

# WARHAMMER 40 000: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В Warhammer 40 000 вы руководите армией могучих воинов и боевых машин и сражаетесь за превосходство во мраке далёкого будущего. На следующих страницах вы найдёте основные правила для проведения игр с помощью ваших миниатюр «Citadel Miniatures», которые применяются наравне с обязательными правилами, прилагающимися к вашим моделям из вселенной Warhammer 40 000.

## СОДЕРЖАНИЕ

Условные обозначения в правилах .....2

**Базовые правила .....3**

Таблицы .....7

Раунд битвы.....9

Фаза командования.....9

Фаза перемещения.....10

Передвижения отрядов.....10

Подкрепления .....11

Транспорт .....12

Самолёты .....13

Психическая фаза .....14

Фаза стрельбы .....15

Типы оружия дальнего боя.....17

Совершение атак.....18

Фаза атаки .....19

Атака.....19

Героическое наступление .....20

Фаза сражения.....21

Фаза морали .....23

Проверка морали .....23

Проверка слаженности отряда .....23

**Миссии.....24**

Только война .....25





# БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

В правилах на этих страницах содержится вся необходимая информация, чтобы использовать миниатюры «Citadel Miniatures» и вести славные битвы в галактике, погрязшей в войне.

Следующие правила объясняют, как играть в Warhammer 40 000. Для начала выберите миссию «Только война» (стр. 25) или набор миссий. Наборы для открытой, турнирной и сюжетной игр находятся в Основной книге Warhammer 40 000. Затем нужно собрать армию миниатюр «Citadel Miniatures», создать поле битвы и подготовиться к войне. Битва состоит из нескольких раундов; в каждом из них игроки действуют по очереди, пока один из них не одержит победу.

## ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ

На этой странице представлены термины, используемые в книге, и даётся обзор ключевых понятий, которые составляют основу правил.

## МИССИИ

Чтобы поиграть в Warhammer 40 000, сперва выберите миссию. В миссии сказано, как собрать армию, создать поле битвы и развернуть войска. В ней также изложены особые правила, применимые в битве, и самое главное – что нужно для победы. Больше сведений о миссиях вы найдёте на стр. 24.

## АРМИЯ

Каждый игрок в Warhammer 40 000 командует армией миниатюр «Citadel Miniatures» (далее по тексту – «модели»). В выбранной миссии указан размер вашей армии.

Хороший показатель размера армии – уровень её мощи. Чтобы его определить, сложите показатели мощи всех отрядов (определение на следующей странице). Показатель мощи отряда находится в таблице. Больше сведений об этом показателе вы найдёте в Основной книге Warhammer 40 000. Сведения о таблицах приведены ниже.

Warhammer 40 000 предназначена для армий определённого размера. Если общий показатель мощи моделей, которые вы с противником хотите использовать, меньше 15 или больше 300, тогда вам больше подходят игры «Kill Team» или «Apocalypse». Подробнее эти игры описаны на сайте warhammer-community.com.

■ **Армия:** коллекция моделей под вашим командованием.

## ТАБЛИЦЫ

В таблицах представлены правила, которые регулируют использование моделей в игре. У каждого отряда есть таблица. Вам потребуются таблицы для всех отрядов в армии. Больше сведений о таблицах вы найдёте на стр. 7-8.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во всех таблицах есть список ключевых слов. Они разделены на ключевые слова, относящиеся к фракциям, и прочие слова. Первую группу слов можно использовать, чтобы выбрать модели для своей армии, но в целом обе группы слов имеют одну функцию. В любом случае ключевые слова выделяются особым полужирным шрифтом. Иногда они связаны с правилом (или «отмечены тегом» на правило). Например, правило может применяться на отряды пехоты. То есть правило действует на отряды, в таблице которых указано ключевое слово «Пехота». Не имеет значения, в каком числе (множественном или единственном) употреблено ключевое слово.

В некоторых таблицах ключевые слова приведены в угловых скобках, например <Орден>, <Легион> и <Знак Хаоса>. Это сокращение для ключевых слов, которые вы выберете самостоятельно (с определёнными ограничениями, описанными в таблице). Нужно решить, какие это будут ключевые слова на момент добавления отряда в армию (до или во время битвы). Если другое правило использует ключевые слова в угловых скобках, тогда они соответствуют выбранным ключевым словам для отряда.

*Пример: Ник добавляет Библиотекария Космодесанта в свою армию. В таблице отряда указано ключевое слово <Орден>, и Ник выбирает «Ультрамарины». Если Библиотекарий попытается использовать психическую способность с ключевым словом <Орден>, тогда при чтении правила Ник будет заменять это ключевое слово на «Ультрамарины».*

В некоторые отряды входят модели с разными ключевыми словами. Если в отряд входят модели с разными ключевыми словами, отряду присваиваются слова всех его моделей. На него действуют все правила, которые применимы к отрядам с ключевыми словами. Если правило действует только на модели с определённым ключевым словом, тогда оно применяется только на модели с соответствующим словом в отряде.

- **Ключевые слова:** выделены особым полужирным шрифтом в правилах.
- Правила с ключевыми словами действуют на отряды и модели с этими словами.
- При добавлении отряда в армию вы выбираете <ключевые слова>.

## ОТРЯДЫ

Модели передвигаются и сражаются, объединяясь в отряды. В отряде может быть одна или несколько моделей из одной таблицы. Отряды и модели одной армии считаются дружественными. Отряды и модели противника считаются вражескими. Если в правиле описаны отряды и модели без указания, дружественные ли они или вражеские, значит, речь идёт обо всех отрядах и моделях, независимо от их армии.

- **Отряд:** группа моделей из одной таблицы.
- Дружественные модели – все модели из одной армии.
- Вражеские модели – все модели из армии противника.
- Дружественные отряды – все отряды из одной армии.
- Вражеские отряды – все отряды из армии противника.

### Самое Важное Правило

В такой детальной и масштабной игре, как Warhammer 40 000, может наступить момент, когда вы не будете уверены, как именно выйти из положения, возникшего в ходе игры. Когда такое происходит, обсудите случившееся с противником и придите к решению, которое покажется наиболее здравым (или наиболее интересным!) для вас обоих. Если к одному решению прийти не удаётся, оба игрока должны бросить кубик, и тот, у которого выпадет большее значение, выберет, как разрешить возникшую проблему. Тогда вы сможете продолжить борьбу!

## СЛАЖЕННОСТЬ ОТРЯДА

Отряд, в котором состоит больше одной модели, должен действовать и передвигаться единой группой. Все модели должны находиться в пределах 2 дюймов по горизонтали и 5 дюймов по вертикали хотя бы от одной другой модели этого отряда. Если в отряде не менее 6 моделей, все модели должны находиться в пределах 2 дюймов по горизонтали и 5 дюймов по вертикали хотя бы от двух других моделей этого отряда. Такое построение называют слаженностью отряда. Если отряд не может завершить движение слаженно, то это действие нельзя выполнить. Как правило, отряды передвигаются в фазу перемещения (стр. 10). Их также можно передвигать в фазу атаки (стр. 19) и сражения (стр. 21).

Некоторые правила разрешают добавлять модели в отряд во время битвы. Такие модели нужно выставлять с учётом слаженности отряда. Иногда моделям из отряда не будет хватать места или невозможно будет выставить модели с учётом слаженности отряда. В таком случае модели, которые нельзя выставить, считаются уничтоженными.

- **Слаженность отряда:** 2 дюйма по горизонтали и 5 дюймов по вертикали.
- Каждая модель должна соблюдать слаженность с одной другой моделью из отряда.
- Если в отряде не менее 6 моделей, каждая модель должна соблюдать слаженность с двумя другими моделями из отряда.

## ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ

Зона поражения – это область, на которой модели представляют угрозу своим врагам. Если модель находится в пределах 1 дюйма по горизонтали и 5 дюймов по вертикали от врага, эти модели находятся в зоне поражения друг друга. Если две модели находятся в пределах зоны поражения друг друга, их отряды также находятся в зонах поражения друг друга. Модели нельзя выставлять в пределах зоны поражения.

- **Зона поражения:** 1 дюйм по горизонтали и 5 дюймов по вертикали.
- Модели нельзя выставлять в пределах зоны поражения.

## ПОЛЕ БИТВЫ

Все битвы Warhammer 40 000 проходят на прямоугольном поле боя. Подходит любая поверхность, на которую можно выставить модели, например стол или пол. Миссия подскажет необходимый размер поля битвы. Оно будет соответствовать размеру ваших армий. На поле битвы располагаются элементы ландшафта.

### ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Пейзаж поля битвы может быть представлен моделями из ассортимента Warhammer 40 000. Такие модели называются элементами ландшафта, чтобы вы не путали их с моделями, составляющими армию. Элементы ландшафта устанавливаются на поле перед началом битвы. Больше сведений об элементах ландшафта вы найдёте в Основной книге Warhammer 40 000.

Если в миссии не указано иное, создавайте собственное поле битвы с помощью имеющихся элементов ландшафта. Рекомендация: один элемент на область площадью 12 на 12 дюймов (с округлением в большую сторону). Не волнуйтесь, если ваше поле битвы не соответствует этой рекомендации. Помните, что пустующее или, наоборот, переполненное элементами поле может дать преимущество той или иной стороне.

## ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Расстояния измеряются в дюймах («) между ближайшими точками подставок моделей. Если у модели нет подставки (в основном её нет у транспорта), измерьте расстояние до ближайшей точки любой части модели. Это называется измерением до корпуса модели. Вы можете измерять расстояния когда угодно.

Если правило действует на ближайший отряд или модель и расстояние до нескольких моделей одинаково, тогда игрок, который управляет отрядом, использующим это правило, выбирает ближайший отряд для использования этого правила.

- Расстояние измеряется в дюймах («).
- Всегда измеряйте наименьшее расстояние между подставками (или корпусами).
- Корпус – любая часть модели, у которой нет подставки.
- Вы можете измерять расстояния когда угодно.
- Если несколько отрядов одинаково близки, игрок, использующий правило, выбирает ближайший отряд.

## В ПРЕДЕЛАХ И ПОЛНОСТЬЮ В ПРЕДЕЛАХ

Если правило применяется в пределах определённого расстояния, оно действует на любое расстояние, не превышающее указанное. Например, «в пределах 1 дюйма» значит любое расстояние не более 1 дюйма.

Если правило применяется на модель в пределах, тогда оно действует, если любая часть подставки (или корпуса) модели находится в пределах указанного расстояния. Если правило применяется на модель полностью в пределах, тогда оно действует, если все части подставки (или корпуса) модели находятся в пределах указанного расстояния.

Если правило применяется на отряд в пределах, тогда оно действует, если любая часть подставки (или корпуса) любой модели в этом отряде находится в пределах указанного расстояния. Если правило применяется на отряд, в котором все модели находятся в пределах, тогда оно действует, если любая часть подставки (или корпуса) всех моделей находится в пределах указанного расстояния. Если правило применяется на отряд полностью в пределах, тогда оно действует, если все части подставки (или корпуса) всех моделей в этом отряде находятся в пределах указанного расстояния.

- Модель в пределах – любая часть подставки модели (или корпуса).
- Модель полностью в пределах – все части подставки модели (или корпуса).
- Отряд в пределах – любая модель в пределах.
- Отряд полностью в пределах – все модели полностью в пределах.

### Советы и подсказки – Неустойчивые модели

*Некоторые элементы ландшафта будет трудно разместить в желаемом месте. Если вы неустойчиво установили модель, то она может упасть, если участник заденет стол. Модель может даже сломаться. В таком случае, если модель физически возможно разместить в желаемом положении, вы можете оставить её в надёжном месте и при этом договориться с другим игроком о её действительном положении. Если вражеская модель стреляет в вашу модель, вам нужно поставить и удерживать её на месте, чтобы противник проверил видимость.*

## КУБИКИ

Чтобы сражаться в битве, вам потребуются шестигранные кубики (часто обозначаются как D6). В некоторых правилах упоминаются 2D6, 3D6 и так далее – в таких случаях нужно бросить указанное число кубиков D6 и сложить результаты. Если правило требует броска D3, бросьте кубик D6, разделите результат пополам и округлите его в большую сторону. Если правило требует определённый результат броска D6, например 3 или более, это часто сокращается как 3+.

Все модификаторы (если они есть) суммируются к результату. Сначала применяется деление, затем умножение; также сначала применяется сложение, затем вычитание. После применения модификаторов округлите результат в большую сторону. С помощью модификатора можно повысить максимальный результат кубика (например, показатель D6 может превысить 6), но нельзя получить меньше 1. Если после всех модификаторов результат будет меньше 1, посчитайте его за 1.

