка*				
Бомба	36"	4	5	Тяжелое 1, Взрыв
Снаряд	36"	8	3	Тяжелое 1
Килопушка	24"	7	3	Артиллерия 1, Большой взрыв
Тюнингованная мега-бласта	24"	8	2	Тяжелое 1, Перегрев
Метало	H48"	5	5	Тяжелое 1, Взрыв
Ракетомет	24"	8	3	Штурмовое 1
Шоковая штурмовая пушка	60"	2D6	2	Артиллерия, Тяжелое 1, Большой взрыв
Шутта	18"	4	6	Штурмовое 2
Испепелило	Шаблон	5	4	Штурмовое 1
Слагга	12"	4	6	Пистолет
Снапп-пушка**	36"	2D6	2	Тяжелое 1

** Смотрите полное описание оружия в кодексе Орков.*

*** Смотрите полное описание оружия в кодексе Орков; Снапп-пушка не делает бросков на попадание.*

«Я рука Горка и Морка, они прислали меня сюда, чтобы я поднимал мораль парней и проламывал головы тем, кто забыл, зачем Орки пришли в этот мир. Во имя великого «Ваааагх!» целые миры горели под моим каблуком. Я Гхазкул, Безумный Воевода Всеорчества, и я говорю словами и голосом Богов.»

Надпись на обломках Титана типа «Полководец», найденных Темными Ангелами в Верстерайле, Писцина IV



ИМПЕРИЯ ТАУ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шас'Уи в «Броадсайде»	2	3	5	4	2	2	2	8	2+
Шас'Врэ в «Броадсайде»	3	3	5	4	2	3	2	8	2+
Шас'Эль в «Кризисе»	3	4	5	4	3	3	3	9	3+
Шас'О в «Кризисе»	4	5	5	4	4	3	4	10	3+
Шас'Уи в «Кризисе»	2	3	5	4	2	2	2	8	3+
Шас'Врэ в «Кризисе»	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Одухотворенный	4	3	3	3	2	3	3	10	–
Воин Огня Шас'Ла	2	3	3	3	1	2	1	7	4+
Воин Огня Шас'Уи	2	3	3	3	1	2	2	8	4+
Артиллерийский дрон	2	2	3	3	1	4	1	7*	4+
Крут	4	3	4	3	1	3	1	7	–/6
Крут-Гончая	4	0	4	3	1	5	2	7	–/6
Крутокс	4	3	6	3	3	3	3	7	–/6
Целеуказательный дрон	2	2(3)	3	3	1	4	1	n/a	4+
Шейпер	4	3	4	3	3	3	3	8	6
Щитовой дрон	2	2	3	**	1	4	1	n/a	**/4+
Снайперский дрон	2	2(3)	3	3	1	4	1	7	4+
Наблюдатель	2	3(4)	3	3	1	2	1	8	4+
Шас'Уи в маскировочных доспехах	2	3	4	3	1	2	2	8	3+
Шас'Врэ в маскировочных доспехах	3	3	4	3	1	3	2	8	3+
Лидер Острокрылов	3	3	3	4	1	5	1	9	5+
Острокрыл	3	3	3	4	1	5	1	6	5+

** Лидерство дронов используется, только если они действуют как самостоятельный эскадрон.*

*** Щитовой дрон имеет Стойкость и спас-бросок за доспехи, так же, как и его хозяин. Кроме того, он имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.*

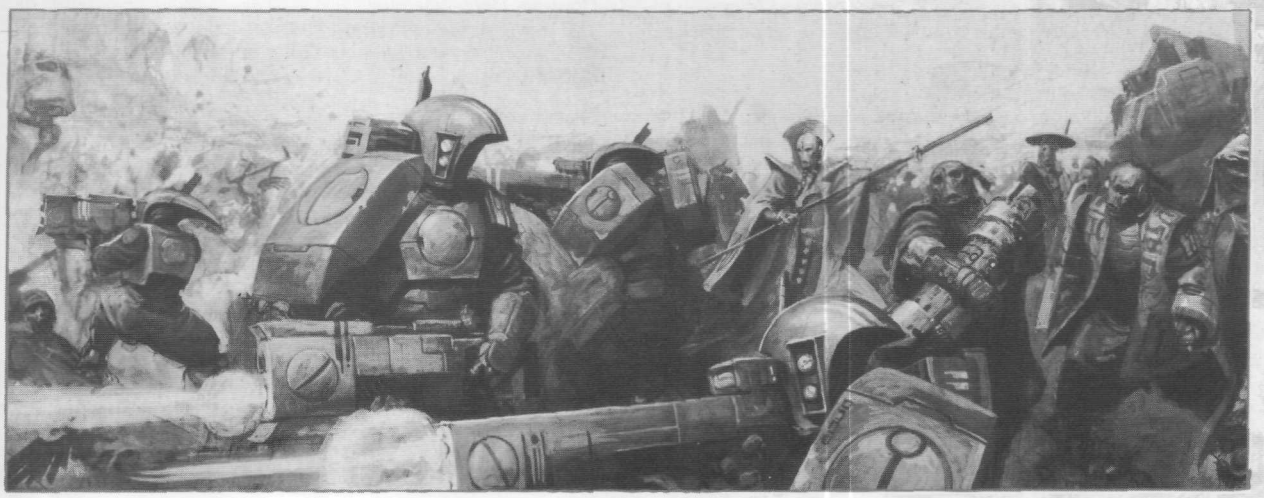
МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
Боевая машина пехоты «Скат»	12	11	10	3
Многофункциональный танк «Акула»	13	12	10	3(4)
Легкий скиммер «Пиранья»	11	10	10	3
Ракетный танк «Небесный луч»	13	12	10	3

