

WARHAMMER 40,000



РЪКОВОДСТВО ЗА
БЪРЗ СТАРТ

WARHAMMER 40,000: РЪКОВОДСТВО ЗА БЪРЗ СТАРТ

Това ръководство ще ви помогне да започнете с игрите на Warhammer 40,000. Правилата са съкратени, за да ви помогнат да ги разберете бързо в битките си. За повече информация вижте Основните правила. Битките в Warhammer 40,000 се играят в серия от бойни рундове, в които и двамата играчи правят ход, състоящ се от пет фази.

1. КОМАНДНА ФАЗА
2. ФАЗА ЗА ДВИЖЕНИЕ
3. ФАЗА ЗА СТРЕЛБА
4. ФАЗА НА АТАКА
5. ФАЗА НА БИТКА



1. КОМАНДНА ФАЗА

Получаване на основни СР: И двамата играчи получават 1 точка за команди (СР), която може да бъде изразходвана за **стратегеми**.

Удар в битка: Активният играч сега прави едно **хвърляне за удар в битка** за всяка от своите единици, която отговаря на едно или на двете от следните условия:

- Понастоящем тази единица е с **удар в битката**.
- Тази единица е на или под **половината на силата**.

За да го направите, хвърлете 2D6. Ако резултатът е равен или по-голям от характеристиката **Ld** в тази единица, хвърлянето е успешно. В противен случай хвърлянето е неуспешно и единицата е **ударена в битката**. Единици **Удари в битката** имат **ОС** от „-“, не могат да бъдат насочвани **със стратегемите** на управляващия ги играч и **нямат право да започват действия** (всички започнати действия).

Команди за способности: Сега разрешете всички способности, използвани във фазата за команди (освен тези, които вече са разрешени в началото на фазата).



2. ФАЗА НА ДВИЖЕНИЕ

Избирайте единиците си една по една, за да извършите **тип движение, който** те имат право да извършват (за пълен списък на тези движения вижте Основните правила). Те включват **оставане на място**, **нормално движение**, **движение напред** и **движение назад**.

- Нормално движение:** Преместете единицата на разстояние в инчове до нейната характеристика **M**. Единиците трябва да започнат и приключат това движение **незасегнати** (повече от 2" от вражески единици).
- Напреднало движение:** Както по-горе, но хвърлете едно D6 и добавете резултата към разстоянието, което единицата може да измине. Единиците трябва да започнат и завършат това движение **незасегнати**, а през останалата част от хода не могат да стрелят (освен с **[НАПАДЕНИЕ]** оръжия), да **атакуват** или да започват **действие**.
- Ход за изтегляне:** Като **нормален ход**, но единицата трябва да бъде **засегната**, за да започне този ход, и до края на хода не може да стреля, **атакува** или да започне **действие**.



3. ФАЗА ЗА СТРЕЛБА

Един по един, вашите модели могат да стрелят с оръжията си за далечна дистанция по вражески единици, които са в обсега и **видими**. Моделите с повече от едно оръжие за далечна дистанция могат да стрелят по различна цел, но трябва да декларирате всички цели едновременно.

Оръжията са представени, както следва:

ДАЛЕКОБОЙНИ ОРЪЖИЯ	ОБХВАТ	A	BS	S	AP	D
Болт пистолет [за близък бой]	12"	1	3+	4	0	1

ОРЪЖИЯ ЗА БЛИЗЪК БОЙ	ОБХВАТ	A	WS	S	AP	D
Вериген меч	Близък бой	5	3+	4	-1	1

Обхват: Дистанцията, на която едно оръжие може да стреля. Ако вражеска единица е в този обхват и е **видима** за вашия модел, тя може да бъде цел.

A (Атаки): Броят изстрели или удари, които оръжието ви получава, представен от числото D6, което хвърляте за вашата атака.

BS (Балистично Умение): Колко точни са вашите атаки. Ако **хвърлянето на удар** е равно или по-голямо от това число, атаката попада в целта!

S (Сила): Всяка атака, която уцелва след това, трябва да е достатъчно силна, за да направи щети на целта си.

AP (Пробив на броня): Това показва колко ефективна е атаката срещу броня.

D (Щети): Ако вражеската единица не успее да направи **спасяващо хвърляне**, атаката нанася толкова единици щети.

