

The background of the entire page is a dynamic and detailed illustration from the Warhammer 40,000 universe. 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 heavy bolter in his right. He is surrounded by other Space Marines in similar armor, some of whom are engaged in combat with green-skinned Ork players. The scene is set against a backdrop of a city with tall, spire-like buildings under a sky filled with fire, explosions, and falling meteors. The overall tone is epic and action-packed.

WARHAMMER

40,000

**КОРОТКИЙ ПОСІБНИК
ІЗ ПОЧАТКУ ГРИ**

WARHAMMER 40,000: КОРОТКИЙ ПОСІБНИК ІЗ ПОЧАТКУ ГРИ

Цей посібник допоможе вам опанувати основи гри Warhammer 40,000. Правила було скорочено, щоб ви могли швидше розібратися з ними під час битв. Для отримання додаткової інформації див. Основні правила. Битви у Warhammer 40,000 поділяються на бойові раунди, у кожному з яких обидва гравці виконують хід, що складається з п'яти фаз.

1. ФАЗА КОМАНДУВАННЯ
2. ФАЗА РУХУ
3. ФАЗА СТРІЛЬБИ
4. ФАЗА ШТУРМУ
5. ФАЗА БОЮ



1. ФАЗА КОМАНДУВАННЯ

Отримання очка командування. Обидва гравці отримують по 1 очку командування (CP), яке можна витратити на **стратегію**.

Бойовий шок. Активний гравець виконує **кидок на бойовий шок** для кожного свого підрозділу, який відповідає одній або обом наведеним нижче умовам:

- Цей підрозділ наразі перебуває у стані **бойового шоку**.
- Чисельність цього підрозділу становить **половину** від початкової або менше.

Для цього киньте два кубики D6. Якщо результат дорівнює значенню характеристики **Ld** цього підрозділу або перевищує його, кидок є успішним. Інакше кидок буде невдалим і цей підрозділ перебуватиме в стані **бойового шоку**. Для підрозділів у стані **бойового шоку** значення **ОС** дорівнює «-», при цьому вони не можуть бути цілями **стратегією** свого гравця, і не **можуть розпочинати дії** (а будь-які розпочаті ними дії не можуть бути завершені).

Здібності командування. Тепер застосуйте усі здібності, що використовуються у фазі командування (крім тих, які вже були застосовані на початку цієї фази).



2. ФАЗА РУХУ

По черзі вибирайте свої підрозділи та виконуйте доступний для них **тип переміщення** (повний перелік наведено в Основних правилах). Доступні типи переміщення: **залишатися на місці, звичайний рух, ривок та відступ**.

- **Звичайний рух.** Перемістіть підрозділ на відстань у дюймах, що не перевищує значення **M**. На початку та наприкінці цього переміщення підрозділ не повинен перебувати в **бою** (має знаходитися на відстані понад 2 дюйми від ворожих підрозділів).
- **Ривок.** Виконайте звичайний рух, а потім киньте один кубик D6 і додайте результат до відстані, на яку може переміститися підрозділ. На початку та наприкінці цього переміщення підрозділ не повинен перебувати в **бою**. До кінця ходу не можна стріляти (за винятком зброї **[ASSAULT]**), **здійснювати штурм** або розпочинати дію.
- **Відступ.** Виконується так само, як **звичайний рух**, але на початку цього переміщення підрозділ має **перебувати в бою**. До кінця ходу не можна стріляти, **здійснювати штурм** або розпочинати дію.



3. ФАЗА СТРІЛЬБИ

По черзі вибирайте свої підрозділи. Моделі можуть стріляти з далекобійної зброї по ворожих підрозділах, які перебувають у межах дальності та є **видимими**. Моделі, озброєні кількома одиницями далекобійної зброї, можуть стріляти з кожної по різних цілях, але всі цілі потрібно визначити одночасно заздалегідь.