ОРУЖИЕ

	Дальность	S	AP	Тип
Многоствольная пушка	18"	5	5	Штурмовое 3
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1
Фузионный бластер	12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта
Ионная пушка	60"	7	3	Тяжелое 3
Крут-пушка	48"	7	4	Скорострельное
Винтовка Крутов*	24"	4	6	Скорострельное
Целеуказатель*	36"	n/a	n/a	Тяжелое 1
Ракетомет	36"	7	4	Штурмовое 2
Плазменная пушка	24"	6	2	Скорострельное
Импульсная винтовка	30"	5	5	Скорострельное
Импульсный карабин	18"	5	5	Штурмовое 1, Залегание
Импульсный пистолет	12"	5	5	Пистолет
Электромагнитная пушка (монолитный заряд)	72"	10	1	Тяжелое 1
Электромагнитная пушка (дробовой заряд)	72"	6	4	Тяжелое 1, Большой взрыв, только для «Акул»
Электромагнитная винтовка	36"	6	3	Тяжелое 1, Залегание
Ракета «Искатель»*	Неограничена	8	3	Тяжелое 1
Управляемые ракеты*	24"	5	5	Тяжелое 4
Нейтронный бластер Веспидов	12"	5	3	Штурмовое 1

** Это оружие имеет дополнительные правила, описанные в кодексе Империи Тау.*



НЕКРОНЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Потрошители	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Разрушители	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Бессмертные	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Лорд Некронов	4	4	5	5	3	4	3	10	3+
Воины-Некроны	4	4	4	4	1	2	1	10	3+
Призраки	4	4	6	4	1	6	3	10	– [3+]
Парии	4	4	5	5	1	3	1	10	3+
Скарабеи	2	0	3	3	3	2	3	10	5+
Найтбрингер	6	4	10	8	5	4	5	10	– [4+]
Десивер	5	3	9	8	5	5	4	10	– [4+]
Пауки	2	2	6	6	2	2	3	10	3+

[4+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 4+.*

[3+] *обозначает непробиваемый спас-бросок на 3+.*

МАШИНЫ

	Броня			
	Фронт	Бок	Тыл	BS
«Монолит»	14	14	14	4

ОРУЖИЕ

	Дальность	S	AP	Тип
Гаусовый бластер	24"	5	4	Штурмовое 2, Гаусовое
Гаусовая пушка	36"	6	4	Тяжелое 3, Гаусовое
Гаусовый разлагатель	24"	4	5	Скорострельное, Гаусовое
Гаусовая вихревая дуга	12"	5	4	Тяжелое D6 за каждое подразделение, получающее попадание в 12 дюймах, Гаусовое
Тяжелая гаусовая пушка	36"	9	2	Тяжелое 1
Корпускулярный хлыст	24"	9	3	Артиллерия 1, Большой взрыв
Посох Света	12"	5	3	Штурмовое 3

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Игры в соответствии с правилами стандартных сценариев часто заканчиваются вничью. Несмотря на то, что в большинстве игр это полностью допустимо, часто игроки хотят-таки определить, кто из них лучше. Это особенно важно в турнирах, где нужно рассортировать игроков по возрастанию для более точного разбиения на пары в следующем туре. В конце концов, каждый игрок хочет одержать моральную победу!

Ниже приведены правила Победных очков, которые позволяют определить степень победы того или иного игрока в зависимости от того, какой вред он нанес армии врага и какой урон понес сам.

Подразделение уничтожено
Уничтоженное подразделение противника приносит победные очки, равные своей стоимости, включая все дополнения, вооружение и оснащение.

Например, за уничтоженный «Лэнд Рейдер» противника (стоимость 260 очков) Вы получите 260 победных очков.