ИЗВЪРШВАНЕ НА АТАКИ

Използвайте следната последователност, за да извършите атаки за единица, като хвърляте всички зарове едновременно:

ХВЪРЛЯНИЯ ЗА УДАР

Направете едно **хвърляне за удар** на атака, като хвърлите един D6. Хвърлянето на 1 винаги е неуспешно. Хвърлянето на 6 винаги е успешно и е **критичен удар** (което може да задейства други правила). В противен случай хвърляне, равно или по-голямо от **BS/WS** на атаката, поразява.

ХВЪРЛЯНЕ ЗА РАНЯВАНЕ

Направете едно **хвърляне за раняване** за всеки удар, като хвърлите едно D6. Хвърляне на 1 винаги е неуспешно. Хвърляне на 6 винаги ранява и е **критична рана** (която може да задейства други правила). В противен случай сравнете Силата на атаката с Издръжливостта на целта, за да видите дали тя ранява, както е показано по-долу.

СИЛАТА НА АТАКАТА СРЕЩУ УСТОЙЧИВОСТТА НА ЦЕЛТА

ИЗИСКВА РЕЗУЛТАТ D6

Силата е ДВА ПЪТИ (или повече от два пъти) по-голяма от Издръжливостта.	☐ +
Силата е ПО-ГОЛЯМА от Издръжливостта.	☐ +
Силата е РАВНА на Издръжливостта.	☐ +
Силата е ПО-МАЛКО от Издръжливостта.	☐ +
Силата е НА ПОЛОВИНА (или по-малко от половината) от Издръжливостта.	☐ +

ХВЪРЛЯНИЯ ЗА СПАСЯВАНЕ

Вашият опонент разделя всички модели в целевата единица на групи, което ще определи реда, в който ще понесат щети (вижте Основните правила за естеството на тези групи), след което прави едно **хвърляне за спасяване** за всяка атака, която е нанесла щети, като хвърля едно D6.

НАНЕСЕТЕ ЩЕТИ

Хвърляне на 1 винаги нанася щети (вижте по-долу). За групи с **InSv**, хвърляне, равно или по-голямо от това **InSv** блокира щетите. В противен случай, след като бъде променено от **AP** на атакуващото оръжие, хвърляне, равно или по-голямо от **Sv** на тази група, блокира щетите. Модел в групата, за която се хвърля зарче, губи брой рани, равни на **D**.



4. ФАЗА НА АТАКА

Вашите единици вече могат да атакуват врага в близък бой.

- Една по една, избирайте всички приятелски единици, които **отговарят на условията за атака** (вижте Основните правила), с които искате да **заредите**.
- Направете **хвърляне за атака** за тази единица, като хвърлите 2D6. Резултатът е максималното разстояние за това **придвижване за атака**.
- Изберете една или повече вражески единици в рамките на това разстояние, които да бъдат **цели за атака**, след което направете това **придвижване за атака**. Докато правите това, всеки модел трябва да бъде преместен възможно най-близо до една или повече от тези **цели за атака**, и когато това движение приключи, вашата единица трябва да бъде **засегната** с всички тези **цели за атака** (но да не е **засегната** от други единици).



5. ФАЗА НА БИТКАТА

Всяка единица в армията на всеки играч, която е **в бой** с вражеска единица, вече се бие.

1. НАТРУПВАНЕ

И двамата играчи правят **ходове с натрупване** с всичките си допустими единици, които изберат да преместят. Това е ход от 3", за да приблизите моделите си до единица, с която са **в бой** (или по-близо до единица в рамките на 5", ако вашата единица не е **в битката**). Играчът, чийто ход е, решава всичките си ходове първи, следван от опонента си.

2. БИТКА

Започвайки с играча, който в момента е на ход, играчите се редуват да се бият с допустимите си единици (тези, които са **в битката** или са направили **атакуващ ход** този ход), като решават всички атаки със своите единици **Бий се първи** първо (всички единици, които са **атакували** в тази фаза, са **Бий се първи**), след това с всички останали битки. За да направите това, следвайте същия процес на правене на атаки, както при стрелба.

3. ОБЕДИНЕТЕ

След като всички допустими единици са се били, и двамата играчи правят 3" **обединени ходове** с всичките си допустими единици, които изберат да преместят. Играчът, чийто ход е, решава всички свои ходове първи, последван от опонента си. Ако дадена единица е **в битката**, тя трябва да се приближи до най-близката вражеска единица, с която е **в битката**. В противен случай тя може да бъде преместена по-близо до вражеска единица в радиус от 3" или по-близо до избрана **цел**, ако никое от горните не е възможно.