Характеристики зброї наведено нижче:

ДАЛЬНОБІЙНА ЗБРОЯ	ДАЛЬНОСТЬ	A	BS	S	AP	D
Болтовий пістолет (ближній бій)	12 дюймів	1	3+	4	0	1
ЗБРОЯ БЛИЖНЬОГО БОЮ	ДАЛЬНОСТЬ	A	WS	S	AP	D
Ланцюговий меч	Ближній бій	5	3+	4	-1	1

Дальність. Як далеко може стріляти зброя. Якщо ворожий підрозділ перебуває в межах цієї дальності і ваша модель його **бачить**, його можна вибрати як **ЦІЛЬ**:

A (Атаки). Кількість пострілів або ударів, які може здійснити ця зброя. Визначається кількістю кубиків D6, які ви кидаєте для атаки.

BS (Навичка стрільби). Визначає точність ваших атак. Якщо результат **кидка на влучання** дорівнює цьому значенню або перевищує його, влучання зараховується!

S (Сила). Визначає, чи достатньо сильною є атака, щоб нанести ушкодження цілі.

AP (Бронейійність). Визначає, наскільки ефективною є атака при пробиванні броні.

D (Ушкодження). Якщо ворожому підрозділу не вдається виконати **рятівний кидок**, атака завдає вказаний рівень ушкоджень.

ЗДІЙСНЕННЯ АТАК

Використовуйте наведену нижче послідовність для здійснення атак підрозділом, кидаючи всі кубики одночасно.

КИДКИ НА ВЛУЧАННЯ

Виконайте один **кидок на влучання** для кожної атаки, кинувши один кубик D6. Кидок із результатом 1 завжди є невдалим. Кидок із результатом 6 завжди означає влучання та вважається **критичним** (що може активувати інші правила). В інших випадках влучання зараховується, якщо результат кидка дорівнює значенню **BS/WS** або перевищує його.

КИДКИ НА ПОРАНЕННЯ

Виконайте один **кидок на поранення** для кожного влучання, кинувши один кубик D6. Кидок із результатом 1 завжди є невдалим. Кидок із результатом 6 завжди означає успішне поранення та вважається **критичним** (що може активувати інші правила). В інших випадках порівняйте силу атаки зі стійкістю цілі, щоб визначити, чи вдалося поранити цілі, як показано нижче.

СИЛА АТАКИ ПРОТИ СТІЙКОСТІ ЦІЛІ

	ПОТРІБЕН РЕЗУЛЬТАТ D6
Сила щонайменше ВДВІЧІ перевищує стійкість.	1+
Сила ПЕРЕВИЩУЄ стійкість.	2+
Сила ДОРІВНЮЄ стійкості.	3+
Сила МЕНША за стійкість.	4+
Сила становить ПОЛОВИНУ (або менше) стійкості.	5+

РЯТІВНІ КИДКИ

Ваш противник розподіляє всі моделі в цільовому підрозділі на групи, які визначають порядок отримання ушкоджень (див. Основні правила для отримання докладнішої інформації про такі групи), виконує один **рятівний кидок** за кожне успішне ушкодження, кинувши один кубик D6.

ЗАВДАННЯ УШКОДЖЕНЬ

Результат кидка 1 завжди призводить до отримання ушкоджень (див. нижче). Для груп з характеристикою **InSv** кидок, що дорівнює значенню **InSv** або перевищує його, запобігає отриманню ушкоджень. При цьому після врахування показника **AP** зброї, з якої здійснюється атака, кидок, що дорівнює значенню **Sv** або перевищує його, запобігає отриманню ушкоджень. Модель у групі, для якої виконується рятівний кидок, втрачає кількість ушкоджень, яка дорівнює показнику **D** атаки.



4. ФАЗА ШТУРМУ

Тепер ваші підрозділи можуть атакувати ворога в ближньому бою.

- По черзі оберіть будь-які дружні підрозділи, що можуть **здійснити штурм** (див. Основні правила), і які ви бажаєте **здійняти**.
- Виконайте для цього підрозділу **кидок на штурм**, кинувши два кубики D6. Отриманий результат визначає максимальну відстань **переміщення для штурму**.
- Оберіть один або кілька ворожих підрозділів у межах цієї відстані як **цілі штурму**, а потім виконайте **переміщення для штурму**. Під час цього руху кожен модель потрібно перемістити якомога ближче до однієї або кількох із цих **цілей штурму**. Після завершення переміщення ваш підрозділ має **вступити у бій** з усіма **цільями штурму** (не **залучаючи** будь-які інші підрозділи).