Частично уничтоженные подразделения
В конце игры за каждое подразделение, в котором осталась половина и менее начального числа моделей, противник получает победные очки, равные половине стоимости (округление вниз) подразделения, включая все дополнения, вооружение и оснащение. Если подразделение является одной моделью (независимый персонаж или монстр), то половина очков начисляется, если модель потеряла половину и более стартового числа ран. В отношении машин половина стоимости машины начисляется, если к концу игры она страдает хотя бы от одного результата «Повреждение».

Пример. Подразделение из 10 Десантников стоимостью в 190 очков принесет противнику 95 победных очков (половину), если в течение боя потеряет 5 и более моделей.

Моральная победа
В конце игры каждый игрок складывает полученные им в игре победные очки, и далее игроки вычисляют разницу. Если разница менее 10% размера игры (например, при размере игры в 1500 очков разница равна 150), то у вас ничья как она есть. Если разница больше, то игрок, набравший большее количество очков, получает Моральную Победу, которая не так ценна, как натуральная победа, но как минимум дает ему право на гордость и бахвальство за банкой пивасика.

СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАУНДА

1 Фаза движения
2 Фаза стрельбы
3 Фаза ближнего боя

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

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

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

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

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

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

ТЕСТЫ НА МОРАЛЬ

Подразделение должно пройти тест на Мораль:

- Если в одну фазу потеряло 25% и более своих моделей убитыми. При этом потери, понесенные от ближнего боя, не учитываются
- Если подразделение подвергается танковому шоку – тест проходится, если танк вступает в базовый контакт.
- Если подразделение проигрывает раунд ближнего боя (то есть нанесло ран меньше, чем получило). Подразделение получает пенальти в -1 к своему Лидерству за каждый пункт, на который подразделение проиграло ближний бой.

ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ – ВЛИЯНИЕ НА ДВИЖЕНИЕ

Тип подразделения	Замедляется ли трудным ландшафтом?	Нужны ли тесты на опасный ландшафт?
Пехота	Да	Нет*
Мотоциклы	Нет	Да
Джетбайки	Нет	Да, если начинает или заканчивает движение в нем
Монстроидальные существа	Да	Нет*
Пехота с прыжковыми ранцами	Нет	Да, если начинает или заканчивает движение в нем
Артиллерия	Да	Нет для пушкарей, да для орудий
Кавалерия и твари	Да	Нет*
Машины – шагатели	Да	Нет*
Машины – скиммеры	Нет	Да, если начинает или заканчивает движение в нем
Машины – остальные	Нет	Да

** Если ландшафт сам по себе не является опасным*

ТАБЛИЦА РЕЗЕРВОВ

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

ТАБЛИЦА УКРЫТИЙ

Тип укрытия	Спас-бросок
• Колючая проволока, проволочные ограды	6+
• Кустарник, высокая трава, посевы, изгороди, легкие парапеты	5+
• Подразделения (дружественные и вражеские), обломки машин, строительный мусор, кратеры, обломки, каменные россыпи, руины, стены, здания, траншеи, частичное нахождение за холмом, леса, джунгли, ящики, бочки, трубы, железные конструкции	4+
• Укрепления	3+

ОТЫГРЫВАНИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

1 Выберите бой.
2 Проведите ближний бой. Занятые модели кидают кубики на попадание и ранение в порядке инициативы. Их противники могут использовать спас-броски.
3 Определение результата боя. Сложите нанесенные раны. Та сторона, которая нанесла больше ран, считается выигравшей.
4 Проигравший проходит тест на Мораль. Если проигравший проваливает тест на Мораль, он отступает. Если он проходит тест на Мораль, он выполняет сплочение.
5 Стремительное продвижение, отступление и консолидация. Подразделение, отступающее из ближнего боя, должно кинуть тест на то, смогло ли оно оторваться от противника. Если нет, оно уничтожено. Победители могут консолидироваться.
6 Сплочение. Если подразделение все еще связано в ближнем бою, все модели в нем должны пройти до 6 дюймов для того, чтобы стать занятыми.
7 Выберите еще один бой и повторите процедуру.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

WS атакующего \ WS обороняющегося	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

Сила оружия \ Стойкость цели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ПРАВИЛ ДЛЯ ОРУЖИЯ

(не на машинах)

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

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ МАШИН

D6	Результат
1	Команда оглушена
2	Команда контужена
3	Повреждение – оружие уничтожено
4	Повреждение – потеря подвижности
5	Уничтожена – разбита
6	Уничтожена – взорвалась

Модификаторы:	
Скользящее попадание	-2
Оружие с АР «–»	-1
Оружие с АР 1	+1
Открытая машина	+1