- D6 – шестигранный кубик.
- D3 – D6, разделённый на 2 (с округлением в большую сторону).
- Все модификаторы суммируются.
- Используйте модификаторы в следующем порядке: деление, умножение, сложение и вычитание.
- После применения модификатора округлите результат в большую сторону.
- Показатель кубика не может быть меньше 1.

## ПЕРЕБРОСЫ

Некоторые правила позволяют перебрасывать кубик, что означает, что вы снова можете бросить некоторые или все кубики. Если правило разрешает переброс броска, сделанного несколькими кубиками (2D6, 3D6 и т. д.), нужно перебросить все кубики, если не указано иное. Если переброс разрешён для определённого результата, перебросьте кубики только с указанным результатом. Если переброс разрешён для определённого результата, но результат рассчитан для D6 (например, вы бросаете D3), используйте разделённый надвое результат, а не результат D6, чтобы определить, возможен ли переброс. Например, если правило разрешает переброс при 1, а вы бросаете D3, то вы можете перебросить, если на D6 выпадет 1 или 2 (2 делится надвое, чтобы получить 1 для D3).

Переброс можно выполнить только один раз до использования любых модификаторов. Правила, в которых указан бросок без модификатора, описывают результат броска после переброса, но до использования любых модификаторов.

- **Переброс:** бросьте кубики повторно.
- Перебросы совершаются до применения модификаторов.
- Кубик можно перебросить только один раз.
- **Бросок без модификатора:** результат броска после переброса, но до использования любых модификаторов.

## ВСТРЕЧНЫЕ БРОСКИ

По некоторым правилам игроки должны совершать встречные броски. Для этого оба игрока должны бросить D6. Игрок с наибольшим результатом выигрывает встречный бросок. В случае равного счета нужно повторно совершить встречные броски. Во время встречного броска запрещены перебросы и модификаторы D6.

- **Встречный бросок:** оба игрока бросают D6. Лучший результат побеждает.
- При равном счёте совершите повторный бросок.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ

Играя в Warhammer 40 000, вы заметите, что два или несколько правил действуют одновременно, например «в начале раунда битвы» и «в конце фазы сражения». В этом случае игрок, которому принадлежит ход, определяет порядок. Если такое происходит до или после битвы, в начале или в конце раунда битвы, игроки совершают встречный бросок и победитель решает, в каком порядке применяются правила.

- При использовании нескольких правил одновременно игрок, которому принадлежит ход, определяет порядок.

## Советы и подсказки – Бросок кубика

*В Warhammer 40 000 вы и ваш противник будете бросать (иногда даже повторно) много кубиков. Противник должен знать, для чего вы бросаете кубик, какие способности и правила разрешают вам переброс.*

*Многие игроки бросают кубики на поле битвы, но некоторые бросают в определённом месте, например в коробке для кубиков. Где бы вы ни бросали кубики, убедитесь, что противник тоже видит результат. Если кубик попал за пределы поля (выкатился с поля битвы, из коробки для кубиков или оказался на полу), как правило результат не засчитывается, и кубики бросают повторно. Такой бросок не считается перебросом.*

*Если после броска кубик не встал полностью на поле битвы, он считается неустойчивым. Некоторые игроки используют правило: бросок выполняется повторно, если кубик не встал полностью или если на неустойчивый кубик нельзя поставить другой кубик так, чтобы он не упал. Как правило, игроки повторно бросают кубик, только если сомневаются в результате. В любом случае такой повторный бросок не считается перебросом.*

## НАЧАЛЬНАЯ СИЛА, ПОЛОВИНА СИЛЫ И УНИЧТОЖЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Начальная сила – это число моделей в отряде, когда вы добавляете его в армию. В битве моделям наносят урон и их уничтожают. Если модель уничтожена, её убирают из игры. Если число моделей в отряде меньше половины начальной силы, у этого отряда есть меньше половины силы. Если все модели в отряде уничтожены, весь отряд считается уничтоженным.

Если во время битвы правило разделяет отряд на несколько отрядов, начальная сила каждого отряда становится равной числу моделей в этом отряде. Если во время битвы несколько отрядов объединяются в один, сложите начальную силу отдельных отрядов, чтобы определить новую начальную силу объединённого отряда. Используйте это значение, чтобы определить, есть ли у объединённого отряда меньше половины силы.

Некоторые правила применяются, если вы, ваша модель или отряд из вашей армии уничтожает врага. То есть последняя модель из вражеского отряда уничтожена атакой (стр. 18) вашей модели; дезертировала с поля битвы (стр. 23); уничтожена смертельной раной (стр. 19), вызванной правилом, которое использовала ваша модель; уничтожена в результате любого другого правила, которое использовала ваша модель и в котором явно указано уничтожение вражеской модели. Вражеский отряд, уничтоженный другим способом, не считается уничтоженным вашим отрядом или моделью.

- **Начальная сила:** число моделей в отряде, когда вы добавляете его в армию.
- Если модель уничтожена, уберите её с поля битвы.
- **Меньше половины силы:** число моделей в отряде меньше половины начальной силы.
- Если последняя модель в отряде уничтожена, весь отряд считается уничтоженным.

# ТАБЛИЦЫ

У каждого отряда есть таблица, в которой перечислены показатели, снаряжение и способности моделей. Здесь даны разъяснения, а правила в этом разделе описывают, как их использовать в игре. Упрощённую версию таблицы модели можно найти в её руководстве по сборке – в ней содержится меньше информации, чем в полной версии, но это, тем не менее, также позволяет вам сразу же выставить свой отряд на поле битвы.

## 1. НАЗВАНИЕ ОТРЯДА

Здесь указано название отряда.

## 2. РОЛЬ НА ПОЛЕ БИТВЫ

В основном используется для закалённых в боях армий (см. Основную книгу Warhammer 40 000).

## 3. ПОКАЗАТЕЛЬ МОЩИ

Чем он выше, тем сильнее отряд!

## 4. ПРОФИЛЬ

Здесь приведены показатели, которые определяют, насколько сильны модели в отряде.

**Число:** какие модели в отряде, сколько моделей вам необходимо (максимальный и минимальный размер отряда).



**Движение (Д):** скорость, с которой модели двигаются по полю битвы. Если стоит «–», модель не может двигаться.



**Ближний бой (ББ):** навык модели в рукопашном бою. Если для ближнего боя стоит «–», модель не может сражаться в ближнем бою.



**Навык стрельбы (НС):** точность модели при стрельбе из оружия дальнего боя. Если стоит «–», модель не умеет обращаться с оружием дальнего боя и не может стрелять.



**Сила (С):** физическая сила модели и вероятность нанесения урона в рукопашном бою.



**Стойкость (Ст):** сопротивляемость модели физическому урону.



**Раны (Р):** количество урона, которое модель выдержит и не погибнет.



**Атаки (А):** Количество ударов, которые модель может нанести в рукопашном бою. Если для атак стоит «–», модель не может сражаться в ближнем бою.



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



**Защита (З):** защита, которую броня даёт модели.

Некоторые показатели меняются в зависимости от числа полученных ран. Посмотрите на оставшееся число ран и сверьтесь с соответствующей строкой в профиле, чтобы определить текущие показатели.

## 5. СОСТАВ И СНАРЯЖЕНИЕ

Если в профиле отряда не указаны модели и их количество, информация указана в этом разделе таблицы. Здесь также указано базовое оружие и снаряжение модели.

## Слабые отряды

Если у вас недостаточно моделей, чтобы создать отряд минимального размера, вы по-прежнему можете использовать отряд с имеющимся количеством моделей в армии. Такой отряд называется слабым.

## 6. СПОСОБНОСТИ

У отрядов есть одна или несколько способностей. Они описаны здесь.

## Аура

Аура – это способность, которая влияет на модели или отряды в определённом радиусе. Модель со способностью ауры всегда находится в радиусе её действия. Эффекты нескольких одноимённых способностей ауры не суммируются (если отряд попадает под действие ауры от двух моделей, аура действует на отряд лишь раз).

## 7. ОРУЖИЕ

В упрощённых таблицах у оружия вместо названия указано число, которое совпадает с числом, указанным на изображении, идущем в комплекте с миниатюрой. Оружие имеет следующие показатели:

**Дальность:** расстояние, на которое можно стрелять. Оружие с пометкой «ближний бой» можно использовать только в рукопашном бою. Остальное оружие считается оружием дальнего боя. У некоторого оружия есть минимальная и максимальная дальность, например 6-48 дюймов. Такое оружие не может назначить целью отряды, которые находятся полностью в пределах меньшего расстояния.



**Тип:** все типы оружия описаны в фазах стрельбы и сражения базовых правил. В упрощённых таблицах эти типы оружия обозначены символами.



**Сила (С):** вероятность нанесения урона этим оружием. Если стоит пометка «Модель», сила оружия равна показателю силы его владельца. Если у оружия есть модификатор (например, +1 или x2), измените показатель силы владельца (например, сила оружия – x2, сила владельца – 6, значит, сила оружия – 12).



**Бронебойность (Б):** способность оружия пробивать броню.



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

**Способности:** если при атаке используются способности, они указываются в этом разделе.

## ПОЛНАЯ ТАБЛИЦА

## УПРОЩЁННАЯ ТАБЛИЦА

1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD 5 POWER										
No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
4-9	Assault Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Assault Intercessor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

If this unit contains 6 or more models, its Power Rating is increased to 10. Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Plasma pistol	Before selecting targets, select one of the profiles below to make attacks with.					
Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On an unmodified hit roll of 1, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**WARGEAR OPTIONS**  
\* The Assault Intercessor Sergeant can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 heavy bolt pistol.

**ABILITIES**  
Angles of Death (see Code: Space Minors)  
Combat Squads: If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

**FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>**  
**KEYWORDS: INFANTRY, PRIMARIS, ASSAULT INTERCESSOR SQUAD**

2 OUTRIDER SQUAD 6 POWER										
No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Every model is equipped with: heavy bolt pistol; twin bolt rifle; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**ABILITIES**  
Angles of Death (see Code: Space Minors)  
Devastating Charge: If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.  
Turbo-boost: When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

**FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>**  
**KEYWORDS: BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD**

Assault Intercessors are amongst the most widespread close support units in a Chapter's arsenal. Firing explosive salvos from their heavy bolt pistols as they close upon the foe, Assault Intercessors then charge into the fray where they make short work of their enemies with brutal swings of their chainswords.

Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks of larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

1 OUTRIDERS										
OUTRIDERS   SPACE MARINES: INCURSORES   EXCURSOEN   SPACE MARINES: STAFFETTE スペースマリーン: フライマリス・アウトライダー   星際戦士重型摩托小队										
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+	
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
18"	1	4	-1	1						
30"	2	4	-1	1						

## МОДИФИКАЦИЯ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Многие правила меняют показатели моделей и оружия. Все модификаторы суммируются. Сначала применяется деление, затем умножение; также сначала применяется сложение, затем вычитание. После применения модификаторов округлите результат в большую сторону. Если правило требует заменить один показатель на определённое значение, замените его перед использованием любых модификаторов (если они есть) из других правил. В любом случае после использования модификаторов показатели силы, стойкости, количества атак и лидерства не могут быть ниже 1.

Вам может попасться показатель со случайным значением, а не определённым числом. Например, показатель движения – 2D6 дюйма или показатель атаки – D6. Чтобы передвинуть отряд со случайным показателем движения, бросьте указанное количество кубиков и определите расстояние. Для остальных показателей бросайте кубики для каждой отдельной модели или оружия, когда требуется определить показатель.

Если указано «-», показатель нельзя модифицировать. Если для силы или лидерства модели указано «-», и этот показатель необходим для использования правила, замените стойкость модели на этот показатель для использования правила. Помните, подставленный показатель по-прежнему нельзя модифицировать.

- Все модификаторы показателей суммируются.
- Используйте модификаторы в следующем порядке: деление, умножение, сложение и вычитание.
- После применения модификатора округлите результат в большую сторону.
- Нельзя модифицировать С, Ст, А и Лд ниже 1.
- Случайный показатель движения определяется для всего отряда при каждом передвижении.
- Другие случайные показатели определяются для каждой модели отдельно.
- Если указано «-», показатель нельзя модифицировать.