5. ФАЗА БОЮ

Усі підрозділи армії кожного гравця, які **перебувають у бою** з ворожим підрозділом, починають битися.

1. ЗБЛИЖЕННЯ

Обидва гравці виконують **зближення** вибраними підрозділами, що можуть це зробити. Це переміщення на 3 дюйми, під час якого моделі мають наблизитися до підрозділу, з яким вони **ведуть бій** (або до підрозділу в межах 5 дюймів, якщо підрозділ **не перебуває в бою**). Спершу всі переміщення виконує гравець, який зараз ходить, а потім — його противник.

2. БІЙ

Починаючи з гравця, який зараз ходить, інші гравці по черзі обирають підрозділи, які можуть брати участь у бою (тобто підрозділи, що вже **вступили в бій** або здійснили **переміщення для штурму** під час цього ходу). Спочатку для бою обираються підрозділи зі здатністю **Fights First** (Б'ється першим) (усі підрозділи, що **здійснили штурм** у цій фазі, мають здатність **Fights First** (Б'ється першим)), а потім — решта підрозділів. Для цього використовуйте той самий порядок виконання атак, що й під час стрільби.

3. КОНСОЛІДАЦІЯ

Після того як усі підрозділи, які можуть брати участь у бою, завершать бій, обидва гравці виконують **рух консолідації** на відстань до 3 дюймів вибраними підрозділами, що можуть це зробити. Спершу всі переміщення виконує гравець, який зараз ходить, а потім — його противник. Якщо підрозділ **перебуває в бою**, він має наблизитися до найближчого ворожого підрозділу, з яким **веде бій**. В іншому випадку його можна перемістити ближче до ворожого підрозділу в межах 3 дюймів, або до вибраної **цілі**, якщо жоден із наведених вище варіантів неможливий.

Нижче наведено добірку здібностей, поширених серед багатьох підрозділів і видів зброї. Повне пояснення того, як працюють ці та інші універсальні здібності, наведено в Основних правилах.

[ANTI]

[ANTI-X Y+] Якщо цільова одиниця має ключове слово, позначене X, немодифікований кидок на поранення Y+ вважається **критичним**.

[ASSAULT]

З цієї зброї можна стріляти, навіть якщо підрозділ здійснив **ривок**.

[BLAST]

- Здійсніть 1 додаткову атаку за кожні п'ять моделей у цільовому підрозділі (округлюючи до меншого).
- ЗБРОЮ ЗІ ЗДАТНІСТЮ [BLAST]** не можна використовувати проти цілі, що **перебуває в бою** з дружнім підрозділом.

[CLEFT]

[CLEFT X] Здійсніть X додаткових атак за кожні п'ять моделей у цільовому підрозділі (округлюючи до меншого).

[CLOSE-QUARTERS]

- З цієї зброї можна стріляти, навіть якщо підрозділ **перебуває в бою**, але ціллю має бути один із цих ворожих підрозділів.
- Не можна використовувати разом з іншою зброєю, яка не має здатності **[CLOSE-QUARTERS]**.

DEADLY DEMISE

Deadly Demise X. Після знищення цієї моделі киньте один кубик D6. Якщо випаде 6, кожен підрозділ в межах 6 дюймів отримає X **смертельних поранень**.

DEEP STRIKE

Якщо підрозділ зі здатністю **Deep Strike** розміщений у **стратегічному резерві**, його можна розгорнути під час фази руху (крім першого бойового раунду) на відстані понад 8 дюймів по горизонталі від усіх ворожих підрозділів.

[DEVASTATING WOUNDS]

Критичне поранення завдає **смертельних поранень**, кількість яких дорівнює характеристикі D цієї зброї, замість звичайної шкоди.