ТАБЛИЦА ПРОИСШЕСТВИЙ ПРИ ГЛУБОКОМ УДАРЕ

D6	Эффект
1–2	Ужасный инцидент. Подразделение полностью уничтожено.
3–4	Не туда. Противник может разместить Ваше подразделение в любом месте стола, кроме непроходимого ландшафта (но включая трудный, который в такой ситуации для Вас является опасным), но без дальнейшего смещения с использованием Кубика направлений, по общим правилам Глубокого удара.
5–6	Задержан. Подразделение возвращается в резерв и выходит из него по общим правилам в последующие раунды. Если оно так и осталось в резерве на момент окончания игры, то считается уничтоженным.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СТРЕЛЬБЫ МАШИН

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

** и любое количество защитных видов оружия*





Изготовлено ООО "ОГА принт"
129128, г. Москва, ул. Малахитовая, вл.27
Тираж 400 экз.

ГЛОССАРИЙ

Алая Заря (Dawn of war), 93
Амбразуры (Fire points), 66
Артиллерия (Artillery), 55
Артиллерия (тип оружия) (Ordnance weapons), 29, 58
Атаки (Attacks (A)), 6

Бег! (Run!), 16
Бесстрашие (Fearless), 75
Боеспособные подразделения (Scoring units), 90
Бронебойность (Armour Piercing (AP)), 27
Бронебойность оружия (Armour piercing weapons), 20
Броня машин (Armour Value (AV)), 56
Броски на повреждение (Damage rolls), 61
Быстрые машины (Fast vehicles), 70

В ловушке! (Trapped), 45
Ведьмин меч (Witchblades), 42
Вечный воин (Eternal warrior), 74
Взрыв (Blast), 30, 84
Восстановление порядка (Regrouping), 46
Выбор армии (Choose forces), 86
Выбор сценариев (Mission, select a), 90
Высадка из транспорта (Disembarking), 67
Высокоэнергетическое (Lance), 32

Глубокий удар (Deep strike), 95
Гранаты (Grenades), 36, 63
Грозовые Когти (Lightning claws), 42
Громовой Молот (Thunder hammers), 42

Движение через укрытие (Move through cover), 75
Джетбайки (Jetbikes), 53
Дополнительное оружие (Optional weapons), 58
Дороги (Roads), 57
Дредноутское оружие ближнего боя (Dreadnought close combat weapons), 73
Дымовые гранатометы (Smoke launchers), 62

Залегание (Pinning), 31
Защитное оружие (Defensive weapons), 58
Здания (Buildings), 77), 78
- Ближний бой (Assaults), 85
- Границы (Defining), 77
- Занятие (Occupying), 79
- Нанесение ударов (Attacking), 79
- Парапеты (Parapets/battlements), 80
- Стрельба из (Firing from), 79
- Таблица брони зданий (Buildings armour chart), 79
- Убитые (Casualties), 24, 39

Игровой раунд (Game turn), 9
Измерение дистанции (Measuring distances), 3, 56
Инициатива (Initiative (I)), 6

Кавалерия (Cavalry), 54
Консолидация (Consolidation), 40
Контратака (Counter-attack), 74
Кубики (Dice), 2
Кубовка (Roll-offs), 2

Ландшафт (Terrain), 13
- Движение через трудный ландшафт (Moving through difficult terrain), 14
- Площадной ландшафт (Area terrain), 13
- Типы (Types of), 13
- Эффекты ландшафта (Terrain effects), 57

Лидерство (Leadership (LD)), 7
- Тесты на Лидерство (Leadership tests), 8

Линия видимости (Line of sight), 16
Лобовое столкновение (Pitched battle), 92

Максимальная дальность (Maximum range), 27
Машины (Vehicles), 56
- Измерение расстояния до машины (Measuring distances to vehicles), 56
- Машины в укрытии – частично скрытые цели (Vehicles and cover – obscured targets), 62
- Машины и Мораль (Vehicles and morale), 63
- Нападение на машины (Assaulting vehicles), 63
- Ориентация машин и броня машин (Vehicle facing and armour values), 60
- Оружие и линия видимости для машин (Weapons & line of sight), 58
- Параметры машин (Vehicle characteristics), 56
- Подразделения машин – эскадроны (Units of vehicles – squadrons), 64
- Сводная таблица движения и стрельбы для машин (Vehicles moving & shooting summary chart), 73
- Стрельба по машинам (Shooting at vehicles), 60
- Стрельба с машин (Vehicles shooting), 58
- Таблица повреждений машин (Vehicle Damage table), 61
- Типы машин (Types), 65

Медленный и неотвратимый (Slow and purposeful), 76
Мельта (Melta), 32
Модели (Models), 3
Модели на линии стрельбы (Intervening models), 21
Модели с несколькими ранами (Multiple-wound models), 26
Монстроидальные существа (Monstrous creatures), 51
Мораль (Morale), 43, 63
- Безумный героизм! (Insane heroism!), 43
- Машины и Мораль (Vehicles and morale), 63
- Модификаторы (modifiers), 43
- Мораль при отступлении (Morale while falling back), 46
- Тесты на мораль (Morale checks), 39, 43

