

The background of the entire page is a dynamic and detailed illustration from the Warhammer 40,000 universe. It depicts a chaotic battle scene. In the center, a large, imposing figure of a Space Marine in red and gold armor stands prominently. He wears a golden halo and holds a power sword in his left hand and a power fist in his right. He is surrounded by other Space Marines in similar armor, some of whom are engaged in combat with green-skinned Orks. The Orks are shown in various poses of aggression, some holding weapons. The background features a dramatic sky with falling meteors, a large, ornate gothic-style building, and a massive, glowing green skull in the foreground. The overall tone is epic and intense.

WARHAMMER

40,000

**КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО
ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ**

WARHAMMER 40,000: КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ

Это руководство поможет вам начать играть в Warhammer 40,000. Правила были сокращены, чтобы помочь вам быстрее разобраться в них в ходе сражений. Дополнительную информацию см. в Основных правилах. Сражения Warhammer 40,000 состоят из серии боевых раундов, в которых оба игрока по очереди выполняют ход, состоящий из пяти фаз.

1. ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ
2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ
3. ФАЗА СТРЕЛБЫ
4. ФАЗА АТАКИ
5. ФАЗА БОЯ



1. ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Получение базовых CP: оба игрока получают 1 очко командования (CP — Command Point), которое можно потратить на **стратагемы**.

Боевой шок: активный игрок теперь выполняет один **бросок на боевой шок** для каждого своего отряда, который соответствует одному или обоим следующим условиям:

- Этот отряд сейчас находится в состоянии **боевого шока**.
- Этот отряд имеет **половину состава**.

Для этого бросьте 2D6. Если результат равен или превышает значение характеристики **Ld** этого отряда, бросок считается успешным. В противном случае бросок провален, и считается, что этот отряд находится в состоянии **боевого шока**.

Отряды в состоянии боевого шока имеют **ОС** равное «-», не могут быть целью **стратагем** своего игрока и не **могут начинать действия** (любые действия, которые они начали, не могут быть завершены).

Командные способности: теперь примените любые способности, используемые в фазе командования (за исключением тех, которые уже были применены в начале фазы).



2. ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Выбирайте свои отряды по одному, чтобы выполнить **тип передвижения**, который они могут выполнить (полный список см. в Основных правилах). К ним относятся: **остаться на месте**, **обычное передвижение**, **наступление** и **отступление**.

- **Обычное передвижение:** переместите отряд на расстояние в дюймах, не превышающее его характеристику **M (Move — Передвижение)**. Отряд должен начинать и завершать это передвижение, **не будучи вовлеченным в бой** (находясь более чем в 2" от вражеских отрядов).
- **Наступление:** то же, что и выше, но нужно бросить один кубик D6 и добавить результат к расстоянию, на которое может переместиться отряд. Отряд должен начинать и завершать это передвижение, находясь **не в бою**, и до конца хода не может стрелять (кроме как из оружия **[ASSAULT]** (штурмового)), **атаковать** или начинать **действие**.
- **Отступление:** как и **обычное передвижение**, но в начале этого передвижения отряд должен находиться **в бою** и до конца хода не может стрелять, **атаковать** или начинать **действие**.



3. ФАЗА СТРЕЛБЫ

По одному отряду за раз ваши фигурки могут вести стрельбу из оружия дальнего боя по вражеским отрядам, находящимся в пределах дальности и в **зоне видимости**. Фигурки, у которых больше одного вида оружия дальнего боя, могут стрелять из каждого по разным целям, но вы должны объявить все цели одновременно.

Оружие представлено следующим образом:

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ	ДАЛЬНОСТЬ	A	BS	S	AP	D
Bolt Pistol (болт-пистолет) [ближний бой]	12"	1	3+	4	0	1

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ	ДАЛЬНОСТЬ	A	WS	S	AP	D
Chainsword (пиломеч)	Ближний бой	5	3+	4	-1	1

Дальность: насколько далеко может стрелять оружие. Если вражеский отряд находится в пределах этой дальности и в **зоне видимости** для вашей фигурки, его можно выбрать целью.

A (Attacks — Атаки): количество выстрелов или ударов, совершаемых вашим оружием, выраженное числом, выпавшим на грани кубика D6, брошенного при атаке.

BS (Ballistic Skill — Баллистический навык): насколько точны ваши атаки. Если **бросок на попадание** равен этому значению или превышает его, атака считается успешной!

S (Strength — Сила): любая атака, попавшая в цель, должна быть достаточно сильной, чтобы ранить её.

AP (Armour Penetration — Пробитие брони): показывает, насколько атака эффективна против брони.