FEEL NO PAIN

Feel No Pain X+: Щоразу, коли з цієї моделі має бути знято поранення, киньте один кубик D6: якщо результат дорівнює або перевищує X, поранення залишається.

[HAZARDOUS]

Після атаки з цієї зброєю киньте один кубик D6: за результату 1–2 цей підрозділ отримує 1 **смертельне поранення** або 3 **смертельні поранення**, якщо цей підрозділ має ключове слово **MONSTER/VEHICLE**.

[HEAVY]

Додайте 1 до **кидків на влучання**, якщо атакуючий підрозділ **не перебуває в бою**, не був розгорнутий на полі бою під час цього ходу, а жодна з його моделей не перемістилася більше ніж на 3 дюйми.

INFILTRATORS

Під час розгортання підрозділ зі здатністю **Infiltrators** можна розмістити будь-де на полі бою на відстані більше 8 дюймів по горизонталі від зони розгортання противника та всіх ворожих підрозділів.

LEADER/SUPPORT

Підрозділи зі здатністю **Leader** або **Support** можуть бути приєднані до **підрозділу охорони** перед битвою, щоб сформувати **об'єднаний підрозділ** (підрозділи, до яких вони можуть бути приєднані, перелічені в додатку Warhammer 40,000).

[LETHAL HITS]

Критичне влучання автоматично завдає поранення цілі.

LONE OPERATIVE

Якщо цей підрозділ не входить до складу **об'єднаного підрозділу**, ворожі моделі не можуть його **побачити**, якщо вони не перебувають у межах 12 дюймів (або іншої відстані, зазначеної в описі цієї здатності).

[MELTA]

[MELTA X]. Додайте X до характеристики D цієї атаки, якщо ціль перебуває в межах половини дальності цієї зброї.

[RAPID FIRE]

[RAPID FIRE X]. Здійсніть X додаткових атак під час стрільби по підрозділах у межах половини дальності зброї.

SCOUTS

- Scouts X"** : Підрозділ може виконати **розвідувальне переміщення** на відстань до X дюймів до початку першого ходу.
- Якщо підрозділ перебуває на борту **СПЕЦІАЛЬНОГО ТРАНСПОРТУ**, цей **СПЕЦІАЛЬНИЙ ТРАНСПОРТ** може виконати це переміщення замість нього.
- Наприкінці цього переміщення підрозділ має перебувати на відстані більше 8 дюймів по горизонталі від усіх ворожих підрозділів.

[SUSTAINED HITS]

[SUSTAINED HITS X]: Кожне **критичне влучання** нараховує X додаткових влучань у **ЦІЛЬ**:

[TORRENT]

[TORRENT] автоматично влучають у **ЦІЛЬ**:

[TWIN-LINKED]

Для атак зі здатністю **[TWIN-LINKED]** можна повторно виконувати кидки на поранення.

ОСНОВНІ СТРАТАГЕМИ

Під час битви командні очки можна витратити на використання стратагем. Усі гравці можуть використовувати наведені тут основні стратагеми. Додаткові стратагеми можна знайти в Кодексах та інших публікаціях.

ПОЗНАЧЕННЯ СТРАТАГЕМ



Використання:
під час ходу будь-якого гравця



Використання:
під час вашого ходу



Використання:
під час ходу противника

COMMAND RE-ROLL (ПОВТОРНИЙ КИДОК ЗА КОМАНДНЕ ОЧКО) 15.02

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Видатний командир здатен схилити на свій бік навіть долю та вдачу, щоб здобути перемогу.

КОЛИ: У будь-якій фазі, зойно ви виконаєте один із зазначених нижче кидків для дружнього підрозділу або моделі.

- Кидок на ривок
- Кидок на штурм
- Кидок на ушкодження
- Кидок на небезпеку
- Кидок на влучання
- Рятівний кидок
- Кидок на поранення
- Кидок для визначення кількості атак, які виконуються зброєю.

ЦІЛЬ: Вказаний підрозділ або ця модель.