Мотоциклы (Bikes), 53

Навесная артиллерия (Ordnance barrage weapons), 58
Навесное оружие (Barrage), 32
Налет и отскок (Hit and run), 75
Не зная боли (Feel no pain), 75
Независимые персонажи (Independent characters), 47, 67
- Нападение (Assaults), 49
- Перемещение независимых персонажей (Moving independent characters), 47
- Присоединение и отсоединение от подразделений (Joining and leaving units), 48
- Стрельба (Shooting), 49

Немедленная смерть (Instant death), 26
Ненавистный враг (Preferred enemy), 75
Непробиваемые спас-броски (Invulnerable saves), 20
Непроходимые здания (Impassable buildings), 77, 78
Непроходимый ландшафт (Impassable terrain), 14
Неумолимый (Relentless), 76
Ни шагу назад! (No retreat!), 44
Ночное зрение / Шестое чувство (Night vision/acute senses), 75
Ночной бой (Night fighting), 95

Обломки как укрытие (Wrecks as cover), 62
Объявление нападений (Declare assaults), 33
Ограничение по очкам (Points limit), 86
Окапывание (Going to ground), 24
Окончание игры (Ending the game), 90
Опасности Варпа (Perils of the Warp), 50
Опасный ландшафт (Dangerous terrain), 14
Опытный наездник (Skilled rider), 76
Организация армии (Force organisation), 86
Оружие (Weapons), 27
- Типы оружия (Type), 27

Оружие ближнего боя (Close combat weapons), 42, 50, 73
Открытые машины (Open-topped vehicles), 70
Открытые транспортные машины (Open-topped transport vehicles), 70
Отступление! (Fall back!), 45
- Мораль при отступлении (Morale while falling back), 46
- Нападение при отступлении (Assaults while falling back), 46
- Отступление из ближнего боя (from close combat), 45
- Стрельба при отступлении (Firing while falling back), 46

Охотники на танки (Tank hunters), 76

Перебросы (Re-rolls), 2
Перегрев! (Gets hot!), 31
Перехват инициативы! (Seize the initiative!), 92
Персонажи (Characters), 47
Пехота с прыжковыми ранцами (Jump infantry), 52
Пистолет (Pistol weapons), 29
Площадной ландшафт (Area terrain), 13
Подвижность (Fleet), 75
Подготовка к битве (Organising a battle), 86
Подразделения (Units), 3
Подставки / Базы (Bases), 3
Поле боя, подготовка (Battlefield, prepare the), 88
Полное уничтожение (Wipeout!), 90
Посадка в транспорт (Embarking), 66
Правильное взводное построение (Unit coherency), 12, 82
Прикомандированные транспорты (Dedicated transports), 67
Пробивание брони (Armour penetration), 60
Прорыв (Spearhead), 93
Профиль (Profiles), 7
Псайкеры (Psykers), 50
Психосиловое оружие (Force weapons), 50
Психосилы, которые считаются стрелковыми атаками (Psychic shooting attacks), 50

Разведчики (Scouts), 76
Ракетные ранцы (Jet packs), 52
Раны (Wounds (W)), 6
- Модели с несколькими ранами (Multiple-wound models), 26

Распределение ран (Allocating wounds), 39
Расстановка сил (Deploy forces), 92
Раунд (Turn, the), 9
- Игровой раунд (Game turn), 9
- Раунд игрока (Player turn), 9

Раунд игрока (Player turn), 9
Резервы (Reserves), 94
Руины (Ruins), 77, 82
- Взрывное и шаблонное оружие (Template and blast weapons), 84
- Ландшафт разной высоты (Coping with different heights), 82
- Перемещения внутри (Moving within), 83

Свиты (Retinues), 48
Сила (Strength), 27
Сила – параметр (Strength (S)), 6
Силовое оружие (Power weapons), 42
Силовой кулак (Power fists), 42
Скиммеры (Skimmers), 71
Скорострельное оружие (Rapid fire weapons), 28
Скрытность (Stealth), 76
Скрытое проникновение (Infiltrate), 75
Смерть или слава! (Death or glory!), 69
Снайперское оружие (Sniper), 31
Спаренное оружие (Twin-linked), 31