По-долу са изброени някои способности, общи за много единици и оръжия. За пълно обяснение как работят тези и други универсални способности, вижте Основните правила.

[АНТИ]

[АНТИ-X Y+]: Ако целевата единица има ключовата дума, обозначена с X, непроменено хвърляне за раняване Y+ е **критично раняване**.

[НАПАДЕНИЕ]

Може да бъде прострелян, дори ако единицата е направила **напреднало движение**.

[ВЗРИВ]

- Хвърлете 1 допълнителна атака за всеки пет модела в целевия отряд (закръглявайки надолу).
- **[ВЗРИВ]** атаките никога не трябва да се използват срещу цел, която е **в бой** с приятелска единица.

[ЦЕПИ]

[ЦЕПИ X]: Хвърлете X допълнителни атаки за всеки пет модела в целевата единица (закръгляване надолу).

[БЛИЗКО РАЗСТОЯНИЕ]

- Може да бъде стрелян, дори ако единицата е **в битката**, но трябва да се насочи към една от тези вражески единици.
- Не може да се стреля заедно с други оръжия, които не са **[БЛИЗКО РАЗСТОЯНИЕ]**.

СМЪРТОНОСНА ГИБЕЛ

Смъртоносна гибел X: Когато този модел бъде унищожен, хвърлете едно D6. При 6 всяка единица в радиус от 6" претърпява X **смъртоносни рани**.

ДЪЛБОК УДАР

Ако е разположена в **стратегически резерви**, единица **Дълбок удар** може да бъде разположена във фазата ви на движение (с изключение на първия рунд на битката), на повече от 8" хоризонтално от всички вражески единици.

[ОПУСТОШИТЕЛНИ РАНИ]

Критичната ранапричинява **смъртоносни рани** равни на характеристиката **D** на оръжието, вместо нормални щети.

НЕ ЧУВСТВАМ БОЛКА

Не чувствам болка X+: Всеки път, когато този модел загуби рана, хвърлете едно D6: ако резултатът е равен или по-голям от X, тази рана не се губи.

[ОПАСЕН]

След атака с това оръжие, хвърлете едно D6: при резултат 1-2, тази единица претърпява 1 **смъртоносна рана** или 3 **смъртоносни рани**, ако е единица **ЧУДОВИЩЕ/ПРЕВОЗНО СРЕДСТВО**.

[ТЕЖКО]

Добавете 1 към **хвърлянията за удар**, ако атакуващата единица е **неучастваща**, не е била разположена на бойното поле този ход и никой от моделите ѝ не се е преместил с повече от 3" този ход.

ИНФИЛТРАТОРИ

По време на разполагане, когато разгръщате подразделение **Инфилтратори**, то може да бъде разположено навсякъде на бойното поле, на повече от 8" хоризонтално разстояние от зоната за разполагане на противника и всички вражески единици.

ЛИДЕР/ПОДДРЪЖКА

Единици с **Лидер** или **Поддръжка** могат да бъдат присъединени към единица **бодигард** преди битката, за да формират **прикачена единица** (единиците, към които могат да се присъединят, са изброени в приложението Warhammer 40,000).

[СМЪРТОНОСНИ УДАРИ]

Критичен удар **автоматично ранява** целта.

САМОТЕН ОПЕРАТОР

Освен ако не е част от **прикрепена** единица, тази единица не е **видима** за вражески модели, освен ако те не са на разстояние до 12" (или друго разстояние, посочено в способността).

[МЕЛТА]

[МЕЛТА X]: Добавете X към **D** атаката, ако целта е в рамките на половината обсег.

[БЪРЗ ОГЪН]

[БЪРЗ ОГЪН X]: Хвърлете X допълнителни атаки, когато се насочвате към единици в рамките на половината обсег.

РАЗУЗНАВАЧИ

- **Разузнавачи X**: Подразделение може да направи **разузнавателен ход** до X" преди началото на първия ход.
- Ако се качи на полето със **СПЕЦИАЛИЗИРАН ТРАНСПОРТ**, този **СПЕЦИАЛИЗИРАН ТРАНСПОРТ** може да извърши това движение вместо него.
- Трябва да завърши това движение на повече от 8" хоризонтално от всички вражески единици.

[ПРОДЪЛЖИТЕЛНИ УДАРИ]

[ПРОДЪЛЖИТЕЛНИ УДАРИ X]: Всеки **критичен удар** нанася X допълнителни попадения на целта.