**Пример:** Сержант Космодесанта (показатель силы – 4) атакует силовым кулаком (показатель силы – x2), находясь под влиянием психической силы, которая увеличивает показатель силы на 1. Два модификатора (x2 и +1) суммируются и применяются последовательно. Сила атаки равна 9 ((4x2)+1=9).

## 8. ВАРИАНТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

В некоторых таблицах перечислены варианты снаряжения. Если вы берёте такой отряд в свою армию, используйте предложенные варианты, чтобы поменять оружие и снаряжение модели в отряде. Порядок использования вариантов неважен, но каждый вариант можно использовать лишь раз.

## 9. КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В таблицах есть список ключевых слов. Они разделены на ключевые слова, относящиеся к фракциям, и прочие слова. Первую группу слов можно использовать, чтобы выбрать модели для своей армии, но обе группы слов имеют одну функцию.

### ТАБЛИЦЫ УРОНА

Некоторые показатели моделей могут меняться в зависимости от числа полученных ранений. Они отмечены звёздочкой (\*) в профиле модели. Посмотрите на оставшееся число ранений и сверьтесь с соответствующей строкой в профиле, чтобы определить текущие показатели.

- **Таблица урона:** показатели меняются в зависимости от полученных ранений.

# РАУНД БИТВЫ

Битва тянется минута за минутой: с первых залпов, яростных атак и отчаянных контратак до последнего мгновения, когда победа висит на волоске.

Warhammer 40 000 проводится в несколько раундов битвы. В каждом раунде у игрока есть право хода. Первый ход в каждом раунде всегда делает один и тот же игрок. В миссии указано, какой именно. Каждый ход состоит из нескольких фаз, которые проводятся в следующем порядке:

## 1. ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Оба игрока собирают стратегические ресурсы и используют стратегические способности.

## 2. ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Отряды передвигаются по полю битвы.

## 3. ПСИХИЧЕСКАЯ ФАЗА

Псайкеры используют мощные психические способности.

## 4. ФАЗА СРЕЛЬБЫ

Ваши отряды стреляют по вражеским отрядам.

## 5. ФАЗА АТАКИ

Ваши отряды сближаются с врагом.

## 6. ФАЗА СРАЖЕНИЯ

Отряды обоих игроков вступают в бой и атакуют, используя оружие ближнего боя.

## 7. ФАЗА МОРАЛИ

Оба игрока проверяют отвагу своих истощённых отрядов.

По завершении хода игрока наступает черёд противника. Как только оба игрока завершают ход, заканчивается раунд битвы и начинается следующий, и так до конца битвы.

## ПРАВИЛА ВНЕ ФАЗ

Некоторые правила позволяют модели или отряду двигаться, стрелять, атаковать, сражаться, использовать психические способности вне хода. Если правило явно указывает совершить действие, как если бы была другая фаза (например, отряд может стрелять, будто сейчас фаза стрельбы), тогда любые правила, используемые в этой фазе (в примере это будет фаза стрельбы), применяются, когда этот отряд стреляет.

Единственное исключение – стратагемы. Если в стратагеме указана определённая фаза, тогда она используется только в этой фазе (например, нельзя использовать стратагему, если указано: «Используйте стратагему в фазе стрельбы», чтобы воздействовать на стреляющий отряд, «будто он находится в фазе стрельбы»). Больше сведений о стратагемах вы найдёте в Основной книге Warhammer 40 000.

- При использовании правила вне фазы действуют все правила, которые обычно используются в этой фазе.
- Нельзя использовать стратагемы определённой фазы при применении правил вне фазы.

# ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Командиры оценивают ход битвы, сверяются со своими целями, прежде чем поменять план битвы и разработать новую тактику и стратегию, чтобы уничтожить врага.

Если ваша армия закалена в боях, в фазе командования вы получаете 1 очко командования (ОК) до совершения любых действий. Это бонус ОК для закалённых в боях. Больше сведений о закалённых в боях армиях и очках командования вы найдёте в Основной книге Warhammer 40 000.

В фазу командования используются некоторые стратагемы и способности из таблиц. Кроме того, в некоторых миссиях есть правила, действующие в фазу командования. Когда вы и противник применили все правила (если они есть), перейдите к фазе перемещения. Больше сведений о стратагемах вы найдёте в Основной книге Warhammer 40 000.

- **Бонус ОК для закалённых в боях:** получите 1 ОК, если армия закалена в боях.
- Используйте правила, которые действуют в фазу командования.
- Перейдите к фазе перемещения (стр. 10).

# ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Земля сотрясается от марша армий и рёва механизмов, которые продвигаются по полю битвы и занимают выгодные позиции.

Фаза перемещения разделена на два этапа. Сначала вы перемещаете отряды. Затем вы расставляете подкрепление, которое ещё не прибыло.

## 1. ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ОТРЯДОВ 2. ПОДКРЕПЛЕНИЯ

## 1. ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ОТРЯДОВ

Начните фазу перемещения, выбрав один отряд из армии. Он может выполнить обычное движение, перейти в наступление или остаться на месте (см. справа). Если вы выбрали отряд в зоне поражения (стр. 4) вражеской модели, он не может совершить обычное движение или перейти в наступление. Он может остаться на месте или отступить (см. справа). Закончив движение этого отряда, выберите следующий отряд в своей армии и так далее, пока не передвинете желаемое количество отрядов.

Если вы передвигаете отряд, вы можете передвинуть любые модели (если хотите, вы можете не передвигать некоторые модели отряда). При движении вы можете поворачивать и менять положение модели на поле битвы, но во время движения часть подставки (или корпуса) не должна пересекать подставки (или корпуса) других моделей. Также части модели (включая подставку) не должны пересекать границу поля битвы. При движении вы можете поворачивать любые подвижные части модели (например, турели и бортовые детали). Расстояние измеряется от части подставки (или корпуса), которая перемещается дальше всего от начальной точки (включая части, которые вращаются или поворачиваются).

Помните, отряд должен завершить движение с учётом слаженности (стр. 4). В противном случае движение нельзя совершить. В фазе перемещения каждый отряд можно переместить лишь один раз. Передвинув все желаемые отряды, перейдите к этапу подкрепления в фазе перемещения.

- Выберите отряд в вашей армии, чтобы переместить.
- Во время движения отряд может совершить обычное движение, наступление или остаться на месте.
- Отряды в зоне поражения вражеских моделей могут только отступить или остаться на месте.
- Выберите следующий отряд в вашей армии, чтобы переместить.
- Когда вы переместите все отряды, перейдите к подкреплениям (стр. 11).

## ОБЫЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Если отряд совершает обычное движение, каждая модель в этом отряде может переместиться на расстояние в дюймах, которое меньше или равно показателю движения (Д) в таблице. Модель не может перемещаться в зоне поражения вражеской модели (стр. 4).

- **Обычное движение:** модели перемещаются на расстояние Д дюймов.
- Нельзя двигаться в зоне поражения любой вражеской модели.

## НАСТУПЛЕНИЕ

Когда отряд наступает, выполните бросок наступления, используя D6. Добавьте результат в дюймах к показателю движения (Д) каждой модели в этом отряде, пока не закончится текущая фаза. Каждая модель в этом отряде может переместиться на расстояние в дюймах, которое меньше или равно общему результату. Модель не может перемещаться в зоне поражения вражеской модели. Отряд не может стрелять и объявлять о нападении во время хода наступления.

- **Наступление:** модели перемещаются на расстояние Д+D6 дюймов.
- Нельзя двигаться в зоне поражения вражеских моделей.
- Во время наступления отряды не могут стрелять и атаковать.

## ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ

Если отряд остаётся на месте, до конца фазы нельзя передвигать ни одну модель в этом отряде. Любые отряды на поле битвы, которые вы не выбрали на этапе передвижения отрядов фазы перемещения, считаются оставшимися на месте.

- **Остаться на месте:** в этой фазе модели не могут двигаться.

## ОТСТУПЛЕНИЕ

Когда отряд отступает, все модели в этом отряде могут переместиться на расстояние в дюймах, которое меньше или равно показателю движения (Д) в таблице. Движение можно совершать в зоне поражения вражеских моделей, но нельзя завершать в зоне поражения, в противном случае отступить запрещено. Отряд не может объявлять о нападении во время хода отступления. Отряд, кроме титанов, не может стрелять и использовать психические способности на протяжении отступления.

- **Отступление:** модели перемещаются на расстояние Д дюймов.
- Во время отступления модели не могут атаковать.
- Во время отступления отряды, кроме титанов, не могут стрелять и использовать психические силы.

## 2. ПОДКРЕПЛЕНИЯ

По правилам, некоторые отряды могут начинать битву за границами поля битвы. Такие отряды называются подкреплениями. Они вступят в битву позже, согласно правилу. Любое подкрепление, которое не было установлено на поле битвы до окончания битвы, считается уничтоженным.

Если у вас есть отряды подкрепления, вы можете выбрать их на этом этапе фазы перемещения и выставить на поле битвы по одному отряду за раз. Как только все желаемые подкрепления выставлены за время хода, фаза перемещения заканчивается. Переходите к психической фазе. В правилах, позволяющих выставлять отряды вне поля боя, указано, как размещать подкрепление.

Когда подкрепление появляется, оно не может совершать обычное движение, наступать, отступать или оставаться на месте в течение этого хода, однако отряд может совершать обычные действия (стрелять, атаковать, сражаться и т. д.). Считается, что модели в отряде, прибывшем как подкрепление, передвинулись на расстояние в дюймах, равное показателю движения (Д) в фазу перемещения. Если у моделей в отряде минимальный показатель движения, считается, что они передвинулись на расстояние в дюймах, равное их максимальному показателю движения.

- **Подкрепление:** отряд, который начинает битву вне поля битвы.
- Установите подкрепления по очереди, как описано в правилах, позволяющих начинать битву вне поля битвы.
- Подкрепление не может совершать обычное движение, наступать, отступать или оставаться на месте в течение хода.
- Всегда считается, что подкрепление передвинулось в течение хода.
- Любое подкрепление, не установленное на поле до конца битвы, считается уничтоженным.
- После установки подкрепления перейдите к психической фазе (стр. 14).

### ДВИЖЕНИЕ ПО ЛАНДШАФТУ

Во время движения модель может перемещаться по элементу ландшафта, но не сквозь него (модели не могут перемещаться сквозь стену, но могут взобраться на неё или перелезть).

Модель может перемещаться по элементу ландшафта не выше 1 дюйма. Любое вертикальное передвижение по этому элементу игнорируется, будто элемента нет. Если высота элемента больше, модель может передвигаться вертикально: взбираться и перелезть. В этом случае вертикальное расстояние считается частью движения. Модели не могут завершать движение на середине элемента. Если невозможно завершить движение, его нельзя выполнить.

- Модели свободно перемещаются по элементам ландшафта не выше 1 дюйма.
- Модели не могут перемещаться по высоким элементам ландшафта, но могут взбираться на них.

### ПОЛЁТ

Если в таблице модели есть ключевое слово «Полёт», она может совершать обычное движение, наступать и отступать над другими моделями (и их подставками), будто их нет. Также она может передвигаться в зоне поражения вражеских моделей. Кроме того, любое вертикальное перемещение во время этого движения игнорируется. Однако такие модели не могут завершить движение на другой модели (или её подставке) или в зоне поражения вражеской модели.

- Модели с ключевым словом «Полёт» перемещаются над другими моделями во время обычного движения, наступления и отступления.
- Модели с ключевым словом «Полёт» игнорируют вертикальное перемещение во время обычного движения, наступления и отступления.

## ТРАНСПОРТ

У некоторых моделей есть ключевое слово «Транспорт». Следующие правила описывают, как отряды садятся в такие модели и выгружаются из них, а также как использовать модели для перемещения пассажиров по полю битвы.

### Вместимость транспорта

Вместимость всех моделей-транспорта приведена в их таблицах. Она указывает количество и тип дружественных моделей, которые поместятся в транспорт. Вместимость никогда нельзя превышать.

Отряды могут начинать битву в транспорте. Для этого объявите, какие отряды загружены в транспорт перед его установкой.

- **Вместимость транспорта:** максимальное число моделей, которое вмещается в транспорт.
- Отряды могут начать битву в транспорте.

### ПОГРУЗКА

Если отряд совершает обычное движение, наступает или отступает и каждая модель этого отряда заканчивает движение в пределах 3 дюймов от дружественного отряда модели-транспорта, то модели могут в него погрузиться. Отряд не может погрузиться в транспорт, который находится в зоне поражения вражеской модели. Также нельзя погрузиться, если отряд уже выгрузился из транспорта в этой фазе. Уберите отряд с поля битвы и разместите поблизости. Теперь он находится в транспорте.