Спас-бросок (Saving throws), 20
Более одного спас-броска (More than one save), 24
Использование спас-броска (Taking saves), 39
Спас-бросок за доспехи (Armour Save (Sv)), 7, 20
Специальные персонажи (Special characters), 49
Специальные правила сценариев (Mission special rules), 94
Сплочение (Pile-in!), 40
Стаи (Swarms), 76
Стандартная таблица сценариев (Standard missions chart), 90
Стоимость в очках (Points values), 8
Стойкость (Toughness (T)), 6
Разные значения Стойкости в подразделении (Multiple Toughness values), 19, 38
Стремительное продвижение (Sweeping advances), 40
Суперострое (Rending), 31
Суперострое оружие (Rending weapons), 42

Таблица бросков на попадание (To Hit chart), 37
Таблица бросков на ранение (To Wound chart), 19, 38
Таблица резервов (Reserves table), 94
Таблица организации армии (Force organisation chart), 87
Таблица повреждений машин (Damage results), 61
Эффекты для пассажиров (Effects on passengers), 67
Таблица происшествий при Глубоком ударе (Deep strike mishap table), 95
Танки (Tanks), 68
Танковый шок! (Tank shock!), 68
Таран (Ramming), 69
Твари (Beasts), 54
Типы подразделений (Unit types), 4, 51
Точки доступа (Access points), 66
Транспортные машины (Transport vehicles), 66
Вместимость транспорта (Transport capacity), 66
Прикомандированные транспорты (Dedicated transports), 67
Эффекты повреждений (Effects of damage), 67
Турбоускорение (Turbo-boosters), 76
Тяжелое оружие (Heavy weapons), 29

Укрытие (Cover), 21, 62
Машины и укрытие (Vehicles & cover), 62
Спас-бросок за укрытие (Cover saves), 21
Таблица спас-бросков за укрытие (Cover chart), 21
Умение драться (Weapon Skill (WS)), 6
Умение стрелять (Ballistic Skill (BS)), 6
Умение стрелять в 6 и выше (Ballistic Skill of 6 or better), 18
Уникальные персонажи (Unique characters), 49
Упорные (Stubborn), 76
Уязвимы для взрывов (Vulnerable to blasts/templates), 76

Фаза ближнего боя (Assault phase), 33
Бросок на попадание (Rolling To Hit), 37
Бросок на ранение (Rolling To Wound), 38
Движение нападающих подразделений (Move assaulting units), 34
Количество атак (Number of attacks), 37
Кто не может нападать (Disallowed assaults), 33
Многосторонний бой (Multiple combats), 41
Нанесение атак (Attacking), 41
Нападение на несколько подразделений противника (Assaulting multiple enemy units), 34
Нападение при отступлении (Assaults while falling back), 46
Нападение через укрытие (Assaulting through cover), 36
Нападение на машины (Assaulting vehicles), 63
Объявление нападений (Declare assaults), 33
Определение результатов ближнего боя (Determine assault results), 39
Отработка ближнего боя (Fighting a close combat), 34
Реакция на нападение (Defenders react), 34
Результат боя (Assault results), 41
Стрельба ИЗ ближнего боя и В него (Shooting into and out of close combat), 40
Фаза ближнего боя – глоссарий (Assault phase summary), 33
Фаза движения (Movement phase), 11
Дальность движения (Movement distance), 11
Движение через трудный ландшафт (Moving through difficult terrain), 14
Движение и ближний бой (Moving and close combat), 11
Движение машин (Vehicle movement), 57
Модели на пути (Models in the way), 11
Разные дальности движения в одном подразделении (Different movement distances in a unit), 11
Фаза стрельбы (Shooting phase), 15
Бросок на попадание (Roll To Hit), 17
Бросок на ранение (Roll To Wound), 19
Измерение дальности (Check range), 17
Кто не может стрелять (Disallowed shooting), 15
Последовательность стрельбы (Shooting sequence), 15
Стрельба ИЗ ближнего боя и В него (Shooting into & out of close combat), 40
Стрельба по машинам (Shooting at vehicles), 60
Стрельба при отступлении (Firing while falling back), 46
Стрельба с машин (Vehicles shooting), 58

Характеристики (Characteristics), 6, 56
Тесты (Tests), 8
Характеристики, равные 0 (Zero-level Characteristics), 7

Частично закрытая цель (Obscured targets), 62

Шаблон (Template), 29, 84
Шагатели (Walkers), 72
Таран шагателя (Ramming a walker), 73
Эскадроны шагателей (Squadrons of walkers), 73
Штурмовое оружие (Assault weapons), 28

Эскадроны (Squadrons), 64

Ядовитое оружие (Poisoned weapons), 42
Яростная атака (Furious charge), 75
Ярость (Rage), 76