[ТОРЕНТ]

[ТОРЕНТ] атаките автоматично уцелват целта.

[ДВОЙНО СВЪРЗАНИ]

Можете да направите повторни хвърляния за раняване за **[ДВОЙНО СВЪРЗАНИ]** атаки.

WARHAMMER 40,000: РЪКОВОДСТВО ЗА БЪРЗ СТАРТ

ОСНОВНИ СТРАТАГЕМИ

Точките за команди могат да бъдат изразходвани по време на битката за използване на стратагеми. Всички играчи могат да използват основните стратагеми, представени тук. Допълнителни стратегии могат да бъдат намерени в Кодекси и други публикации.

КЛЮЧ КЪМ СТРАТАГЕМИ



Използва се в:
Ред на всеки играч



Използва се в:
Вашия ред



Използва се в:
Ход на противника

КОМАНДА ЗА ПОВТОРНО ХВЪРЛЯНЕ 15.02

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Един велик командир може да подчини дори капризите на съдбата и късмета на своята воля, за да си осигури по-добра победа.

КОГА: Във всяка фаза, веднага след като направите едно от следните хвърляния за приятелски отряд или модел:

- Напреднало хвърляне
- Хвърляне за атака
- Хвърляне за щети
- Хвърляне за опасност
- Хвърляне за удар
- Хвърляне за спасяване
- Хвърляне за раняване
- Хвърляне на зар за определяне на броя атаки, генерирани с дадено оръжие.

ЦЕЛ: Същата единица или модел.

ЕФЕКТ: Хвърляте отново това хвърляне. Ако хвърляте повече изберете един от тези зарове за повторно хвърляне (с изключение на хвърлянията за атака, за които трябва да повторите хвърлянето изцяло).



ЕПИЧНО ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО 15.03

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Легендите на 41-вото хилядолетие са изпълнени със смъртоносни дуели между могъщи шампиони.

КОГА: Фаза на битка, веднага след като приятелска единица **ГЕРОЙ** е избрана за битка.

ЦЕЛ: Тази единица **ГЕРОЙ**.

ЕФЕКТ: Изберете един модел за **ГЕРОЯ** във вашата единица. До края на фазата, оръжията за близък бой на този модел имат способността **[ПРЕЦИЗНОСТ]**.



БЕЗУМНА ХРАБРОСТ 15.04

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Безразлични към собственото си оцеляване, тези воители отстояват позициите си въпреки привидно невъзможните обстоятелства.

КОГА: Стъпка на удар в битката от вашата фаза за команди, точно преди да направите **хвърляне за удар в битка** за приятелска единица.

ЦЕЛ: Тази единица.

ЕФЕКТ: Това **хвърляне за удар в битка** е автоматично успешно.

ОГРАНИЧЕНИЯ: Не можете да използвате тази **стратагема** повече от веднъж на битка.



ЕКСПЛОЗИВИ 15.05

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Зареждайки гранати или други експлозиви, тези воители се отдръпват и хвърлят смърт сред врага.

КОГА: Фазата ви за стрелба.

ЦЕЛ: Една приятелска **НЕУЧАСТВАЩА ЕКСПЛОЗИВИ/ГРАНАТИ**, която е **годна да стреля** и не е направила **напредък** този ход.

ЕФЕКТ: Разрешете следната последователност:

1. Изберете един модел на **ВЗРИВ/ГРАНАТА** във вашата единица.
2. Изберете една **свободна** вражеска единица в рамките на 8" от и **видима** за този модел.
3. Хвърлете шест D6: за всеки 4+, вражеската единица претърпява **1 смъртоносна рана** (06.02).



СМАЗВАЩ УДАР 15.06

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

В екстремни случаи бронирани машини и беснеещите чудовища могат да използват огромния си размер като оръжие, блъскайки и мачкайки врагове под колосалната си маса, макар че това рискува да причини щети.

КОГА: Вашата фаза за атака, веднага след като приятелска единица **ЧУДОВИЩЕ/ПРЕВОЗНО СРЕДСТВО** завърши **движение за атака**.

ЦЕЛ: Тази единица **ЧУДОВИЩЕ/ПРЕВОЗНО СРЕДСТВО**.

ЕФЕКТ: Разрешете следната последователност:

1. Изберете една вражеска единица, **ангажирана** с вашата единица.
2. Изберете един модел от вашата единица, **която е в бой** с тази вражеска единица.
3. Хвърлете числото D6, равно на **T** характеристиката на този модел: за всяка 1, вашата единица претърпява **1 смъртоносна рана**; за всеки 5+, вражеската единица претърпява **1 смъртоносна рана** (до максимум **6 смъртоносни рани** на единица).