В транспорте отряды не могут ничего делать и на них нельзя влиять. Если не указано иное, способности не влияют на отряды в транспорте. Также нельзя использовать стратагемы, чтобы повлиять на отряды в транспорте. Если транспорт совершил обычное движение, наступил, отступил или остался на месте, считается, что загруженные в него модели совершили то же движение в течение хода.

- Отряды могут погрузиться в дружественный транспорт, если все модели заканчивают обычное движение, наступление или отступление в пределах 3 дюймов от него.
- Отряд не может погрузиться в транспорт, который находится в зоне поражения вражеской модели.
- Отряд не может погрузиться в транспорт и выгрузиться из него в одну и ту же фазу.
- В транспорте отряды не могут ничего делать и на них нельзя влиять.

### ВЫГРУЗКА

Если отряд начинает фазу перемещения в транспорте, он может выгрузиться в эту фазу, если модель не совершила в эту фазу обычное движение, наступление и отступление.

При выгрузке установите отряд на поле битвы полностью в пределах 3 дюймов от транспорта и вне зоны поражения вражеских моделей.

Выгруженные отряды могут действовать как обычно (двигаться, стрелять, атаковать, сражаться и т. д.) оставшуюся часть хода. Считается, что модели совершили движение в течение хода, даже если они не передвинулись дальше (не считается, что модели остались на месте).

- Отряды, начавшие фазу перемещения в транспорте, могут выгрузиться в этой фазе.
- Отряд должен выгрузиться до движения транспорта.
- Выгруженный отряд устанавливается полностью в пределах 3 дюймов от транспорта и вне зоны поражения вражеской модели.
- Если отряд выгрузился, считается, что в этот ход он совершил движение.

### УНИЧТОЖЕННЫЙ ТРАНСПОРТ

Если транспорт уничтожен (стр. 6), и он может взрываться (или делать нечто подобное), бросьте кубик, чтобы определить, взорвётся ли транспорт, и нанесите выпавший урон ближайшим отрядам, прежде чем устанавливать погруженные отряды (если они есть) на поле битвы. Если в уничтоженном транспорте были отряды, немедленно выгрузите их (см. выше) до того, как уберёте транспорт с поля битвы. Способность взрываться (или аналогичная) не влияет на эти отряды. Вам нужно совершить один бросок D6 для каждой модели, установленной на поле битвы. За каждое выпадение 1 разгруженная модель (на ваш выбор) уничтожается. Отряды не могут объявить атаку (стр. 19) или совершить героическое наступление (стр. 20) и выгрузиться из уничтоженного транспорта в один и тот же ход.

- Если транспорт уничтожен, примените его способность взрываться (если есть).
- В этом случае все загруженные отряды должны выгрузиться.
- Бросьте один D6 за каждую выгруженную модель. За каждое выпадение 1 одна модель уничтожается.
- В течение хода отряды, которые выгрузились, не могут атаковать и совершать героическое наступление.

## САМОЛЁТЫ

В описании некоторых моделей есть ключевое слово «САМОЛЁТ». В дополнение к правилам полёта (стр. 11) следующие правила описывают, как такие отряды передвигаются по полю битвы и как другие отряды передвигаются под ними.

### МИНИМАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

У самолётов показатель движения состоит, как правило, из двух значений. Первое – минимальный показатель движения. В фазу перемещения все части подставки модели должны закончить движение на это минимальное расстояние от начальной точки. Второе – максимальный показатель движения. Ни одна часть подставки модели не должна превышать это расстояние. Если показатель движения такой модели модифицируется, то модифицируются минимальный и максимальный показатели.

Если самолёт не может завершить минимальное движение или при таком движении часть модели (в том числе подставка) пересекает поле битвы, тогда модель удаляется с поля боя и считается уничтоженной (если самолёт – это транспорт). Погруженные на неё модели также считаются уничтоженными. Правило не действует, если вы не используете правило стратегических резервов. Правило, касающееся стратегических резервов, вы найдёте в Основной книге Warhammer 40 000.

- **Минимальное движение:** модели должны передвинуться на минимальное расстояние D дюймов.
- Если модель не может совершить минимальное движение, она уничтожается (если вы не используете стратегические резервы).

### ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ САМОЛЁТА

Хотя у самолётов есть зона поражения (стр. 4), как у других моделей, к ним применяются следующие правила и исключения. В них учитывается, что самолёты парят, а не скользят по поверхности.

Когда модель совершает любое движение, её можно перемещать по самолётам (и их подставкам), будто их нет. Модели могут перемещаться в пределах зоны поражения вражеских самолётов. Они не могут завершать движение в зоне поражения вражеских самолётов.

Если вы выбрали самолёт для движения в фазе перемещения и в зоне его поражения находятся вражеские отряды, тогда самолёт по-прежнему может совершить обычное движение или наступление (ему не нужно отступать или оставаться на месте).

Если вы выбрали отряд для движения в фазе перемещения и в зоне его поражения находятся самолёты, тогда отряд по-прежнему может совершить обычное движение или наступление (ему не нужно отступать или оставаться на месте).

- Модели могут двигаться в пределах зоны поражения вражеского самолёта.
- При любом движении модели могут передвигаться по самолёту (и его подставке).
- Самолёт может совершать обычное движение и наступление в зоне поражения вражеских моделей.
- Отряды могут совершать обычное движение и наступление в зоне поражения вражеских самолётов.

### ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ, ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ, ЗАКРЕПЛЕНИЕ И САМОЛЁТЫ

Если отряд совершает героическое наступление (стр. 20), вступает в бой (стр. 21) или закрепляет за собой территории (стр. 22), движение нужно закончить как можно ближе к ближайшей вражеской модели. В любом случае самолёт не учитывается при определении ближайшей модели, кроме случаев, когдадвигающийся отряд умеет летать.

- Если модель совершает героическое наступление, вступает в бой или закрепляет позиции, игнорируйте самолёт (кроме случаев, когдадвигающаяся модель умеет летать).

# ПСИХИЧЕСКАЯ ФАЗА

Боевые мистики и маги обладают странной силой варпа, которую они используют в помощь союзникам или во вред врагам. Однако эту силу трудно приручить, и малейшая ошибка может обернуться гибелью для всех, кто находится поблизости.

В описании некоторых моделей есть ключевое слово «ПСАЙКЕР». Во время психической фазы ПСАЙКЕРЫ могут обуздать психические силы и помешать врагу их использовать.

Начните психическую фазу, выбрав подходящий отряд ПСАЙКЕРОВ на поле битвы. Нельзя выбрать ПСАЙКЕРОВ, отступивших в течение этого хода (кроме титанов). Если у вас нет подходящих ПСАЙКЕРОВ на поле битвы и нет других правил, которые используются в психическую фазу, фаза заканчивается.

Если вы выбрали подходящего ПСАЙКЕРА, попытайтесь обуздать одну или несколько психических сил. Когда вы обуздали все желаемые психические силы этого отряда, вы можете выбрать следующий подходящий отряд ПСАЙКЕРОВ и повторить действия, пока не используете все желаемые отряды ПСАЙКЕРОВ.

В психической фазе каждый отряд можно выбрать лишь один раз. Когда у вас не осталось отрядов ПСАЙКЕРОВ, чтобы обуздать психическую силу, ваша психическая фаза заканчивается и вы переходите к фазе стрельбы.

- Выберите псайкера в вашей армии, чтобы обуздать психическую силу.
- Выберите следующего псайкера в вашей армии, чтобы обуздать психическую силу.
- Когда все псайкеры обуздали психические силы, перейдите к фазе стрельбы (стр. 15).

## ПСИХИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

У всех ПСАЙКЕРОВ есть психическая способность «Удар» (стр. 15). Некоторые обладают другими силами вместо или в дополнение к «Удару». В таблицах отряда и дополнительных правилах будет указано, какими способностями обладают ПСАЙКЕРЫ. У каждой психической способности есть значение варп-заряда. Чем оно выше, тем сложнее обуздать психическую силу. Отряд ПСАЙКЕРОВ набирается сил до битвы.

- Все псайкеры имеют способность «Удар».
- Псайкеры обладают дополнительными силами, описанными в таблицах.

## ОБУЗДАНИЕ ПСИХИЧЕСКИХ СИЛ

Когда вы выбираете ПСАЙКЕРА, вы также выбираете одну психическую силу, которой он обладает, и пытаетесь её обуздать. Нельзя обуздать одну силу больше одного раза за раунд битвы, даже если вы используете разные отряды ПСАЙКЕРОВ. Это правило не действует на «Удар».

Чтобы обуздать силу, нужно пройти психо-тест. Противник выбирает один из своих отрядов ПСАЙКЕРОВ в пределах 24 дюймов от вашего ПСАЙКЕРА и пытается помешать вашим силам, пройдя проверку «Отринуть ведьмовство».

Если психо-тест прошёл успешно и враг не помешал вашим силам, пройдя проверку «Отринуть ведьмовство», тогда вы успешно обуздали силу и она действует, как указано в описании. Если отряд ПСАЙКЕРОВ может обуздать больше одной силы в психическую фазу, попробуйте обуздать остальные силы по очереди, как описано выше. Количество сил, которые ПСАЙКЕР может обуздать в психическую фазу, указано в его таблице.

- Выберите психическую силу.
- Нельзя выбрать одну силу несколько раз за раунд битвы. Это правило не действует на способность «Удар».
- Постарайтесь обуздать силу, пройдя психо-тест.
- Противник может помешать вашей силе, пройдя проверку «Отринуть ведьмовство».
- Если вы успешно обуздали силу, примените её эффекты.
- Выберите следующую психическую силу.

## ПСИХО-ТЕСТЫ

Когда ПСАЙКЕР пытается обуздать силу, вы должны пройти психо-тест для отряда, бросив 2D6. Если результат больше или равен значению варп-заряда этой силы, вы успешно прошли психо-тест. Если во время психо-теста выпадает две 1 или две 6, отряд подвергается Опасностям варпа.

- **Психо-тест:** пройден успешно, если результат броска 2D6 больше или равен варп-заряду силы.
- Если выпадает две 1 или две 6, псайкер подвергается Опасностям варпа.

## ОТРИНУТЬ ВЕДЬМОВСТВО

Когда ПСАЙКЕР пытается помешать силе, вы должны пройти проверку «Отринуть ведьмовство» для отряда, бросив 2D6. Если результат больше психо-теста, вы успешно прошли проверку «Отринуть ведьмовство» и помешали вражеской силе. Вам доступна только одна попытка помешать психической силе. Если ПСАЙКЕР может помешать более чем одной силе в психическую фазу, эта информация будет указана в его таблице.

- **Отринуть ведьмовство:** успех, если результат броска 2D6 больше результата психо-теста псайкера.
- Вам доступна только одна попытка помешать каждой психической силе.

## УДАР

Значение варп-заряда «Удара» равно 5. Добавьте 1 к значению варп-заряда этой психической силы за каждую попытку обуздать силу, которую предпринял отряд вашей армии в этой фазе, независимо от успеха попытки. При успешном использовании ближайший вражеский отряд в 18 дюймах от псайкера получает D3 смертельных ран (стр. 19). Если результат психо-теста не менее 11, цель получает D6 смертельных ран.

- **Варп-заряд 5:** для использования «Удара» результат психо-теста должен быть 5+.
- Варп-заряд увеличивается на 1 за каждую попытку использовать «Удар» в этой фазе.
- В случае успеха ближайший видимый вражеский отряд в 18 дюймах получает D3 смертельных ран.
- В случае успеха и при результате психо-теста 11+ враг получает D6 смертельных ран.

## ОПАСНОСТИ ВАРПА

Когда псайкер подвергается Опасностям варпа, он получает D3 смертельных ран. Если во время обуздания силы псайкер погибает от Опасностей варпа, сила автоматически считается необузданной. Если отряд псайкеров погибает от Опасностей варпа, перед тем как последняя модель этого отряда исчезнет с поля битвы, все отряды в пределах 6 дюймов мгновенно получают D3 смертельных ран.

- **Опасности варпа:** псайкер, который пытается обуздать силу, получает D3 смертельных ран.
- Если псайкер уничтожен, сила считается необузданной.
- Если псайкер уничтожен, все отряды в пределах 6 дюймов получают D3 смертельных ран.

# ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Орудия гремят, и осколки падают с неба. Вспышки очередей разрывают сумрак, лазерные лучи освещают туман войны, а пустые гильзы усыпают поле битвы.