D (Damage — Урон): если вражеский отряд проваливает свой **спасбросок**, атака наносит указанное количество урона.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАК

Для проведения атак отрядом используйте следующий порядок действий, бросая все кубики одновременно:

БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ

Сделайте один **бросок на попадание** за каждую атаку, бросив один кубик D6. Результат 1 всегда считается промахом. Результат 6 всегда считается успешным и является **критическим попаданием** (которое может активировать другие правила). В остальных случаях бросок, равный или превышающий значение **BS/WS (Ballistic Skill/Weapon Skill — Баллистический навык/Навык ближнего боя)**, считается попаданием.

БРОСКИ НА РАНЕНИЕ

Сделайте один **бросок на ранение** за каждое попадание, бросив один кубик D6. Результат 1 всегда считается промахом. Результат 6 всегда считается успешным и является **критическим ранением** (которое может активировать другие правила). В остальных случаях сравните Силу атаки (Strength) со Стойкостью (Toughness) цели, чтобы определить, наносится ли ранение, как показано ниже.

СИЛА АТАКИ ПРОТИВ ПРОЧНОСТИ ЦЕЛИ

	НА КУБИКЕ D6 ДОЛЖНО ВЫПАСТЬ
Сила В ДВА РАЗА (или более чем в два раза) превышает Стойкость.	1+
Сила БОЛЬШЕ стойкости.	2+
Сила РАВНА Стойкости.	3+
Сила МЕНЬШЕ Стойкости.	4+
Сила В ДВА РАЗА (или менее чем в два раза) меньше Стойкости.	5+

СПАСБРОСКИ

Ваш противник разделяет все фигурки в целевом отряде на группы, которые определяют порядок получения ими урона (см. Основные правила о том, как формируются эти группы), затем выполняет один **спасбросок** за каждую успешную ранящую атаку, бросив один кубик D6.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Результат 1 всегда наносит урон (см. ниже). Для групп с **InSv (Invulnerable Save — Спасбросок по неуязвимости)** результат, равный или превышающий значение **InSv**, отменяет урон. В противном случае, с учетом модификатора **AP (Armour Penetration — Пробитие брони)** оружия атакующего, результат, равный или превышающий значение **Sv (Save — Спасбросок)** этой группы, отменяет урон. Фигурка в группе, для которой выполняется бросок, теряет количество ран, равное значению **D (Damage — Урон)**.



4. ФАЗА АТАКИ

Ваши отряды теперь могут атаковать противника в ближнем бою.

- По одному выбирайте любые дружественные отряды, **имеющие право на атаку** (см. Основные правила), которыми хотите **атаковать**.
- Совершите **бросок на атаку** для этого отряда, бросив 2D6. Результат определяет максимальное расстояние для этого **передвижения при атаке**.
- Выберите в качестве **целей атаки** один или несколько вражеских отрядов на этом расстоянии, затем выполните эту **атаку**. При этом каждую фигурку необходимо передвинуть как можно ближе к одной или нескольким из **целей атаки**, и по завершении этого передвижения ваш отряд должен быть **вовлеченным в бой** со всеми этими **целями атаки** (но не находиться в бою с какими-либо другими отрядами).



5. ФАЗА БОЯ

Теперь сражается каждый отряд, вовлеченный в бой с вражеским отрядом

1. СБЛИЖЕНИЕ

Оба игрока выполняют **сближение** всеми своими отрядами, которые выбирают для передвижения. Это передвижение на 3", чтобы приблизить ваши модели к отряду, с которым они вовлечены в бой (или к отряду в пределах 5", если ваш отряд находится не в бою). Сначала все свои передвижения выполняет игрок, чей сейчас ход, затем — его противник.

2. БОЙ

Начиная с игрока, который сейчас совершает ход, игроки поочередно сражаются своими имеющими право на атаку отрядами (находящимися в бою или атаковавшими в этот ход), первыми на атаку отвечают отряды с правилом «Сражается первым» (все отряды, которые **атаковали** в этой фазе, руководствуются правилом «Сражается первым»), а затем проводятся все оставшиеся бои. Для этого используйте то же правило «Проведение атак», что и при стрельбе.

3. ОБЪЕДИНЕНИЕ

После того как все имеющие право на бой отряды сразились, оба игрока совершают **объединение**, перемещаясь на 3" всеми имеющими право отрядами, которые выбирают для передвижения. Сначала все свои передвижения выполняет игрок, чей сейчас ход, затем — его противник. Если отряд находится в бою, он обязан передвинуться к ближайшему вражескому отряду, с которым вовлечен в бой. В противном случае его можно переместить ближе к вражескому отряду в пределах 3" или ближе к выбранному объекту, если ни одно из этих условий выполнить невозможно.