WARHAMMER 40,000: РЪКОВОДСТВО ЗА БЪРЗ СТАРТ

БЪРЗО ВЛИЗАНЕ 15.07

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Независимо дали става въпрос за хитра стратегия, мощна технология или свръхестествен ритуал, има много начини, чрез които командирът може да ускори настъплението на своите войни.

КОГА: Край на фазата за движение на опонента ви.

ЦЕЛ: Една приятелска единица, която е в **стратегически резерви** (без **МОЛЕТ**).

ЕФЕКТ: Вашата единица извършва **навлизащо движение** (20.04).

ОГРАНИЧЕНИЯ: Не можете да използвате тази стратегия по време на първия рунд за битка.



ДИМНА ЗАВЕСА 15.10

1СР

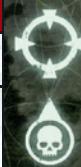
ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Дори най-опитните стрелци се затрудняват да поразят цели, скрити от кълбета дим.

КОГА: Начало на фазата за стрелба на опонента ви.

ЦЕЛ: Една приятелска единица **ДИМ**.

ЕФЕКТ: До края на фазата, всеки път, когато атака е насочена или към вашата единица за **ДИМ**, или към единица, която не е **напълно видима** за атакующия модел поради един или повече модели във вашата единица за **ДИМ**, целта има **предимството на прикритие** срещу тази атака (13.08).



ОГНЕНО НАБЛЮДЕНИЕ 15.08

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Огнена градушка може да отблъсне настъпващите врагове.

КОГА: Край на фазата за движение на опонента ви.

ЦЕЛ: Една приятелска **незасегната** единица (с изключение на **Единици Титаник**).

ЕФЕКТ: Вашата единица стреля, използвайки **моментна стрелба** (вижте по-долу).

МОМЕНТАЛНА СТРЕЛБА 15.09

ОТГОВАРЯ НА УСЛОВИЯТА, АКО: Както е посочено в правилото, позволяващо този тип стрелба.

ЕФЕКТ: Вашият отряд стреля, както е описано в Извършване на атаки (04).

ДОКАТО СТРЕЛЯТЕ:

- Можете да се прицелите само в **една видима** вражеска единица в рамките на 24" от вашата единица (и само ако е допустима цел).
- Всяка атака удря само при непроменено **хвърляне за удар** от 6 (независимо от характеристиката **BS** на атакующото оръжие или каквито и да било промени).
- Не можете да повторите **хвърлянията за удар**.

СЛЕД СТРЕЛБА: До края на фазата, вашият отряд **няма право да започне действие**.



ГЕРОИЧНА НАМЕСА 15.11

1СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

С яростни бойни викове, вашите войни се втурват напред, за да посрещнат челната атака на врага.

КОГА: Край на фазата за атака на опонента ви.

ЦЕЛ: Една приятелска **незасегната** единица в радиус от 12" от една или повече вражески единици. Можете да изберете единица **ПРЕВОЗНО СРЕДСТВО** само ако е единица на **ГЕРОЙ/ПЕШЕХОДЕЦ**.

ЕФЕКТ: Решаване на атака с вашата единица (11.02). Докато правите това, преди да направите **хвърляне за зареждане**, трябва да изберете **един** от следните режими:

- Скок за защита:** Когато избирате **цели за атака**, можете да избирате само вражески единици, които са извършили **придвижване за атака** в тази фаза и са в рамките на **максималното разстояние**.
- В битката:**
 - Когато правите **хвърляне за атака**, ако резултатът е по-голям от 6 (след промени), променете го на 6.
 - Когато избирате **цели за атака**, можете да изберете **всякакви** вражески единици, които са в рамките на 6" от вашата единица и в рамките на **максималното разстояние**.



+1СР

КОНТРАОФАНЗИВА 15.12

2СР

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

В близък бой и най-малкото колебание може да отвори врата, която бърз враг да използва.

КОГА: Стъпка за битка от Фаза на битка на опонента ви, веднага след като вражеска единица е изпълнила атаките си.

ЦЕЛ: Една приятелска единица, която е **допусната да се бие**.

ЕФЕКТ: До края на фазата, вашата единица има способността **Fights First** и трябва да е следващата единица, която **изберете да се бие** (12.04).