Начните фазу перемещения, выбрав один подходящий отряд из армии. Для стрельбы подходит отряд, в котором есть не менее одной модели, имеющей оружие дальнего боя. Нельзя выбрать отряды (кроме титанов), которые совершили наступление или отступили в течение этого хода. Если у вас нет подходящих отрядов, ваша фаза стрельбы заканчивается. После того как подходящий отряд выстрелит, выберите следующий отряд для стрельбы, и так далее, пока не выстрелят все желаемые отряды.

Когда вы выбираете отряд для стрельбы, вы также выбираете цели и атакуете одним или всем оружием дальнего боя, которое есть у моделей этого отряда (за одну фазу каждое оружие используется только один раз). Оружие дальнего боя, которое есть у моделей, указано в таблице.

В фазе стрельбы каждый отряд можно выбрать для стрельбы лишь один раз. Когда все подходящие отряды закончили стрелять, ваша фаза стрельбы завершается и вы переходите к фазе атаки.

- Выберите отряд в вашей армии, чтобы выстрелить.
- При стрельбе выберите цели и выстрелите из одного или всех оружий, которые есть у моделей в отряде.
- Выберите следующий отряд в вашей армии, чтобы выстрелить.
- Когда все отряды выстрелили, перейдите к фазе атаки (стр. 19).

## ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

Когда отряд стреляет, нужно выбрать цель (цели) для всего оружия дальнего боя моделей этого отряда, прежде чем выстрелить. Если у модели несколько видов оружия, она может выпустить весь залп по одной цели или стрелять по разным вражеским отрядам. Аналогично, если в отряде несколько моделей, они могут стрелять по одной или разным целям. В любом случае, когда вы выбираете цель, укажите, какое оружие нацелено на отряд, прежде чем выстрелить. Если у оружия несколько профилей на выбор, сперва объявите, какой профиль будете использовать.

Целью атаки может быть только вражеский отряд. Чтобы целиться во вражеский отряд, хотя бы одна модель этого отряда должна находиться в пределах дальности (в пределах показателя дальности) используемого оружия и быть видимой для стреляющей модели. Если сомневаетесь, посмотрите из-за стреляющей модели, чтобы определить, видна ли какая-либо часть цели. Чтобы определить видимость, считайте, что модель может видеть через другие модели в своём отряде. Если нет подходящих целей для оружия, из него нельзя стрелять. Если нет подходящих целей для всего оружия отряда, тогда отряд не может стрелять.

Если вы выбрали несколько целей, сначала выстрелите в одну цель, затем переходите к следующей. Если отряд стреляет несколькими видами оружия по цели и у оружия разные показатели, тогда после выстрела из одного оружия нужно выстрелить из оружия с такими же показателями в этот же атакованный отряд. После этого выстрелите из оружия с другими показателями в этот же атакованный отряд.

Обратите внимание: если хотя бы одна модель из атакованного отряда видна стреляющей модели и находится в пределах дальности оружия, когда была выбрана цель, тогда выстрелы

совершаются в цель, даже если во время выстрела нет видимых целей или целей в пределах дальности (такое происходит, когда модели уничтожают и убирают с поля битвы в результате стрельбы другим оружием стреляющего отряда).

- Выберите цели для всего оружия, прежде чем выстрелить.
- Хотя бы одна модель из атакованного отряда должна быть видна атакующей модели и должна находиться в пределах дальности оружия.
- Если отряд целится в несколько вражеских отрядов, сначала нужно совершить все выстрелы в один отряд, затем перейти к следующему.
- Если отряд стреляет из нескольких видов оружия, сначала нужно выстрелить из оружия одного профиля, затем перейти к следующему оружию.

***Пример:** Для стрельбы Джеймс выбрал отряд Космодесанта Хаоса. В отряде 10 моделей: у одной лазерная пушка, у одной мельта-пистолет, у восьми болтер. При выборе этого отряда Джеймс распределяет выстрелы следующим образом: лазерная пушка нацелена на вражеский транспорт, а мельта-пистолет и болтеры нацелены на вражескую пехоту. Цели находятся в пределах дальности оружия и видны стреляющим моделям. Сначала Джеймс стреляет по пехоте, начиная атаку с болтеров, он переходит к мельта-пистолетам. После выстрелов по пехоте Джеймс может перейти к стрельбе из лазерной пушки по транспорту.*

## СХВАТКА

Модели не могут атаковать оружием дальнего боя, если отряд находится в зоне поражения вражеской модели (стр. 4). Модели не могут целиться во вражеские отряды, которые находятся в зоне поражения ваших отрядов. Слишком велик риск попасть по соратникам.

- Отряды не могут стрелять, находясь в зоне поражения вражеских отрядов.
- Отряды не могут стрелять в цель, которая находится в зоне поражения дружественного отряда.

## КОЛИЧЕСТВО АТАК

Когда модель использует оружие дальнего боя, она делает несколько выстрелов. Вы бросаете кубик на попадание за каждый выстрел (см. «Совершение атак», стр. 18).

Количество выстрелов, доступное модели с оружием, можно найти в профиле оружия вместе с его типом. Например: модель с оружием «Пехотное 1» может сделать один выстрел; модель с оружием «Тяжёлое 3» может сделать три выстрела, и т. д.

- Все выстрелы одного оружия должны быть сделаны по одному атакованному отряду.
- Количество выстрелов – число, указанное после типа оружия.

## БОЛЬШИЕ ПУШКИ НЕ ЗНАЮТ УСТАЛИ

Транспорт и монстры могут стрелять из оружия дальнего боя, даже если их отряд находится в зоне поражения вражеских отрядов, но атаковать можно только те отряды, в чьей зоне поражения они находятся. В этом случае транспорт и монстры могут целиться во вражеский отряд, даже если в его зоне поражения есть дружественные отряды. Обратите внимание: если у транспорта или монстра больше одного оружия дальнего боя, вы можете выбрать цели вне зоны поражения стреляющего отряда, но выстрелы можно будет совершить, только если все вражеские отряды в зоне поражения стреляющего отряда уничтожены. Кроме того, если транспорт или монстр стреляет из тяжёлого оружия, отнимите 1 от результата броска на попадание, если при стрельбе вражеские отряды находятся в зоне поражения отряда этой модели.

- Монстры и транспорт не могут использовать оружие дальнего боя, даже находясь в зоне поражения вражеских отрядов.
- Монстры и транспорт могут целиться в другие отряды, но не могут стрелять, пока вражеские модели находятся в зоне поражения.
- Отнимите 1 от результата броска на попадание, если монстры и транспорт используют тяжёлое оружие против вражеского отряда в пределах зоны поражения.

## БЕРЕГИТЕСЬ, СЭР

Модели не могут использовать оружие дальнего боя против отряда, в котором есть персонажи с показателем ран, не превышающим 9, если такой отряд находится в пределах 3 дюймов от любого дружественного транспорта, монстра или любого дружественного отряда, в котором не менее 3 моделей. Исключение: когда отряд с персонажем – ближайший видимый отряд для стреляющей модели. В пылу битвы в таких героев сложно прицелиться. Игнорируйте других персонажей с показателем ран, не превышающим 9, когда определяете ближайшую к стреляющей модели вражескую цель.

- Нельзя стрелять в персонажа с показателем ран, не превышающим 9, если он находится в пределах 3 дюймов от дружественного отряда (монстра, транспорта или отряда, в котором не менее 3 моделей). Исключение – это ближайшая цель.

# ТИПЫ ОРУЖИЯ ДАЛЬНОГО БОЯ

Существует пять типов оружия: пехотное, тяжёлое, скорострельное, гранаты и пистолеты. Тип оружия влияет на количество доступных выстрелов (стр. 17). Кроме того, у каждого типа оружия есть дополнительное правило, которое определяет точность и возможность стрельбы в зависимости от ситуации. Типы оружия:



## ПЕХОТНОЕ

*Пехотное оружие стреляет быстро и без разбора, так что устремившиеся в бой воины могут стрелять от бедра.*

Если в отряде есть модели с пехотным оружием, они могут стрелять в фазу стрельбы, даже если они наступали в этом ходу. Однако при выборе этого отряда для стрельбы атаковать можно только этим пехотным оружием. Если в один и тот же ход модель наступает и стреляет из пехотного оружия, отнимите 1 от результата броска на попадание при стрельбе.

- Можно стрелять, даже если отряд модели совершил наступление.
- Отнимите 1 от результата броска на попадание, если отряд модели совершил наступление.



## ТЯЖЁЛОЕ

*Самое большое оружие на поле битвы, однако для эффективной стрельбы нужно надёжно его установить. К тому же оно слишком громоздкое для ближнего боя.*

Когда пехота стреляет из тяжёлого оружия, отнимите 1 от результата броска на попадание, если отряд модели по какой-либо причине двигался в этот ход (например, совершал обычное движение (стр. 10)).

- Отнимите 1 от результата броска на попадание, если стреляет пехота и отряд переместился в этот ход.



## СКОРОСТРЕЛЬНОЕ

*Универсальное оружие: из него можно прицельно стрелять на дальние расстояния и выпускать короткие очереди вблизи.*

Если модель стреляет из скорострельного оружия, удвойте количество выстрелов, если цель находится в пределах половины максимальной дальности стрельбы.

- Удвойте количество выстрелов, если цель находится в пределах половины дальности стрельбы.



## ГРАНАТЫ

*Ручное взрывное устройство, которое воины бросают во врага, пока соратники прикрывают их огнём.*

Когда отряд стреляет, модель этого отряда, вооружённая гранатой, может бросить её, а не стрелять из другого оружия.

- Только одна модель может бросить гранату, когда её отряд стреляет.



## ПИСТОЛЕТЫ

*Благодаря компактному размеру пистолеты можно использовать в ближнем бою для стрельбы в упор.*

Модель может стрелять из пистолета, даже когда отряд находится в зоне поражения вражеского отряда, но целиться можно только во вражеский отряд в зоне поражения отряда. В этом случае модель может целиться во вражеский отряд, даже если в его зоне поражения есть дружественные отряды.

Если у модели есть пистолет и другой вид оружия дальнего боя (например, пистолет и скорострельное оружие), она может стрелять из пистолета (пистолетов) или из другого оружия дальнего боя. Перед тем как целиться, выберите оружие (пистолеты или не пистолеты).

- Можно стрелять, даже если отряд модели находится в зоне поражения вражеского отряда.
- Нельзя использовать вместе с оружием другого типа.

## РАЗРЫВНОЕ ОРУЖИЕ

В профиле некоторых орудий указано «Разрывное». Значит, оно относится к разрывному оружию. В дополнение к обычным правилам на него действуют следующие:

1. Если разрывное оружие используется против отряда с 6-10 моделями, оно совершает минимум 3 атаки. Когда вы определяете количество выстрелов и на кубике выпадает менее 3 выстрелов, совершите 3 атаки. Например: разрывное оружие «Граната D6» используется против отряда, в котором не менее 6 моделей. При определении количества атак на кубике выпадает 2. Вы берёте минимальное значение 3, и оружие совершает три атаки.
2. Когда разрывное оружие используется против отряда, в котором не менее 11 моделей, не бросайте кубик. Вместо этого совершите максимально возможное количество атак. Например: разрывное оружие «Граната D6» используется против отряда, в котором не менее 11 моделей. Оружие совершает 6 атак.

Разрывное оружие нельзя использовать против отряда, который находится в зоне поражения стреляющего отряда, даже если вы используете пистолет или если стреляющая модель – транспорт или монстр. Неразумно использовать взрывные устройства на таком близком расстоянии.

- **Разрывное оружие:** минимум 3 атаки против отрядов, в которых не менее 6 моделей. Максимальное количество атак против отрядов, в которых не менее 11 моделей.
- Нельзя использовать против отрядов в зоне поражения стреляющего отряда.

# СОВЕРШЕНИЕ АТАК

Атаки совершаются с помощью оружия дальнего или ближнего боя. Атаки совершаются по одной за раз. В некоторых случаях вы бросаете кубик для нескольких атак одновременно. Используйте следующую последовательность при одной атаке:

## 1. БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Когда модель атакует, выполните бросок на попадание, используя D6. Если результат броска больше или равен показателю Навыка стрельбы (НС) (при атаке оружием дальнего боя) или Ближнего боя (ББ) (при атаке оружием ближнего боя) атакующей модели, засчитывается одно попадание в цель. В противном случае засчитывается промах и последовательность завершается.