Нижне перечислены некоторые способности, общие для многих отрядов и видов оружия. Подробное описание работы этих и других универсальных способностей приведено в **Основных правилах**.

[АНТИ]

[АНТИ-X Y+]: если целевой отряд имеет ключевое слово X, немодифицированный бросок на ранение с результатом Y+ считается **критической раной**.

[НАПАДЕНИЕ]

Может быть использовано для стрельбы, даже если отряд выполнил **наступление**.

[ВЗРЫВ]

- Выполните 1 дополнительный бросок на атаку за каждые пять фигурок в целевом отряде (округляя вниз).
- [ВЗРЫВ]** никогда нельзя применять против цели, которая **вовлечена в бой** с дружественным отрядом.

[РАССЕЧЕНИЕ]

[РАССЕЧЕНИЕ X]: выполните X дополнительных бросков на атаку за каждые пять фигурок в целевом отряде (округляя вниз).

[БЛИЖНИЙ БОЙ]

- Может быть использовано для стрельбы, даже если отряд вовлечен в бой, но необходимо выбрать целью один из этих вражеских отрядов.
- Не может быть использовано для стрельбы вместе с другим оружием, которое не имеет правила **[БЛИЖНИЙ БОЙ]**.

СМЕРТЕЛЬНАЯ ПОГИБЕЛЬ

Смертельная гибель X: когда эта фигурка уничтожается, бросьте один кубик D6. При результате 6 каждый отряд в пределах 6" получает X **смертельных ран**.

ГЛУБОКИЙ УДАР

При размещении в **стратегических резервах** отряд с правилом «Глубокий удар» можно выставить в вашей фазе перемещения (кроме первого боевого раунда) на расстоянии более 8" по горизонтали от всех вражеских отрядов.

[РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ РАНЫ]

Критическая рана вместо любого обычного урона наносит **смертельные раны**, равные характеристике D этого оружия.

НЕ ВЕДАЕТ БОЛИ

Не ведает боли X+: каждый раз, когда эта фигурка должна потерять рану, бросьте один D6: если результат равен или превышает X, эта рана не теряется.

[ОПАСНЫЙ]

После атаки этим оружием бросьте один кубик D6: при результате 1-2 этот отряд получает 1 **смертельную рану** или 3 **смертельных раны**, если является **МОНСТРОМ/ТЕХНИКОЙ**.

[ТЯЖЕЛЫЙ]

Добавьте 1 к **броскам на попадание**, если атакующий отряд находится **не в бою**, не был размещен на поле битвы в этот ход и ни одна из его фигурок не переместилась более чем на 3" в этот ход.

ЛАЗУТЧИКИ

Во время разворачивания, когда вы выставляете отряд с правилом «Лазутчики», его можно выставить в любой точке поля боя, находящейся более чем в 8" по горизонтали от зоны разворачивания противника и всех вражеских отрядов.

ЛИДЕР/ПОДДЕРЖКА

Отряды с правилом «Лидер» или «Поддержка» могут быть объединены с отрядом **телохранителей** до начала боя, формируя **присоединенный** отряд (отряды, к которым они могут присоединяться, указаны в приложении к Warhammer 40,000).

[СМЕРТЕЛЬНЫЕ УДАРЫ]

Критическое попадание автоматически наносит ранение цели.

ОДИНОЧНЫЙ ШПИОН

Если не является частью **присоединенного** отряда, этот отряд **невидим** для вражеских моделей, если они не находятся в пределах 12" (или на другом расстоянии, указанном в правиле).

[МЕЛЬТА]

[МЕЛЬТА X]: добавьте X к характеристике D атаки, если цель находится в пределах половины дальности.

[БЫСТРАЯ СТРЕЛЬБА]

[БЫСТРАЯ СТРЕЛЬБА X]: бросьте X дополнительных атак при атаке целей, находящихся в пределах половины дальности.

РАЗВЕДЧИКИ

- Разведка X**: отряд может совершить **разведывательное перемещение** на расстояние до X" перед началом первого хода.
- Если отряд находится внутри **ВЫДЕЛЕННОГО ТРАНСПОРТА**, то этот **ВЫДЕЛЕННЫЙ ТРАНСПОРТ** может совершить это перемещение вместо него.
- Необходимо завершить это перемещение на расстоянии более 8" по горизонтали от всех вражеских отрядов.