ЗАЛ ГЕРОЕВ

Игра Warhammer 40000 появилась на свет уже более 20 лет назад в студии «Games Workshop» в дождливом Ноттингеме, в Англии. Рик Пристли был тем самым работящим Техножрецом, который написал план Стандартного Шаблона Конструирования. Темное и готичное видение мира исходило от Джона Бланша. Бесчисленные добавления и указания были внесены Аланом Мереттом. Во время написания этой редакции игры мы часто были вынуждены прибегать к запуску тех таинственных механизмов **поддержки**, *которые (почти) сохранили состояние паритета среди почтенной троицы. Их советы оказались бесценны.*

Авторы: Алессио Каваторэ (основные правила), Мэт Вард, Энди Хоур, Грэм Дэйви, Фил Келли, Гав Торп, Робин Круддас, Джервис Джонсон и Джереми Веток. **Обложка:** Алекс Бойд, Дэйв Галлахер, Наола Кинрад. **Иллюстрации:** Джон Бланш, Алекс Бойд, Пол Дэйнтон, Дэйв Галлахер, Наола Кинрад, Робин Кэрри, Карл Копински, Адриан Смит, Йан Миллер. **Дизайн миниатюр:** Александр Хедсторм, Али Моррисон, Брайн Нельсон, Колин Грейсон, Дэвид Томас, Джуан Диаз, Марк Харрисон, Мартин Футит, Мишель Андерсон, Себ Пербет, Тим Аддок, Нейл Лангдаун, Крис Каттон, Дэйл Стингер, Джонни Вэр, Том Валтон, Джес Гудвин, Триш Моррисон. **Студия 'Eavy Metal** Нейл Грин, Кейт Робертсон, Кристен Вильямс, Дарен Латан, Фил Дунн, Чад Миерзва. **Графика:** Пит Борлаш, Маркус Тренкер, Шон Тертл, Тим Винсент, Симон Вартон, Марк Элиот, Крис Вард, Шон Катлер, Джеймс Шардлоу, Крис Шилдс, Маделени Тай. **Фотографии:** Стюарт Вайт, Йан Стриклэнд, Гленн Мор, Кентон Милдз. **Дополнительные вставки по хобби:** Мэтт Хатсон, Дэйв Тэйлор, Пол Скотт, Джон Шэйфер, Эндрю Тейлор, Матт Туун, Дэйв Кросс. **Помошники редактора:** Эндрю Кенрик, Марк Латхам, Талима Фокс. **Спасибо** всем, кто дал свои отзывы и участвовал в тестировании правил.

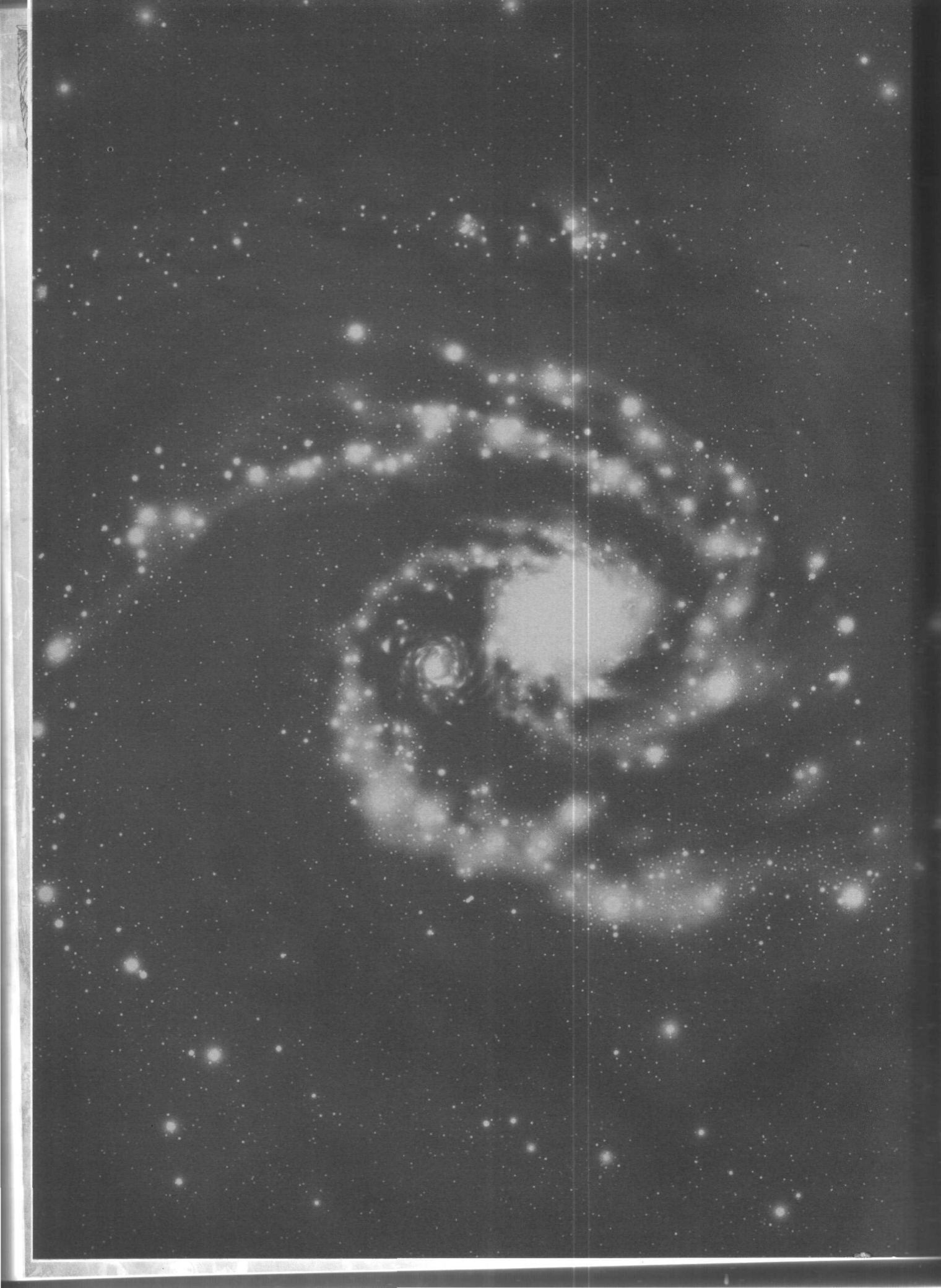
РУССКАЯ ВЕРСИЯ. Перевод: Владимир Яснов aka Lord Velard и Леонид Прохоров aka Red Elf. **Под редакцией:** Константина Крючкова aka Kor Kant/Бронеход, Евгения Порывкина aka Костоглот/Жабодав, Артема Ястребова aka Artemis, Сергея Игнатьева, Любови Мачиной.
Верстка русской версии: Любовь Мачина