Если у оружия указана способность «автоматически попадает в цель», не нужно бросать кубик, сразу засчитывайте одно попадание. Если в результате броска без модификатора выпадает 6, всегда засчитывается удар. Если в результате броска без модификатора выпадает 1, всегда засчитывается промах. Бросок на попадание нельзя модифицировать более чем на -1 и +1. Если сумма всех модификаторов дала -2 или меньше, нужно поменять результат на -1. Аналогично, если сумма всех модификаторов дала +2 или больше, нужно поменять результат на +1.

## 2. БРОСОК НА РАНЕНИЕ

При попадании в цель совершайте бросок D6 на ранение, чтобы определить, нанесла ли атака рану. Чтобы определить успех атаки, нужно сравнить показатель силы атакующего оружия и показатель стойкости цели (см. таблицу).

СИЛА АТАКУЮЩЕГО И СТОЙКОСТЬ ЦЕЛИ	НУЖНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ D6
Сила <b>ВДВОЕ (или более) БОЛЬШЕ</b> стойкости	2+
Сила <b>БОЛЬШЕ</b> стойкости	3+
Сила <b>РАВНА</b> стойкости	4+
Сила <b>МЕНЬШЕ</b> стойкости	5+
Сила <b>ВДВОЕ (или более) МЕНЬШЕ</b> стойкости	6+

Если результат броска меньше нужного, атака проваливается и последовательность завершается. Если в результате броска без модификатора выпадает 6, всегда засчитывается рана. Если в результате броска без модификатора выпадает 1, всегда засчитывается неудача. Бросок на ранение нельзя модифицировать более чем на -1 и +1. Это значит, что если сумма всех модификаторов броска на ранение дала -2 или меньше, нужно поменять результат на -1. Аналогично, если сумма всех модификаторов броска на ранение дала +2 или больше, нужно поменять результат на +1.

## 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АТАКИ

Если атака успешно ранит цель, игрок, контролирующий цель, назначает одну модель в качестве цели атаки (модель в атакованном отряде необязательно должна находиться в пределах дальности или быть видимой для атакующей модели). Если модель в отряде уже получила раны или на неё распределяли атаки в этой фазе, тогда её обязательно нужно сделать целью атаки.

## 4. СПАС-БРОСОК

Игрок, контролирующий цель, совершает спас-бросок D6 и использует модификаторы показателя Бронейности (Б) оружия, которое нанесло урон. Например: если у оружия показатель (Б) -1, тогда от результата спас-броска отнимается 1. Если результат равен показателю Защиты (З) модели, на которую распределили атаку, или превышает его, тогда спас-бросок считается успешным и атака заканчивается. Если результат меньше показателя Защиты (З), спас-бросок считается проваленным и модель получает урон. Результат 1 при броске без модификаторов всегда считается неудачным.

## 5. НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Значение нанесённого урона равно показателю Урона (У) атакующего оружия. Модель получает одну рану за каждое очко урона. Если показатель ран модели опускается до 0, она считается уничтоженной и удаляется из игры. Если атака наносит несколько ран и уничтожает модель, оставшийся урон исчезает и не оказывает эффекта.

- **Бросок на попадание (оружие дальнего боя):** бросьте D6. Засчитайте попадание, если результат больше или равен НС атакующей модели. В противном случае засчитайте промах.
- **Бросок на попадание (оружие ближнего боя):** бросьте D6. Засчитайте попадание, если результат больше или равен ББ атакующей модели. В противном случае засчитайте промах.
- **Бросок на ранение:** бросьте D6 и сравните С атаки и Ст цели по таблице слева. Цель получает рану, если результат больше или равен нужному значению. В противном случае засчитайте промах.
- **Распределение атаки:** игрок, контролирующий цель, выбирает модель в отряде. Если модель уже получила раны или на неё распределяли атаки в этой фазе, тогда нужно выбрать её.
- **Спас-бросок:** бросьте D6 и используйте модификатор Б. Если результат меньше З выбранной модели, спас-бросок считается проваленным и модель получает урон. В противном случае спас-бросок успешен.
- **Нанесение урона:** выбранная модель получает раны, количество которых равно У атаки.
- Если атаки уничтожают модель, оставшийся урон исчезает.
- Результат 1 для бросков на попадание, ранение и спас-броска без модификаторов считается провалом.
- Результат 6 для бросков на попадание и ранение без модификаторов считается успешным.
- Бросок на попадание и ранение нельзя модифицировать более чем на -1 и +1.

## НЕУЯЗВИМАЯ ЗАЩИТА

У некоторых моделей есть неуязвимая защита. Если атака распределяется на модель с неуязвимой защитой, вы можете выбрать показатель обычной или неуязвимой защиты. Нельзя выбрать сразу два показателя. Если у модели есть несколько видов неуязвимой защиты, она может использовать только один. Выберите, какой именно. Если вы используете неуязвимую защиту, она никогда не модифицируется значением Бронейности.

- **Неуязвимая защита:** спас-бросок, который не модифицируется показателем Б оружия.
- Модель может использовать неуязвимую защиту вместо обычной.

## СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Некоторые атаки наносят смертельные раны. Они настолько сильны, что никакая броня или силовое поле не могут противостоять их ярости. Каждая смертельная рана наносит цели 1 очко урона. Они всегда совершаются по одной за раз. Не совершайте броски на ранение или спас-броски (даже если есть неуязвимая защита) против смертельной раны. Просто распределите её, как и любую другую рану, и нанесите урон модели в атакованном отряде (стр. 18). Избыточный урон от смертельных ран не исчезает, в отличие от урона от обычных атак. Распределите урон на другую модель в атакованном отряде до полного распределения урона или уничтожения отряда.

Если атака наносит смертельные раны в дополнение к обычному урону, сначала распределите обычный урон. Если атака наносит смертельные раны в дополнение к обычному урону, но противник защищает свою модель от обычного урона, атакованный отряд по-прежнему получает смертельные раны, как описано выше. Если способность модифицирует урон от оружия, которое наносит смертельные раны в дополнение к обычному урону, модификатор не применяется к нанесённым смертельным ранам (если иное не указано в правиле).

- Смертельная рана отнимает одну рану от показателя модели в атакованном отряде.
- Спас-броски не действуют против смертельных ран.
- Смертельные раны всегда распределяются на цель, даже если модель защитилась от обычных атак.

## ИГНОРИРОВАНИЕ РАН

Правила позволяют некоторым моделям проигнорировать раны. Если у модели несколько таких правил, то при каждом получении раны можно использовать только одно из них (в том числе при получении смертельных ран).

- Модель может использовать только одно правило, позволяющее игнорировать полученную рану.

# ФАЗА АТАКИ

Воины бросаются в бой, чтобы разить мечом, молотом и когтями. Пронзительные боевые вопли и отчаянные крики эхом разносятся сквозь клубящийся дым, и с каждой минутой приближается апогей битвы.

Фаза атаки разделена на два этапа. Сначала ваши отряды атакуют. Затем ваш противник совершает героическое наступление.

## 1. АТАКА 2. ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

### 1. АТАКА

Чтобы начать фазу, выберите один подходящий отряд и объявите об атаке. Атаковать может отряд, который в начале фазы атаки находится в пределах 12 дюймов от вражеского отряда. Нельзя выбирать отряды, которые совершили наступление или отступили в этом раунде битвы, и отряды, которые начали фазу в пределах зоны поражения вражеских отрядов. Если у вас нет подходящих отрядов, которых вы хотели бы использовать для атаки, перейдите к этапу героического наступления. Закончив атаку отрядом, вы можете выбрать следующий отряд и так далее, пока не атакуют все желаемые отряды.

В фазе атаки каждый отряд может атаковать лишь один раз. Когда все подходящие отряды (если они есть) объявят об атаке и совершат её, перейдите к этапу героического наступления.

- Выберите отряд в вашей армии, чтобы им атаковать.
- Выполните атаку этим отрядом (см. ниже).
- Выберите следующий отряд в вашей армии, чтобы им атаковать.
- Когда все отряды завершат атаку, перейдите к этапу героического наступления (стр. 20).

### АТАКА ОТРЯДА

Выберите подходящий отряд для объявления атаки, затем выберите один или несколько вражеских отрядов в пределах 12 дюймов. Цель (цели) атаки не обязательно должна быть видна атакующему отряду. Затем совершите бросок 2D6 на дальность атаки. Каждая модель в атакующем отряде теперь может переместиться на равное результату расстояние в дюймах. Чтобы переместиться для атаки, результат броска на дальность должен быть достаточным, чтобы модель завершила движение

с учётом слаженности (стр. 4) и в зоне поражения (стр. 4) всех отрядов, выбранных для атаки. Атакующие модели не могут передвигаться в пределах зоны поражения вражеских отрядов, которые не были целью атаки. Если условия соблюдены, атака считается успешной и модели в атакующем отряде совершают движение при атаке. Если условия не соблюдены, атака считается проваленной, и модели в атакующем отряде не могут переместиться в этой фазе.

- Назначьте цель для атаки (в пределах 12 дюймов).
- Бросок на дальность атаки – 2D6 дюймов.
- Атака провалена, если результата не хватает, чтобы переместить атакующий отряд в зону поражения цели.
- Если атака успешна, модели совершают движение при атаке.
- Нельзя совершить движение при атаке в пределах зоны поражения отряда, не выбранного целью для атаки.

## 2. ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Теперь противник может выбрать подходящего персонажа из отряда, чтобы совершить героическое наступление (см. ниже). Для нападения подходит персонаж вне зоны поражения вражеских отрядов, который находится в 3 дюймах по горизонтали и 5 дюймах по вертикали от вражеского отряда. Закончив героическое наступление отряда с персонажем, вы можете выбрать следующий отряд с персонажем и так далее, пока все желаемые отряды не совершат наступление. Если у противника нет подходящего персонажа, фаза атаки завершается.

Во время вражеской фазы атаки отряд может совершить не более одного героического наступления. Отряд не может совершить героическое наступление в свою фазу атаки. Когда подходящие персонажи противника совершили героическое наступление, ваша фаза атаки завершается. Переходите к фазе сражения.

- Выберите отряд с персонажем, чтобы совершить героическое наступление.
- Нельзя совершить героическое наступление, если в зоне поражения находятся вражеские отряды.
- Чтобы совершить героическое наступление, вражеский отряд должен быть в пределах 3 дюймов по горизонтали и 5 дюймов по вертикали.
- Выберите следующий отряд с персонажем, чтобы совершить героическое наступление.
- Когда все персонажи совершат героическое наступление, перейдите к фазе сражения (стр. 21).

### КАК ВЫПОЛНИТЬ ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Когда отряд совершает героическое наступление, вы можете переместить все модели в этом отряде на расстояние до 3 дюймов – это движение при наступлении. Все модели в отряде должны завершить движение при наступлении как можно ближе к ближайшей вражеской модели. Помните, отряд должен завершить движение с учётом слаженности (стр. 4).

- **Героическое наступление:** движение на расстояние до 3 дюймов.
- Нужно завершить ближе к ближайшей вражеской модели.

### АТАКА НА ЛАНДШАФТЕ

Если не указано иное, во время движения при атаке модель может перемещаться по элементу ландшафта, но не сквозь него (нельзя проходить сквозь стену или дерево, но можно взбираться на них).

Модель может перемещаться по элементу ландшафта не выше 1 дюйма. Любое вертикальное передвижение по этому элементу игнорируется, будто элемента нет. Если высота элемента больше, модель может передвигаться вертикально: взбираться и перелезть. В этом случае вертикальное расстояние считается частью движения при атаке. Модели не могут завершать движение на середине элемента. Если невозможно завершить движение, атака считается проваленной.

- Модели свободно перемещаются по элементам ландшафта не выше 1 дюйма.
- Модели не могут перемещаться по высоким элементам ландшафта, но могут взбираться на них.

### ПОЛЁТ ПРИ АТАКЕ

Если модель умеет летать, во время движения при атаке модели могут перемещаться над другими моделями (и их подставками), будто их нет. Эти модели должны перемещаться по элементам ландшафта (в том числе по зданиям) как обычные модели. Модель, которая умеет летать, не может закончить движение на другой модели.

- Модели, которые умеют летать, во время атаки перемещаются над моделями.
- Во время атаки модели, которые умеют летать, перемещаются по ландшафту (в том числе по зданиям) как обычные модели.