[УСТОЙЧИВЫЕ ПОПАДАНИЯ]

[УСТОЙЧИВЫЕ ПОПАДАНИЯ X]: каждое **критическое попадание** наносит X дополнительных попаданий по цели.

[ПОТОКОВЫЕ]

[ПОТОКОВЫЕ] автоматически попадают в цель.

[СПАРЕННОЕ ОРУЖИЕ]

Для атак с правилом **[СПАРЕННОЕ ОРУЖИЕ]** можно перебрасывать броски на ранение.

WARHAMMER 40,000: КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ

ОСНОВНЫЕ СТРАТАГЕМЫ

В ходе битвы можно тратить очки командования на использование стратагем. Все игроки могут использовать основные стратагемы, представленные здесь. Дополнительные стратагемы можно найти в Кодексах и других изданиях.

КЛЮЧ К СТРАТАГАМАМ



Используется в:
Ход любого игрока



Используется в:
Ваш ход



Используется в:
Ход противника

КОМАНДНЫЙ ПЕРЕБРОС 15.02

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГАМА

Великий полководец способен подчинить своей воле даже капризы судьбы и удачи, чтобы добиться победы.

КОГДА: любая фаза, сразу после того, как вы совершите один из следующих бросков за дружественный отряд или фигурку:

- Бросок на наступление
- Бросок на атаку
- Бросок на урон
- Бросок на опасность
- Бросок на попадание
- Спасбросок
- Бросок на ранение
- Бросок для определения количества атак, совершаемых оружием.

ЦЕЛЬ: этот отряд или фигурка.

ЭФФЕКТ: перебросьте этот бросок. Если вы бросаете несколько кубиков вместе, выберите один из них для переброса (за исключением бросков на атаку, которые необходимо перебрасывать полностью).



ВЗРЫВЧАТКА 15.05

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГАМА

Подготавливая гранаты или взрывчатку, эти воины отходят и забрасывают ими противника.

КОГДА: ваша фаза стрельбы.

ЦЕЛЬ: один находящийся не в бою **ВЗРЫВЧАТКОЙ/ГРАНАТАМИ**, который имеет право на стрельбу и не наступал в этот ход.

ЭФФЕКТ: выполните следующую последовательность действий:

1. Выберите одну фигурку со **ВЗРЫВЧАТКОЙ/ГРАНАТАМИ** в своем отряде.
2. Выберите один вражеский отряд, находящийся не в бою, в пределах 8" от этой фигурки и **видимый** для нее.
3. Бросьте шесть кубиков D6; за каждый результат 4+ этот вражеский отряд получает 1 смертельную рану (06.02).



СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР 15.06

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГАМА

В критической ситуации бронированные машины и разъяренные монстры могут использовать свои огромные размеры как оружие, тараня и давя врагов своей колоссальной массой, хотя это и чревато получением повреждений в ответ.

КОГДА: ваша фаза атаки, сразу после того как дружественный **МОНСТР/ТЕХНИКА** завершает ход атаки.

ЦЕЛЬ: этот отряд с правилом «**МОНСТР**»/«**ТЕХНИКА**».

ЭФФЕКТ: выполните следующую последовательность действий:

1. Выберите один вражеский отряд, находящийся не в бою с вашим отрядом.
2. Выберите одну фигурку в своем отряде, находящуюся не в бою с этим вражеским отрядом.
3. Бросьте количество кубиков D6, равное характеристике **Т** этой фигурки: за каждый результат 1 ваш отряд получает 1 смертельную рану; за каждый результат 5+ этот вражеский отряд получает 1 смертельную рану (не более 6 смертельных ран на отряд).



ЭПИЧЕСКИЙ ВЫЗОВ 15.03

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГАМА

Легенды 41-го тысячелетия полны смертельных поединков между могучими чемпионами.

КОГДА: фаза боя, сразу после того, как дружественный отряд с правилом «**ПЕРСОНАЖ**» выбран для боя.

ЦЕЛЬ: этот отряд с правилом «**ПЕРСОНАЖ**».

ЭФФЕКТ: выберите одну фигурку с правилом «**ПЕРСОНАЖ**» в вашем отряде. До конца фазы оружие ближнего боя этой фигурки получает правило **[ТОЧНОСТЬ]**.



БЕЗУМНАЯ ХРАБРОСТЬ 15.04

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГАМА

Не заботясь о выживании, эти воины удерживают свои позиции, несмотря на, казалось бы, невозможные обстоятельства.

КОГДА: этап боевого шока вашей фазы командования, непосредственно перед тем как вы выполняете **бросок на боевой шок** для дружественного отряда.