Несколько астропатов, Серво-писцов и Тех-адептов пало от Темных Сил, когда создавали этот продукт (их имена не забыты).

Авторские права © Games Workshop Ltd 2008. Assault on Black Reach, Атака на Черный Предел, Games Workshop, логотип Games Workshop, GW, Citadel и логотип Citadel, 'Eavy Metal, символика и логотипы Eldar, Eye of Terror, Око Ужаса, Warhammer, Молот Войны, Warhammer 40,000, логотип Warhammer 40,000, логотип the Double-Headed/Imperial Eagle, 40K, Battle for Macragge, Битва за Макрагг, логотипы аркйий Хаоса и связанные символы, Space Marine, Космический Десант, Ордена Космического Десанта и их логотипы, Space Marine Chapters and Space Marine Chapter insignia, Eldar, Эльдары, Tyranid, Тираниды, Genestealer, Генестилеры, Golden Demon, Золотой Демон, логотипы каст Tay, Tau, Tay, Fire Warrior, Воины Огня, Kroot, Круты, Necron, Неконы, Ork, логотипы Орков, Chaos, Хаос, и все связанные символы и изображения и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/ разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются ®, TM и/илиг © Games Workshop Ltd 2000-2008, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Кубик «Scatter» зарегистрирован в Великобритании, дизайн номер 2017484.

UK	US	Australia	Canada	Japan
Games Workshop	**Games Workshop**	**Games Workshop**	**Games Workshop**	**Games Workshop**
Willow Rd, Lenton	6721 Baymeadow Drive	23 Liverpool Street	2679 Bristol Circle,	Willow Rd, Lenton
Nottingham	Glen Burnie	Ingleburn	Units 2&3,Oakville	Nottingham
NG7 2WS	Maryland, 21060-6401	NSW 2565	Ontario, L6H 6Z8	NG7 2WS, UK



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



WARHAMMER 40,000

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

Warhammer 40000 – это настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами для двух и более игроков. Под Вашим командованием находится армия миниатюр «Citadel», которые отображают армии Империи Человечества или одного из многочисленных ее врагов, внешних и внутренних. Эта книга включает все, что Вам необходимо для того, чтобы полноценно играть, а также многое другое, что поможет Вам проникнуть в мрачный мир далекого будущего: полные правила игры, история мира 41-го тысячелетия, краткие вводные для всех армий, человеческих и нечеловеческих, галерея миниатюр «Citadel», советы по человеческих и нечеловеческих; галерея миниатюр «Citadel»; советы по коллекционированию, покраске и моделированию миниатюр в Вашей армии.



ISBN: 978-1841548753
4 612887 550392



РУССКИЙ
http://www.games-workshop.com
http://www.warhammer.ru
Отпечатано в России
WARHAMMER
Книга правил







www.games-workshop.com
www.warhammer.ru