### ДОЗОР

Некоторые правила позволяют отрядам вести огонь из дозора по вражескому отряду, прежде чем он атакует. Если вражеский отряд объявляет атаку на один или несколько ваших отрядов с таким правилом, каждый отряд может вести огонь из дозора до броска на дальность атаки. Отряд не может вести огонь из дозора, если в его зоне поражения есть вражеские отряды. Огонь из дозора ведётся как обычная стрельба (только в фазу атаки) и использует обычные правила. Исключение: для успешного попадания необходимо выбросить 6 (без модификаторов), независимо от навыка стрельбы модели или модификаторов. Кроме того, модель ведёт огонь из дозора по атакующему отряду. При огне из дозора не действуют правила, которые запрещают целиться в отряд, если только это не ближайшая цель (например, «Берегитесь, сэр»).

- **Дозор:** перед броском на дальность атаки все цели могут вести огонь из дозора.
- Нельзя вести огонь из дозора, если в зоне поражения есть вражеские отряды.
- При огне из дозора попадание засчитывается при выпадении 6 (без модификатора).

# ФАЗА СРАЖЕНИЯ

На поле битвы начинается резня, когда враждующие армии сходятся лицом к лицу. Клыки и когти с хрустом ломают кости. Клинки звенят словно удары молота по наковальне. Исполненные ненависти противники рвут друг друга, проливая кровь и разрывая плоть.

Начиная с участника, которому не принадлежит ход, игроки по очереди выбирают подходящий отряд и сражаются (см. снизу). Для сражения подходят отряды, которые находятся в зоне поражения вражеского отряда и/или совершили движение при атаке в этот же ход. Если ни у одного игрока нет подходящих отрядов, фаза сражения завершается.

В фазу сражения каждый отряд может сразиться лишь один раз. Если все подходящие отряды одного игрока сразились, противник может сразиться оставшимися подходящими отрядами (по одному за раз). Обратите внимание: когда вражеский отряд сразился и завершил движение закрепления, отряды, которые раньше нельзя было выбрать, теперь подходят для сражения. Когда все подходящие отряды завершили сражение, фаза заканчивается. Переходите к фазе морали.

- Начиная с противника, по очереди выбирайте отряды для сражения.
- Когда отряд сражается, он сначала вступает в бой, потом атакует в рукопашном бою и, наконец, закрепляет позиции.
- Если у игрока не осталось отрядов для сражения, противник сражается оставшимися отрядами (по одному за раз).
- Когда все отряды сразятся, перейдите к фазе морали (стр. 23).

## АТАКУЮЩИЕ ОТРЯДЫ СРАЖАЮТСЯ ПЕРВЫМИ

Отряды, которые совершили движение при атаке в этот ход, сражаются первыми в фазе сражения. Сперва вам нужно сразиться отрядами, которые совершили движение при атаке. Только после этого вы можете выбрать другие отряды.

- Отряды, которые совершили движение при атаке в этот ход, сражаются первыми.

## СРАЖЕНИЕ

Когда вы выбираете отряд, сначала он вступает в бой, затем атакует в рукопашном бою и, наконец, закрепляет позиции.

## ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ

Когда отряд вступает в бой, вы можете переместить все модели в этом отряде на расстояние до 3 дюймов – это движение при вступлении в бой. Все модели в отряде должны завершить движение при вступлении в бой как можно ближе к ближайшей вражеской модели. Модель, касающаяся вражеской модели, не может двигаться, но она считается вступившей в бой. Помните, что отряд должен завершать движение с учётом слаженности (стр. 4).

- **Вступление в бой:** движение на расстояние до 3 дюймов.
- Нужно завершить движение ближе к ближайшей вражеской модели.

## АТАКИ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Когда отряд сражается в рукопашном бою, но до выполнения атаки определите, какие модели будут сражаться и сколько ударов они нанесут. Затем выберите отряд(-ы) для всех атак и оружие ближнего боя.

### Какие модели сражаются

Атаковать в рукопашном бою могут модели отряда, который находится в зоне поражения (стр. 4) вражеского отряда или в пределах ½ дюйма от другой модели своего отряда, которая находится в пределах ½ дюйма от вражеского отряда.

- Модель может сражаться в зоне поражения вражеского отряда.
- Модель может сражаться, если она находится в пределах ½ дюйма от модели своего отряда, который в свою очередь находится в ½ дюйма от врага.

### Количество атак

В сражении модель совершает несколько атак. Вы бросаете кубик на попадание за каждый выстрел (см. «Совершение атак», стр. 18).

Показатель Атак (А) из таблицы определяет количество атак модели. Например, если показатель А равен 2, модель может совершить 2 атаки.

- Количество атак каждой модели – показатель А.

## Выбор целей

Прежде чем атаковать, нужно выбрать цель (цели) для всех атак. Отряд, который совершил движение при атаке в этот ход, может целиться только во вражеский отряд, против которого он объявил атаку или который совершил героическое нападение в этот ход. Чтобы выбрать цель, атакующая модель должна находиться в зоне поражения цели или в пределах ½ дюйма от другой модели своего отряда, которая находится в ½ дюйма от врага.

Если модель может атаковать несколько раз, она может выбрать для всех атак одну или разные цели. Аналогично, если в отряде несколько моделей, они могут атаковать одну или разные цели. В любом случае перед атакой объявите, какие атаки предназначены для каких целей. Совершите все атаки по одной цели, прежде чем переходить к следующей.

Если нет подходящих целей (например, вражеские отряды вне зоны поражения и т. д.), тогда отряд не может участвовать в рукопашном бою, но может закрепить позиции (см. следующую страницу).

- Если в течение хода атакующий отряд совершил движение при атаке, его модели могут целиться только в те отряды, против которых они объявили атаку или которые совершили героическое наступление в течение хода.
- Выберите цели для всех атак, прежде чем атаковать.
- Если отряд целится в несколько вражеских отрядов, сначала нужно совершить все выстрелы в один отряд, затем перейти к следующему.

## Выбор оружия

В рукопашном бою нужно использовать оружие ближнего боя (напр., оружие с пометкой «ближнее»). Вооружение модели описано в таблице. Если у модели нет оружия ближнего боя или она не может пользоваться имеющимся оружием, считается, что модель сражается с оружием следующего профиля:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	ТИП	С	Б	У
Оружие рукопашного боя	Ближний бой	Ближний бой	Модели	0	1

Если у модели несколько видов оружия ближнего боя, перед атакой выберите, какое из них будете использовать. Если у модели несколько видов оружия и она может атаковать несколько раз, вы можете разделить атаки. До атаки объявите, какие атаки и каким оружием будут совершены. Если у выбранного оружия несколько профилей на выбор, сперва объявите, какой профиль будете использовать. При желании разные атаки можно совершать, используя разные профили.

Если отряд атакует врага несколькими видами оружия ближнего боя и у оружия разные показатели профилей, тогда после атаки из одного оружия нужно атаковать этот же отряд оружием с такими же показателями. Затем атакуйте этот же отряд оружием с другими показателями. Обратите внимание: все объявленные атаки всегда совершаются против цели, даже если при отдельной атаке в пределах дальности не осталось моделей атакованного отряда. Такое может произойти, если модели были уничтожены или удалены из игры после других атак, выполненных ранее.

- В рукопашном бою используется оружие ближнего боя.
- Модель атакует, используя профиль оружия для рукопашного боя, если у неё нет другого оружия рукопашного боя.
- Если отряд атакует несколькими видами оружия, сначала нужно атаковать оружием одного профиля, затем перейти к следующему оружию.

## ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПОЗИЦИЙ

Когда отряд закрепляет позиции, вы можете переместить все модели в этом отряде на расстояние до 3 дюймов – это движение закрепления. Все модели должны завершить движение закрепления как можно ближе к ближайшей вражеской модели. Модель, касающаяся вражеской модели, не может двигаться, но считается, что она закрепила позицию. Помните, отряд должен завершить движение с учётом слаженности (стр. 4).

- **Закрепление позиций:** движение на расстояние до 3 дюймов.
- Нужно завершить ближе к ближайшей вражеской модели.

*Пример: Джеймс выбирает отряд Терминаторов Хаоса для сражения. После того как модели вступили в бой, отряд атакует. Отряд состоит из 5 моделей в зоне поражения вражеского отряда. У одной из моделей Джеймса показатель количества атак равен 3, и модель вооружена грозowymi когтями. У четырёх моделей показатель количества атак равен 2; две из них вооружены силовыми кулаками, у двоих – грозowymi когтями. Терминаторы Хаоса находятся в зоне поражения одного вражеского отряда, значит, они совершают 7 атак грозowymi когтями и 4 атаки силовыми кулаками по этому отряду. Сперва Джеймс атакует силовыми кулаками, после этого приступает к атакам грозowymi когтями. Когда терминаторы завершили все атаки, они закрепляют позиции.*

# ФАЗА МОРАЛИ

Даже храбрецы могут дрогнуть, когда на поле битвы царит ужас. Когда опасность давит со всех сторон и соратники гибнут один за другим, выстоят только герои, монстры или безнадежные безумцы.

Фаза морали разделена на два этапа. Сперва отряды проходят проверку морали. Затем вы убираете модели, у которых нет слаженности.

## 1. ПРОВЕРКА МОРАЛИ 2. ПРОВЕРКА СЛАЖЕННОСТИ ОТРЯДА

### 1. ПРОВЕРКА МОРАЛИ

Начиная с игрока, которому принадлежит ход, участники проходят проверку морали за каждый отряд, потерявший модели. Если ни одному отряду не нужна проверка морали, перейдите к проверке слаженности.

В течение каждой фазы отряду нужно пройти только одну проверку морали. Если один игрок прошёл проверку для всех отрядов, противник проходит проверку для оставшихся отрядов (по одному за раз). Когда закончите проверять мораль, перейдите к проверке слаженности.

- Игроки проходят проверку морали за каждый отряд, который понёс потери в течение хода.
- Если у игрока не осталось отрядов для проверки морали, противник проходит проверку оставшихся отрядов (по одному за раз).
- После того как все отряды прошли проверку морали, переходите к проверке слаженности (см. следующую страницу).

### ПРОВЕРКА МОРАЛИ

Чтобы пройти проверку, бросьте D6 и добавьте количество убитых моделей в этом отряде. Если результат не превышает наибольшее значение Лидерства (Лд) в отряде, проверка считается пройденной. Больше ничего не происходит. Если выпадает 1 при броске без модификатора, проверка всегда считается пройденной, независимо от общего результата. В остальных случаях проверка считается проваленной, и одна модель дезертирует из отряда. Проведите проверку боевых потерь для оставшихся моделей (см. следующую страницу). Вы выбираете дезертирующую модель из отряда. Она удаляется из игры и считается уничтоженной, но правила, которые действуют при уничтожении модели, не применяются.

- **Проверка морали** – D6 + количество уничтоженных в течение хода моделей.
- Результат 1 при броске без модификаторов всегда считается успешным (модели не дезертируют).
- Если результат проверки морали превышает Лд отряда, одна модель дезертирует, остальные проходят проверку боевых потерь.

### ПРОВЕРКА БОЕВЫХ ПОТЕРЬ

Если отряд не проходит проверку морали, одна модель дезертирует, а затем вы проводите проверку боевых потерь. Для этого бросьте D6 для каждой оставшейся модели отряда; отнимите 1 от результата, если у отряда меньше половины силы (стр. 6). За каждый результат, равный 1, дезертирует ещё одна модель. Вы выбираете дезертирующие модели из отряда. Они удаляются из игры и считаются уничтоженными, но правила, которые действуют при уничтожении модели, не применяются.

- **Проверка боевых потерь:** бросьте один D6 за каждую оставшуюся модель. За каждое выпадение 1 одна модель дезертирует.
- Отнимите 1 от результата проверки боевых потерь, если у отряда меньше половины силы.

***Пример:** В фазу морали Стю надо проверить мораль отряда Егерей Скитариев. В начале битвы в отряде было 10 моделей, им командовал егерь Альфа с показателем лидерства 7. Пять моделей было уничтожено в течение хода, поэтому Стю бросает D6. Он получает результат 4 и добавляет к нему 5. Полученная сумма (9) больше показателя лидерства, проверка морали считается проваленной. Ещё одна модель дезертирует и удаляется из игры. Теперь Стю нужно проверить боевые потери для оставшихся четырёх моделей. При бросках Стю получается 1, 2, 5 и 6. У отряда меньше половины силы, поэтому Стю отнимает 1 от каждого результата. В итоге ещё две модели дезертируют и удаляются из игры.*

### 2. ПРОВЕРКА СЛАЖЕННОСТИ ОТРЯДА

Игроки должны убрать модели (по одной за раз) из отрядов, в которых нет слаженности (стр. 4), пока в игре не останется одна группа моделей из отряда, в которой соблюдается слаженность. Убранные модели считаются уничтоженными, но правила, которые действуют при уничтожении модели, не применяются. Если модели убрали по этой причине, отряду не нужно снова проходить проверку морали.