ЕФЕКТ: Виконайте цей кидок повторно. Якщо ви кидаєте кілька кубиків одночасно, виберіть один з них для повторного кидка (за винятком кидків на штурм, які потрібно повторити повністю).



EXPLOSIVES (ВИБУХІВКА) 15.05

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Підготувавши гранати та іншу вибухівку, ці воїни засипають ворога смертоносними зарядами.

КОЛИ: Під час фази стрільби.

ЦІЛЬ: Один дружній підрозділ, що не перебуває в бою, з **ВИБУХІВКОЮ/ГРАНАТАМИ**, який може стріляти та не здійснив ривок під час цього ходу.

ЕФЕКТ: Виконайте наведені нижче дії.

1. Виберіть одну модель із **ВИБУХІВКОЮ/ГРАНАТАМИ** у своєму підрозділі.
2. Виберіть один ворожий підрозділ, який не перебуває в бою, розташований в межах 8 дюймів від цієї моделі і **видимий** для неї.
3. Киньте шість кубиків D6: за кожен результат 4+ цей ворожий підрозділ отримує 1 **смертельне поранення** (D6.02).



CRUSHING IMPACT (НИЩІВНИЙ УДАР) 15.06

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

У найкритичніші моменти броньовані машини та несамопиті монстри можуть використати свою величезну масу як зброю, таранячи та розчавлюючи ворогів, але при цьому вони й самі ризикують зазнати ушкоджень.

КОЛИ: Під час вашої фази штурму, одразу після того, як дружній підрозділ з ключовим словом **MONSTER/VEHICLE** завершує **переміщення для штурму**.

ЦІЛЬ: Вказаний підрозділ з ключовим словом **MONSTER/VEHICLE**.

ЕФЕКТ: Виконайте наведені нижче дії.

1. Виберіть один ворожий підрозділ, що веде бій із вашим підрозділом.
2. Виберіть одну модель з вашого підрозділу, що веде бій з цим ворожим підрозділом.
3. Киньте кількість кубиків D6, що дорівнює значенню **T** цієї моделі: за кожен кидок із результатом 1 ваш підрозділ отримує 1 **смертельне поранення**; за кожен кидок із результатом 5+ ворожий підрозділ отримує 1 **смертельне поранення** (максимум 6 смертельних поранень на підрозділ).



EPIC CHALLENGE (ЕПІЧНИЙ ВИКЛИК) 15.03

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

У легендах 41-го тисячоліття безліч оповідей про смертельні поєдинки могутніх чемпіонів.

КОЛИ: Під час фази бою, одразу після вибору дружнього підрозділу з ключовим словом **CHARACTER** для бою.

ЦІЛЬ: Вказаний підрозділ з ключовим словом **CHARACTER**.

ЕФЕКТ: Виберіть одну модель з ключовим словом **CHARACTER** у вашому підрозділі. До кінця фази зброя ближнього бою цієї моделі матиме здатність **[PRECISION]**.



INSANE BRAVERY (ШАЛЕНА ВІДВАГА) 15.04

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Не зважаючи на загрозу загибелі, ці воїни твердо утримують позиції попри, здавалося б, неможливі шанси на успіх.

КОЛИ: Під час етапу бойового шоку фази командування, безпосередньо перед **кидком на бойовий шок** для дружнього підрозділу.

ЦІЛЬ: Вказаний підрозділ.

ЕФЕКТ: Цей **кидок на бойовий шок** автоматично вважається успішним.

ОБМЕЖЕННЯ: Цю стратагему не можна використовувати більше одного разу за бій.



WARHAMMER 40,000: КОРОТКИЙ ПОСІБНИК ІЗ ПОЧАТКУ ГРИ

RAPID INGRESS (ШВИДКИЙ ВХІД) 15.07

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Хитрі стратегічні задуми, потужні технології або надприродні ритуали – існує багато способів, за допомогою яких командир може пришвидшити наступ своїх воїнів.

КОЛИ: наприкінці фази руху противника.

ЦІЛЬ: Один дружній підрозділ, що перебуває у стратегічному резерві (за винятком ЛІТАЛЬНИХ АПАРАТІВ).