ЦЕЛЬ: этот отряд.

ЭФФЕКТ: этот **бросок на боевой шок** автоматически считается успешным.

ОГРАНИЧЕНИЯ: эту стратагему нельзя использовать более одного раза за битву.



WARHAMMER 40,000: КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ СТАРТУ

БЫСТРОЕ ВТОРЖЕНИЕ 15.07

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГЕМА

Будь то хитрая стратегия, мощная технология или сверхъестественный ритуал, существует множество способов, с помощью которых командиры могут ускорить наступление своих воинов.

КОГДА: конец фазы передвижения противника.

ЦЕЛЬ: один дружественный отряд, находящийся в **стратегических резервах** (за исключением авиации).

ЭФФЕКТ: ваш отряд совершает **быстрое вторжение** (20.04).

ОГРАНИЧЕНИЯ: вы не можете использовать эту **стратагему** в течение первого боевого раунда.



ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА 15.10

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГЕМА

Даже самые искусные стрелки испытывают трудности с попаданием в цели, скрытые клубящимися завесами дыма.

КОГДА: начало фазы стрельбы противника.

ЦЕЛЬ: один дружественный отряд с правилом «**ДЫМОВАЯ завеса**».

ЭФФЕКТ: до конца фазы каждый раз, когда атака нацелена либо на ваш **ОТРЯД С ПРАВИЛОМ «ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА»**, либо на отряд, который **не полностью видим** для атакующей фигурки из-за одной или нескольких фигурок вашего отряда с правилом «**ДЫМОВАЯ завеса**», цель получает **преимущество укрытия** от этой атаки (13.08).



ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ 15.08

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГЕМА

Огненный шквал может оттеснить наступающих врагов.

КОГДА: конец фазы передвижения противника.

ЦЕЛЬ: один дружественный отряд, находящийся **не в бою** (за исключением отрядов «**ТИТАНЫ**»).

ЭФФЕКТ: ваш отряд ведет **стрельбу навскидку** (см. ниже).

СТРЕЛЬБА НАВСКИДКУ 15.09

УСЛОВИЕ ДОСТУПНОСТИ: как указано в правиле, разрешающем этот тип стрельбы.

ЭФФЕКТ: ваш отряд стреляет согласно разделу «Проведение атак» (04).

ВО ВРЕМЯ СТРЕЛЬБЫ:

- Вы можете выбрать целью только **один видимый** вражеский отряд в пределах 24" от вашего отряда (и только если он является допустимой целью).
- Каждая атака попадает только при немодифицированном **броске на попадание** на 6 очков (независимо от характеристики **BS (Ballistic Skill — Баллистический навык)** оружия или любых модификаторов).
- Вы не можете перебросить **броски на попадание**.

ПОСЛЕ СТРЕЛЬБЫ: до конца фазы ваш отряд **не может начинать действие**.



ГЕРОИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО 15.11

1СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГЕМА

Воины бросаются вперед с яростным боевым кличем, чтобы встретить вражеский натиск лицом к лицу.

КОГДА: конец фазы атаки противника.

ЦЕЛЬ: один дружественный отряд **не в бою** в пределах 12" от одного или нескольких вражеских отрядов. Вы можете выбрать отряд «**ТЕХНИКА**», только если он является отрядом «**ПЕРСОНАЖ**»/«**ходок**».

ЭФФЕКТ: атакуйте вашим отрядом (11.02). При этом, перед выполнением броска на атаку вы должны выбрать один из следующих режимов:

- Рывок для защиты:** при выборе **целей атаки** вы можете выбирать только вражеские отряды, которые в этой фазе выполнили **ход атаки** и находятся в пределах **максимальной дистанции**.
- В самую гущу событий:**
 - При выполнении **броска на атаку**, если результат превышает 6 (после модификаторов), измените его на 6.
 - При выборе **целей атаки** вы можете выбирать **любые** вражеские отряды, находящиеся в пределах 6" от вашего отряда и в пределах **максимальной дистанции**.



+1СР

КОНТРАТАКА 15.12

2СР

ОСНОВНАЯ СТРАТАГЕМА

В ближнем бою малейшее промедление может оставить противнику возможность, которой он быстро воспользуется.

КОГДА: в фазе боя противника, сразу после того, как вражеский отряд провел свои атаки.

ЦЕЛЬ: один дружественный отряд, **способный вступить в бой**.

ЭФФЕКТ: до конца фазы ваш отряд получает правило «**Сражается первым**», и он должен быть следующим отрядом, который вы **выберете для боя** (12.04).