- Уберите модели, у которых нет слаженности (стр. 4).
- Когда убраны все модели, у которых нет слаженности, фаза морали заканчивается.
- Ход игрока заканчивается. Если битва не завершилась, наступает ход второго игрока (стр. 9).

# МИССИИ

Прежде чем отправиться на войну в игре Warhammer 40 000, вам сначала необходимо выбрать миссию. В базовые правила включена единственная миссия «Только война», которая мгновенно втягивает вас в водоворот событий. Прочие миссии можно найти в других книгах, а также можно придумать собственную миссию. Если вы и ваш противник не можете решить, в какую миссию сыграть, бросьте кубик, и решение примет победитель.

## ИНСТРУКЦИИ К МИССИЯМ

Ко всем миссиям прилагается набор инструкций, описывающих происходящую битву. Они указаны в определённом порядке и обычно включают следующие этапы:

### 1. Создание армии

В каждой миссии указано, какого размера армию должен собрать игрок, а также может иметься набор правил, влияющий на выбор той или иной армии.

### 2. Чтение описания миссии

У каждой миссии есть описание обстоятельств возникновения битвы и указаны её приоритетные цели (поясняющие, что необходимо сделать для достижения победы). Также некоторые миссии могут включать одно особое правило или несколько. Такие правила относятся к необычным ситуациям или способностям, используемым на поле битвы.

### 3. Создание поля битвы

В каждой миссии указано, какого размера поле битвы вам понадобится. Также там уточняется, какие элементы ландшафта или метки цели необходимо расставить и где. В противном случае считается, что при создании поля битвы вы придерживались указаний из Основной книги Warhammer 40 000. Если вы используете поле битвы иного размера или формы, вам необходимо должным образом скорректировать расположение зон расстановки, меток целей и элементов ландшафта, а также расстояние между ними.

### 4. Расстановка сил

Каждая миссия имеет карту расстановки, которая указывает, где игроки могут выставлять модели из своей армии (это называется зоной расстановки армии), и перечень ограничений на расстановку.

### 5. Определение первого хода

В каждой миссии поясняется, как определить того, кто будет ходить первым.

### 6. Применение правил перед битвой

Теперь игроки должны применить любые правила (если имеются), действующие перед битвой.

### 7. Начало битвы

Начинается первый раунд битвы. Игроки продолжают проводить раунды до окончания битвы.

### 8. Окончание битвы

В каждой миссии указаны условия окончания битвы. Обычно битва заканчивается по истечении указанного числа раундов битвы или по достижении одним из игроков определённого условия победы.

### 9. Определение победителя

В каждой миссии указано, что вам необходимо сделать для победы в игре. Если ни один игрок не смог добиться победы, засчитывается ничья.

## МЕТКИ ЦЕЛЕЙ

Во многих миссиях используются метки целей — они отображают точки тактического или стратегического значения, которыми стремятся завладеть обе стороны. Если в битве есть метки целей, то в миссии будет указано, где на поле битвы они расположены. Их можно обозначить любой подходящей меткой, но мы советуем воспользоваться круглыми метками диаметром 40 мм.

При расстановке меток целей на поле битвы всегда размещайте их так, чтобы их центр находился в точке, указанной в миссии. При измерении расстояния до/от меток целей всегда делайте это до/от ближайшей части нужного маркера цели.

Модель находится в пределах дальности метки цели в том случае, если она расположена в пределах 3 дюймов по горизонтали и 5 дюймов по вертикали от этой метки цели.

Если не указано иное, игрок контролирует метку цели, когда в пределах её дальности расположено больше его моделей, нежели моделей противника. Модель может контролировать лишь одну метку цели за ход. Если одна из ваших моделей может контролировать более одной метки цели, то вы должны выбрать, какую из них она контролирует на этом ходу. Самолёты и отряды с назначенной ролью «Укрепление» никогда не могут контролировать метки целей. Исключайте эти отряды при определении игрока, контролирующего метку цели.

- **Метка цели:** круглая метка диаметром 40 мм
- Модель находится в пределах дальности метки цели, когда расположена в пределах 3 дюймов по горизонтали и 5 дюймов по вертикали от неё.
- Метку цели контролирует игрок, у которого в пределах её дальности расположено больше моделей.
- Самолёты и укрепления не могут контролировать метки цели.



*Расположение меток целей на поле битвы обычно указано на карте расстановки выбранной миссии и обозначается значком слева.*

## ЗАЩИЩЁННАЯ ЦЕЛЬ

Некоторые отряды обладают способностью под названием «Защищённая цель». Если в пределах дальности метки цели у игрока есть модели с этой способностью, то он контролирует эту метку цели даже в том случае, когда в пределах её дальности находится больше вражеских моделей, нежели у него. Если в пределах дальности маркера цели имеется вражеская модель с такой же способностью (или подобной), то метку цели контролирует тот игрок, у которого в пределах дальности этой метки цели находятся больше моделей.

- **Защищённая цель:** игрок контролирует метку цели, если в пределах её дальности расположена его модель с этой способностью.

# МИССИЯ ТОЛЬКО ВОЙНА

## 1. СОЗДАНИЕ АРМИИ

Для разыгрывания этой миссии и вам, и вашему противнику сначала нужно собрать армию из миниатюр в вашей коллекции. Вы можете включить в армию любые свои миниатюры. Игроки сами определяют размер своей армии — армии не обязательно должны быть одинакового размера. Однако если таково желание игроков, об этом нужно договориться заранее. Если это ваша первая игра в Warhammer 40 000, мы советуем каждому игроку выбрать небольшое число миниатюр. В таблице ниже указана примерная продолжительность битвы в зависимости от размера армий; обратите внимание, что речь идёт о суммарном уровне мощи (см. Основную книгу Warhammer 40 000) вашей армии и армии противника.

БИТВЫ		
ФОРМАТ БИТВЫ	РАЗМЕР АРМИЙ (Суммарный уровень мощи)	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ
Боевой патруль	50	До 1 часа
Вторжение	100	До 2 часов
Ударные силы	200	До 3 часов
Натиск	300	До 4 часов

Собрав армию, назначьте одну из моделей военачальником. Она получит ключевое слово «Военачальник». Если у вашего военачальника есть ключевое слово «Персонаж», то он получит черту военачальника, которую вы сейчас выберете. Любой военачальник может обладать чертой военачальника «Вдохновляющий Лидер» (см. ниже). Прочие черты военачальника можно найти в других публикациях.

## Вдохновляющий лидер (черта военачальника, аура)

Прибавьте 1 к показателю лидерства дружественного отряда, если он находится в пределах 6 дюймов от этого военачальника.

## 2. ОПИСАНИЕ МИССИИ

Пришло время доказать всем, что вы величайший командир в галактике! Путь к вечной славе вам преграждает вражеская армия, желающая вашей гибели. Уничтожьте врага и первым захватите стратегические точки, разбросанные по всему полю битвы.

### Цели миссии:

**Сразить военачальника:** игрок получает 1 очко славы, если вражеский военачальник уничтожен по окончании битвы.

**Захватить и удержать:** В конце каждой фазы командования игрок, которому принадлежит ход, получает 1 очко победы за каждую подконтрольную метку цели (подробнее о расстановке меток целей см. на предыдущей странице). Игроки контролируют метки цели, как указано на стр. 24. В дополнение, если по окончании битвы один игрок контролирует больше меток целей, нежели его противник, то он получает 1 дополнительное очко победы.

## 3. СОЗДАНИЕ ПОЛЯ БИТВЫ

Теперь игроки создают поле битвы и расставляют элементы ландшафта согласно указаниям из Основной книги Warhammer 40 000. Минимальный размер поля битвы зависит от выбранного формата битвы, как указано в таблице ниже:

ПОЛЯ БИТВЫ	
ФОРМАТ БИТВЫ	РАЗМЕР ПОЛЯ БИТВЫ (минимальный)
Боевой патруль / Вторжение	44 дюйма x 30 дюймов
Ударные силы	44 дюйма x 60 дюймов
Натиск	44 дюйма x 90 дюймов

Затем игроки должны по очереди расставить на поле битвы метки целей, начиная с игрока, победившего во встречных бросках (стр. 6), пока все 4 метки не будут выставлены. Метки целей нельзя размещать в пределах 6 дюймов от края поля битвы или в пределах 9 дюймов от любых других меток целей.

## 4. РАССТАНОВКА СИЛ

После создания поля битвы игроки должны снова совершить встречные броски. Победитель присваивает себе одну или две зоны расстановки. Затем игроки по очереди выставляют по одному отряду, начиная с игрока, который не выбирал зону расстановки. Модели должны располагаться полностью в пределах своей зоны расстановки. Выставляйте отряды до тех пор, пока оба игрока не выставят все отряды в своей армии или пока не закончится место для их выставления. Если игрок закончил выставлять свою армию, его противник продолжает выставлять свои оставшиеся отряды.

Если у обоих игроков есть отряды со способностями, позволяющими выставлять их после расстановки обеих армий, то после выставления обычных отрядов игроки должны совершить встречные броски и по очереди выставить отряды с этой способностью, начиная с победителя.

## 5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ХОДА

Игроки снова совершают встречные броски, и победитель выбирает, будет он ходить первым или вторым.

## 6. ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ПЕРЕД БИТВОЙ

Теперь игроки должны применить любые правила (если имеются), действующие перед битвой.

## 7. НАЧАЛО БИТВЫ

Начинается первый раунд битвы. Игроки продолжают проводить раунды до окончания битвы.

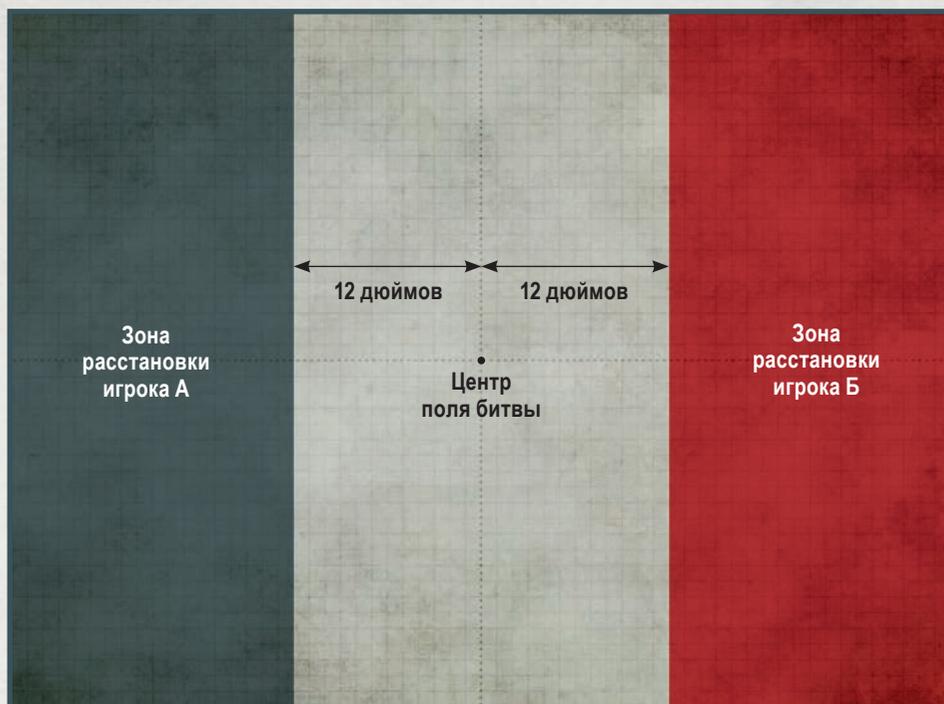
## 8. ОКОНЧАНИЕ БИТВЫ

Битва завершается, когда все модели в армии одного из игроков уничтожены, или по окончании пятого раунда (в зависимости от того, что наступит раньше).

## 9. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

если по окончании битвы одна армия уничтожена, то игрок, управляющий противоборствующей армией, побеждает. В противном случае побеждает игрок с наибольшим числом оков победы (в случае равного количества очков засчитывается ничья).

Край поля битвы игрока А



Край поля битвы игрока Б