ЕФЕКТ: Ваш підрозділ виконує **переміщення під час входу** (20.04).

ОБМЕЖЕННЯ: Цю **стратегію** не можна використовувати в першому раунді битви.



SMOKESCREEN (ДИМОВА ЗАВІСА) 15.10

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Навіть найдосвідченішим стрільцям важко влучити в цілі, сховані за щільною завесою диму.

КОЛИ: на початку фази стрільби противника.

ЦІЛЬ: Один дружній підрозділ із ключовим словом **SMOKE**.

ЕФЕКТ: Якщо ціллю атаки є ваш підрозділ із ключовим словом **SMOKE** або підрозділ, який не є **повністю видимим** для атакуючої моделі через одну або кілька моделей вашого підрозділу з ключовим словом **SMOKE**, ціль отримує **перевагу прикриття** від будь-якої атаки до кінця фази (13.08).



FIRE OVERWATCH (ВОГНЕВИЙ НАГЛЯД) 15.08

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Шквал вогню здатен відкинути ворога, що наступає.

КОЛИ: наприкінці фази руху противника.

ЦІЛЬ: Один дружній підрозділ, що **не перебуває в бою** (за винятком підрозділів із ключовим словом **TITANIC**).

ЕФЕКТ: Ваш підрозділ веде вогонь **навскидь** (див. нижче).

СТРІЛЬБА НАВСКИДЬ 15.09

Умова застосування. Як зазначено в правилах, що дозволяють цей тип стрільби.

ЕФЕКТ: Ваш підрозділ веде вогонь відповідно до правил здійснення атак (04).

ПІД ЧАС СТРІЛЬБИ:

- Можна обрати ціллю лише **один видимий** ворожий підрозділ в межах 24 дюймів від вашого підрозділу (і лише якщо він є допустимою ціллю).
- Кожна атака вважається влучною лише за незміненого **кидка на влучання** із результатом 6 (незалежно від значення **BS** зброї, з якої здійснюється атака, чи будь-яких модифікаторів).
- Не можна виконувати повторні **кидки на влучання**.

Після стрільби. До кінця фази ваш підрозділ **не може розпочинати дії**.



HEROIC INTERVENTION (ГЕРОЇЧНЕ ВТРУЧАННЯ) 15.11

1CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

Під гучний бойовий клич ваші воїни кидаються назустріч ворожому натиску.

КОЛИ: наприкінці фази штурму противника.

ЦІЛЬ: Один дружній підрозділ, що **не перебуває в бою** та розташований у межах 12 дюймів від одного або декількох ворожих підрозділів. Підрозділ із ключовим словом **VEHICLE** можна обрати лише в тому разі, якщо він також містить ключове слово **CHARACTER/WALKER**.

ЕФЕКТ: Виконайте **штурм** за допомогою цього підрозділу (11.02). **Перед виконанням** кидка на штурм **одні** із наведених нижче режимів.

- Стрибок на захист.** Під час вибору **цілей штурму** можна обирати лише ворожі підрозділи, які в цій фазі здійснили **переміщення для штурму** та знаходяться в межах **максимальної відстані**.

У вир битви:

- Під час виконання **кидка на штурм**, якщо результат перевищує 6 (після застосування модифікаторів), змініть його на 6.
- Під час вибору **цілей штурму** можна обрати **будь-які** ворожі підрозділи, які знаходяться в межах 6 дюймів від вашого підрозділу та не перевищують **максимальну відстань**.



+1CP

COUNTEROFFENSIVE (КОНТРНАСТУП) 15.12

2CP

ОСНОВНА СТРАТАГЕМА

У ближньому бою навіть найменше вагання може дати спритному ворогу шанс завдати удару.

КОЛИ: На етапі бою фази бою противника, одразу після того, як ворожий підрозділ завершить виконання своїх атак.

ЦІЛЬ: Один дружній підрозділ, який **може битися**.

ЕФЕКТ: До кінця фази ваш підрозділ отримує здатність **Fights First** (Б'ється першим), і саме його потрібно **обрати наступним для бою** (12.04).

